



**Universidade de Évora**

**Escola de Artes**

**Mestrado em Artes Visuais-Intermédia**

**Dissertação**

**O que resta da acção do corpo no processo criativo da *media art*.**

**Análise da obra *Osmose* de Char Davies**

Candidato: Licenciado Sílvio Alexandre Rato de Matos  
Orientadora: Professora Doutora Ana Godinho Gil

Évora  
Outubro 2012

**Universidade de Évora**

**Escola de Artes**

Dissertação apresentada para a obtenção do grau de Mestre

**O que resta da acção do corpo no processo criativo da *media art*.**

**Análise da obra *Osmose* de Char Davies**

Candidato: Licenciado Sílvio Alexandre Rato de Matos

Orientadora: Professora Doutora Ana Godinho Gil

Évora  
Outubro 2012

## **Dedicatórias**

Em memória da Milita. A tua amizade é o segredo da minha alegria.

## **Agradecimentos**

Ao Sr.Eusébio da Tevetécnica, o Eng. Francisco Costa da *Lux Magna-Évora*, que entretanto foi à falência, ao Sr.Fernando da Martinpan- Aveiro. Ao Sr. Jaime Barias, um verdadeiro campista engenhocas. À Sandra Ramos, uma exímia costureira e ao David Infante pelas fotos.

À Tanya das Neves assistente da Charlotte Davies pela facilidade de cedência dos DVD's e imagens de *Osmose*.

Agradeço ao revisor de texto Miguel Mochila

À Marta Riera, pela ajuda que me deu a desatar o nó.

Nair obrigado pela tua colaboração.

Há anos atrás, algo só foi possível, graças aos artistas, Camol d'Évora, à enorme Leonor Serpa Branco e à ilustre Prof<sup>a</sup> Clara Menéres. Um muito obrigado.

Aos colegas da Escola de Artes, à Mita, à Fátima, à Manuela Barros e à Regina Branco. À Direcção da Escola de Artes, na pessoa do seu director – o Prof. Christopher Bochmann e ao Secretário da EA, o Dr. Manuel Catita, um muito obrigado pelo apoio.

Ao DAVD, a minha casa mãe, um obrigado pela força e apoio, em particular da sua Directora, a Professora Manuela Cristóvão, a Prof. Sandra Leandro, ao Luís Afonso, ao António Caramelo, ao Tomás, ao Filipe Rebelo, obrigado pelo apoio. Uma palavra de força para a Prof. Teresa Furtado.

Ao Sr. Francisco Eduardo, incansável na ajuda e que muito me tem ensinado. À Vanda Sim Sim e ao Marius Araújo, pelo sistema de poule. À Vice Rosalina Ramos, uma torrente de vida e energia. Um obrigado pela vossa amizade.

Ao Fábio Lameiras e ao João Pedro Mateus, um enorme abraço. Grato pela ajuda, pelas palavras sábias e pelo mesmo.

Permitam que agradeça aos meus avós, aos meus tios, ao David, à Alma. Também ao Guilherme, ao Mateus, e agora a mais um, o Gonçalo Teixeira de Matos, para e por vocês, o amanhã. Que tenham a força para resistir contra quem vos quer deter.

À Cheila um colossal ser humano, a mulher que nos últimos anos puxa diariamente um Peixe para Terra. Ao Smith, um latido.

Sobre a minha orientação permitam que dedique umas palavras de reconhecimento ao talento, mas também à capacidade de trabalho da minha enorme orientadora Professora Doutora Ana Godinho. Foi um prazer, um obrigado pela disponibilidade, pela integridade, confiança e interesse que sempre demonstrou no meu trabalho. Pela franqueza e coragem que demonstrou em todo este processo de orientação. Utilizando as suas próprias palavras: a inteligência é um prazer. Ainda bem que teve paciência para tentar perceber a minha confusão. Parafraçando uma amiga , “Iluminou-me a manhã (...) Começo a entender o seu problema com o êxtase, o seu caos”.

Por último, aos meus pais, extremamente importantes na minha vida, que me transmitiram os valores básicos que permitem que hoje possa caminhar pela rua de cabeça erguida. A minha mãe exemplo de ternura e bondade, o meu pai pela sua hombridade, firmeza e muita energia. Espero um dia chegar a ter a tua generosidade e a tua força.

Muito obrigado a todos, espero um dia poder retribuir.

## **Resumo**

Este estudo aproxima-se da área artística da *media art*, tendo em conta o tipo de ligação que o corpo estabelece com as ferramentas tecnológicas utilizadas. Intimamente ligado a este facto, importa observar que corpo é este que entra no processo criativo do artista e o tipo de acção que têm perante as matérias de expressão.

O facto desta pesquisa conter um lado subjectivo e pessoal, levou a que procurasse o tipo de corpo que pretendia estudar, bem como os seus efeitos aquando da manipulação das matérias artísticas. Esta pesquisa acerca do corpo, baseou-se em muito no estudo de um autor especialista no assunto, o filósofo José Gil.

Intimamente ligado a esta investigação está o trabalho prático *Flow*, que se insere no formato de uma instalação audiovisual em circuito fechado de vídeo e projecção.

A obra *Flow*, foi ganhando consistência à medida que se cruzou a pesquisa teórica e bibliográfica realizada, sendo que alguns dos artistas tratados têm qualquer coisa em comum, seja pelas semelhanças na forma como encaram a participação do corpo do espectador, seja pela experimentação durante o processo criativo.

De uma forma mais circunscrita, realizo uma análise da obra *Osmose* de Charlotte Davies, bem como do seu fazer artístico, que acabou por resultar num ponto fundamental do eixo central de todo o trabalho, ao ponto de ser integrada no título da dissertação.

O estudo em torno do processo criativo do artista baseia-se na perspectiva de Gilles Deleuze, principalmente pelas relações entre artista, espectador e obra, bem como as percepções que atravessam estas três entidades.

## **Palavras-chave**

Corpo, processo criativo, presentimenso, deambular, resto, interior, artista, espectador, *media art*, imersão, afectos, pele, perspectivar, consciência

## **Abstract**

*What remains of the action of the body in the creative process of media art.  
An analysis of Char Davies work, Osmose.*

This study approaches the artistic field of media art, taking into account the type of connection that provides the body with the technological tools used. Closely connected with this fact should be noted that this body is going into the artist's creative process and the type of action that they have with the art materials.

The fact that this research include a personal and subjective side, led to seek the kind of body that wanted to study, and their effects during manipulation of art materials. This research about the body was based on a study of the subject matter expert author, the philosopher José Gil.

Associated with this research is the practical part - *Flow*, which falls in the form of an audiovisual installation in a closed circuit video and projection.

The work *Flow*, gained consistency as I crossed the literature and theoretical research carried out, and treated some of the artists that had something in common, with similarities in the way we view the participation of the viewer's body, or by tests during creative process.

In a more limited way, I conducted an analysis of the work *Osmose* of Charlotte Davies, as well as her artistic practice, which eventually resulted in a fundamental point of the central axis of the dissertation, at a point of being integrated in the title of the dissertation.

The study about the artist's creative process is based on the perspective of Gilles Deleuze, especially the relationships between artist, viewer and work, as well as the perceptions that cut across these three entities.

## **Key-words**

Body, the creative process, sensation, rambling, remains, inside, artist, spectator, media art, immersion, affects, skin, perspective, consciousness

## **Abreviaturas e símbolos**

RV - Realidade Virtual

HMD – *Head Mounted Display* (capacete de dados) – conjunto estereoscópico de óculos ou de “mini-eclãs” que quando colocados em frente dos olhos, produz uma sensação de espaço tridimensional, podendo ser enriquecido por som estéreo multidireccional.

cf. – Conferir

ed. - edição

p. - Página

## Índice geral

Conteúdo	p.
Índice geral	8
Índice de quadros, gráficos, figuras e fotografias	10
Introdução	13
I – Secção teórica	
I.1.1 O que resta da acção do corpo criador	17
I.1.2. Corpo criador vs materiais de expressão	22
I.2. Uma mutação tecnológica (na arte)	27
I.2.1 A dimensão sensorial em Lygia Clark	33
I.2.2. O carácter experimental do corpo objecto estético em Morris e Stelarc	40
I.2.3. O carácter experimental da electrónica em Paik	45
I.2.4. O carácter experimental do digital em Krueger e Shaw	48
I.3. <i>Osmose</i> de Char Davies	52
I.3.1 <i>Osmose</i> em funcionamento	55
I.3.2. <i>Osmose</i> e o corpo	58
I.3.3. <i>Osmose</i> e o processo criativo de Char Davies	63
I.3.4. <i>Osmose</i> e o Plano de Composição	67
I.3.5 <i>Osmose</i> e a tecnologia	69
I.4. Um entendimento da criação artística	72
I.4.1. O processo de <i>fazer</i> e a construção do plano de composição artístico	74

I.4.2. Trocas entre artista e espectador (na <i>media art</i> )	78
I.4.2.1 Mediações	80
II – Secção prática – <i>Flow</i>	
II.1. Memória técnica	84
II.2. Memória descritiva	92
II.2.1. O processo criativo de <i>Flow</i>	92
II.2.2. Deambular por <i>Flow</i>	97
II.3. Memória conceptual	103
Considerações finais	107
Bibliografia	116
Biografia	
CV	
Anexos	

## Índice de imagens

Conteúdo	p.
I - Parte teórica	
Figura nº	
1 – Jacques de Vaucanson, <i>O pato de Vaucanson</i> , 1739, in website: <a href="http://hansmoravec.blogspot.com/2009/05/o-primeiro-robo-funcional-foi-criado-em.html">http://hansmoravec.blogspot.com/2009/05/o-primeiro-robo-funcional-foi-criado-em.html</a> . Domínio público.	27
2 - Leonardo da Vinci, <i>robot</i> , 1530, foto de Erik Moller. In Moura, Leonel – <i>Robotarium</i> . Lisboa: Fenda. 2007, p.14. Domínio público.	27
3 - Farkh ibn Abd al-Latif, <i>O Relógio Elefante</i> , tinta da china, pigmentos e ouro s/papel, 30 x 19 cm, 1315 - imagem do livro <i>Automaton</i> de Al-Jazaari. © Cora Timken Burnett, 1956. Cf. Heilbrunn Timeline of Art History e The Metropolitan Museum of Art in website: <a href="http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/57.51.23">http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/57.51.23</a>	27
4 – Lygia Clark, <i>Bichos</i> , 1960. © Fundació Antoni Tàpies. In <i>Lygia Clark</i> , Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 1998.	33
5 – Lygia Clark, <i>Caminhando*</i> , 1964. © Fundació Antoni Tàpies <i>Lygia Clark</i> , Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 1998.	35
6 - Lygia Clark, <i>A casa é o corpo: Labirinto</i> , 1968. © Fundació Antoni Tàpies. In <i>Lygia Clark</i> , Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 1998.	36
7 - Lygia Clark, <i>Máscaras Sensoriais</i> , 1971. © Fundació Antoni Tàpies. In <i>Lygia Clark</i> , Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 1998.	38
8 - Lygia Clark, <i>Máscaras abismo</i> , 1971. © Fundació Antoni Tàpies. In <i>Lygia Clark</i> , Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 1998.	38
9 - Robert Morris, <i>Sem título</i> , 1964, madeira e chumbo, 91.4 x 91.4 x 94 cm. © Society for Contemporary Art, 1980. Cf. The art institute of Chicago, in website: <a href="http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/59771?search_id=1">http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/59771?search_id=1</a>	40
10 – Stelarc, <i>Sitting/Swaying: Event for rock suspension</i> , 1982, Tamura Gallery, Tóquio, foto de Keisuke Oki, © Stelarc. Gentilmente cedida pelo artista.**	42
11 – Nam June Paik, <i>Exposition of music – electronic television</i> , 1963, instalação na galeria Parnass, Wuppertal, Alemanha, foto de Manfred Montwé, © A.K. In Paul, Christiane – <i>Digital Art</i> . London: Thames & Hudson, 2008.	46
12 – Nam June Paik, <i>Random Access</i> , 1957, foto de Adam Rzepka, © A.K. In Paul, Christiane, <i>Digital Art</i> . London: Thames & Hudson, 2008.	46
13 - Martha Rosler, <i>Semiotics of the kitchen</i> , vídeo, 6:09min, p&b, sonoro, 1975. © Martha Rosler, 2011. In Paul, Christiane – <i>Digital Art</i> . London: Thames & Hudson, 2008.	47
14 – Jeffrey Shaw, <i>The Legible City</i> , instalação digital, 1989. © Jeffrey Shaw. Gentilmente cedida pelo artista.**	51

15 – Jeffrey Shaw, <i>EVE – Extended Virtual Environment</i> , instalação digital, 1993. © Jeffrey Shaw. Gentilmente cedida pelo artista.**	51
16 - Floresta com grelha cartesiana, <i>Osmose, still frame</i> digital capturado através do <i>HMD</i> durante uma experimentação de um imersor, 1995.*	54
17 - Terra subterrânea, em <i>Osmose, still frame</i> digital capturado através do <i>HMD</i> durante uma experimentação de um imersor, 1995.*	54
18, 19 - Silhueta do imersor atrás do ecrã, enquanto experiência <i>Osmose</i> .*	56
20 - Esquema com os diferentes espaços que compõe <i>Osmose</i> e as suas ligações.*	60
21 - Raízes da árvore, em <i>Osmose, still frame</i> digital capturado através do <i>HMD</i> durante uma experimentação de um imersor, 1995.*	60
22 - Códigos de programação, em <i>Osmose, still frame</i> digital capturado através do <i>HMD</i> durante uma experimentação de um imersor, 1995.*	61
23 - Imersor a utilizar o colete e o capacete, na exploração de <i>Osmose</i> , 1995 de Char Davies.*	63
24 – Char Davies, <i>Logger &amp; Tree (Trilho e árvore)</i> , óleo s/tela, 1982.*	63
25 - Char Davies, <i>Seed</i> , (semente) imagem digital construída com software 3D, transparências coloridas dentro de uma caixa de luz, 50 x 70 cm, 1991.*	64
26 - Char Davies, <i>Glass Jars &amp; Mirror</i> , (copos de vidro e espelho) óleo s/tela, 1985.*	64
27 - Char Davies, <i>Blue World-Space</i> , (mundo azul) óleo s/tela, 1985.*	65
28 - Char Davies, <i>Yearning</i> , (saudade) imagem digital construída com software 3D, transparências coloridas dentro de uma caixa de luz, 50 x 70 cm, 1993.*	65
29 - Floresta e rio, em <i>Ephémère, still frame</i> digital capturado através do <i>HMD</i> durante uma experimentação de um imersor, 1998.*	66
30 - Sachiko Kodama, <i>Protrude, Flow</i> , 2008, © Sachiko Kodama. Gentilmente cedida pela artista.**	82

\*As imagens de trabalhos de Char Davies, foram gentilmente cedidas pela própria, sendo que todas as imagens são *copyright* © Immersence Inc.\*\*

\*\*Ver anexos

## II - Parte prática

Figura nº	p.
1 – Diagrama* descritivo de <i>Flow</i> , Sílvio Matos © 2011	84
2 – Estrutura metálica e tanque, Sílvio Matos © 2011	85
3 - Bomba de imersão Comet 18 A	86
4 - Bateria de alimentação 12 V	86
5 - Lado do ecrã $\alpha$ , água em sentido descendente, Sílvio Matos © 2011	87
6 - Lado do ecrã $\psi$ , projecção de imagem de água que corre no sentido ascendente, Sílvio Matos © 2011	87
7 e 8 – diagrama* com o circuito da água, Sílvio Matos © 2011	88

9 e 10 – diagrama* com o circuito da imagem, Sílvio Matos © 2011	88
11 - Vista geral de <i>Flow</i> em 3D.	92
12 e 13 - desenhos de rascunho na parede do quarto, Sílvio Matos © 2008	93
14 e 15 - desenhos para as estruturas, Sílvio Matos © 2008	93
16 e 17 – desenhos de pesquisa realizados durante aulas teóricas do curso de Mestrado	94
18 - desenhos de pesquisa estrutural e funcional, Sílvio Matos © 2009	94
19 e 20 - desenhos de pesquisa estrutural e funcional, Sílvio Matos © 2009	95
21 e 22 - maquetas 1:10, 1:4	96
23 - Diagrama de circulação*, Sílvio Matos © 2011	97
24 - Lado do ecrã $\alpha$ , com espectador, Sílvio Matos © 2011	98
25 - quadro com a análise combinatória do nº espectadores e suas posições	99
26 – Lado do ecrã $\psi$ , com intervenção do espectador, Sílvio Matos © 2011	100
27 - Diagrama sequencial de circulação*, com o exemplo de um espectador	101
28 - Diagrama sequencial de circulação*, com o exemplo de dois espectadores	102
29 – Ficha técnica de <i>Flow</i> , Sílvio Matos © 2011	103
30 - Lado do ecrã $\psi$ , Sílvio Matos © 2011	104
31 - Lado do ecrã $\alpha$ , pormenor do tanque, Sílvio Matos © 2011	105
32 - Lado do ecrã $\alpha$ , pormenor da entrada de água no tanque, Sílvio Matos © 2011	106

\*Diagramas de circulação e funcionamento produzidos em ambiente 3D no programa Google SketchUp 8, versão de utilização livre.)

## Introdução

O presente trabalho reflecte, em grande parte, uma procura na área das artes, mas que tenta de algum modo responder a uma inquietude pessoal. Tem a ver com a procura duma ideia, ainda que incerta, perseguida com firmeza, no entanto sem a pretensão de obter uma visão especializada sobre o objecto de estudo.

O meu carácter de artista experimentador, investigador e aprendiz leva-me pelos caminhos da pesquisa, numa tentativa de entender o pressentimento que deu origem a este processo. Gilles Deleuze<sup>1</sup> refere-se ao estado de aprendiz como alguém que reúne todos os elementos que captura, para mais tarde utilizar na tentativa de resolver problemas, sempre impellido por uma intranquilidade, por um desassossego, uma necessidade.

A procura em torno de temas como o corpo e a *media art* é uma pesquisa que se prevê bastante abrangente, o que me leva a uma tentativa de balizamento dos vários parâmetros envolvidos, o que não significa necessariamente uma visão objectiva e directa dos assuntos.

Algumas certezas estão presentes no início desta investigação: não se pretende entrar na “velha” discussão corpo/alma; não se pretende discutir ou trabalhar as definições, diferenças ou conflitos entre os elementos “carne” e “corpo”. Pretende-se sim, abordar a relação da matéria trabalhada com o corpo, o manual, quer seja o do artista inserido no seu processo criativo, quer seja o do espectador explorando a criação.

Este estudo não pretende abordar exhaustivamente a estética digital, porém, parece-me pertinente contextualizar algumas das perspectivas da *media art*, tendo em conta a importância crescente dentro da produção artística contemporânea.

Colocam-se então questões de partida: o que resta do corpo no processo criativo da *media art*? De que corpo pretendo eu tratar? Quando refiro o resto, o que é que isso significa? Estas questões serão o ponto de partida, com que se pretende

---

<sup>1</sup> DELEUZE, Gilles - *Diferença e repetição*. apud GODINHO, Ana – *Linhas de estilo: Estética e Ontologia em Gilles Deleuze*, p.34.

contribuir para elucidar os conteúdos tratados. Para além disso, qual a relação entre o meu trabalho artístico e estes elementos?

Nesse sentido, a metodologia da investigação passa por uma recolha, análise e tratamento teórico de informação a partir da leitura de uma bibliografia seleccionada. As linhas directoras deste estudo orientam-se pelas seguintes noções: o corpo, a evolução tecnológica associada à *media art*, o processo criativo segundo a visão de Deleuze, e as relações que poderão existir com alguns elementos da minha criação artística.

Apesar de muito subjectiva, esta descrição tenta aclarar o meu entendimento do corpo e que influência pode ter na criação artística. Esta tentativa pessoal de descrever o corpo e o seu interior, leva-me por autores de diversas áreas, que de alguma forma se detiveram no corpo como objecto de estudo. É o caso de D.W. Winnicott, Françoise Dolto ou Daniel N. Stern, mais ligados à psicoterapia, estando os dois primeiros mais ligados ao estudo do corpo da criança. De um ponto de vista mais biológico, mais concretamente dentro das neurociências, com autores como António Damásio ou Joseph Ledoux. A pesquisa em torno do corpo de uma forma mais aprofundada é completada pela visão do filósofo José Gil, que ao longo do tempo produziu vários estudos acerca deste tema, dos quais destaco *Metaformoses do Corpo*, na edição aumentada de 1997.

Desta forma, a presente dissertação será dividida em duas secções, a primeira teórica dividida em quatro capítulos: um primeiro com a designação *O que resta da acção do corpo criador*, onde será realizada uma breve introdução do corpo que pretendo tratar segundo parâmetros: sensoriais, criativos e na relação com os materiais de criação.

No segundo capítulo, designado por *Uma mutação tecnológica (na arte)*, refere-se superficialmente à complementaridade entre ciência e arte, enunciando-se uma evolução quer ao nível dos movimentos artísticos, quer dos novos materiais e tecnologias disponibilizadas para a criação artística. Serão abordados os processos criativos de alguns artistas que utilizaram o corpo, a partir de perspectivas semelhantes às que pressinto terem algo semelhante ao meu processo de criação.

No caso particular de Lygia Clark, entendo-o como um exemplo de artista que pela criação nas diversas áreas e pela relação do corpo com os materiais de expressão

não convencionais que explorou, pode revelar-se uma surpresa no sentido de enriquecer o trabalho artístico pessoal.

A selecção dos artistas a tratar no segundo capítulo resulta da bibliografia trabalhada; porém, esta selecção terá como elemento orientador o facto de todos eles, em algum momento, terem explorado áreas ou perspectivas semelhantes às que pressinto existirem na obra de Char Davies. Não que *Osmose* deva ser encarada como um modelo de criação artística da *media art*, mas parece-me importante salientar o carácter diferenciável da mesma, fruto de um trabalho que cruza arte, programação de software e corpo, bem como as relações entre artista e espectador, entre arte e ciência, o que pode significar um exemplo sustentável para ambos os lados. Este trabalho é abordado no terceiro capítulo, relacionando o processo criativo da artista com a acção, seja do próprio corpo como o do espectador, enquanto agentes imersores na RV da obra, na busca de uma nova percepção no contacto com as interfaces a ela associadas.

Por último no capítulo quarto, *Um entendimento da criação artística* - pretendo descrever como entendo o processo criativo do artista, bem como as relações entre artista-espectador-obra, baseando-me na visão de Gilles Deleuze.

Em torno destas áreas constrói-se um caminho, mesmo que não se obtenham respostas, novos problemas surgirão. De qualquer forma, o início da pesquisa compartilha da ideia defendida por Brian Massumi, que afirma que a estética digital não é incompatível com a filosofia de Gilles Deleuze. (MASSUMI, 2002:16)

Relativamente à secção prática deste estudo, esta desenvolve-se paralelamente à abordagem teórica, contribuindo para interligar as duas áreas, por forma a comparar, complementar e até mesmo procurar novas soluções do que pretendo comunicar. Os vários elementos que se pretendem observar são:

- a) Processo criativo pessoal.
- b) Acção do corpo do artista perante a obra.
- c) Potencial de interacção do corpo do espectador na obra.
- d) Relação entre imagem real e imagem virtual.
- e) Exploração da *imersão* do espectador na obra.

Interessa referir que a secção II, a constituir pelo estudo e concretização do trabalho prático, teve início aquando da frequência e avaliação da unidade de créditos de “Projecto de Artes Visuais”, pertencente à parte curricular deste curso. Durante o mesmo foram desenvolvidos estudos e maquetas, onde tentava concretizar formalmente o que pretendia produzir em ideia.

A finalidade desta dissertação de Mestrado, ainda para mais num formato “pós-Bolonha” não será tanto a obtenção de um título que me especialize numa dada área, antes sim uma cerimónia iniciática do que pode ser o caminho da investigação. Ainda assim, e consciente de que não sou e dificilmente serei um escritor, é meu objectivo produzir um trabalho académico, ainda que baseado numa procura bastante subjectiva e pessoal.

Pressinto que vou começar, espero quando acabar, que possa pressentir por onde continuar.

## I – Secção Teórica

### I.1.1 O que resta da acção do corpo criador

«Devires incorporais que se exprimem por um verbo – a árvore verdeja – e que exprimem (...) o sentido do acontecimento. Estes se não pertencem às misturas de corpos, se não é um corpo mas um incorporar, situa-se à *superfície* dos corpos, «como um vapor na pradaria»<sup>2</sup>

Acerca da expressão “o que resta da acção do corpo no processo criativo...” é necessário fazer a divisão em duas partes: a primeira diz respeito ao corpo e a segunda refere-se ao fazer artístico, sobre a qual farei uma abordagem mais à frente.

O corpo enquanto assunto a tratar é muito amplo ganhando ainda mais amplitude quando alguém decide estudá-lo. Talvez assim seja, porque as tentativas de o definir, segundo diferentes perspectivas e várias naturezas, tornam ainda mais difícil a sua determinação.<sup>3</sup>

É pois uma tarefa para vários tempos e para um outro investigador.

Por agora, tento perceber que tipo de corpo pretendo tratar, ou seja, quando utilizo a palavra “corpo” estou a falar do quê?

Talvez possa iniciar a pesquisa a partir da definição presente no dicionário:

corpo – (s. m.) porção indistinta de material;  
parte material do homem e dos animais, cadáver; (...) consistência; grossura; densidade; parte principal ou mais volumosa de um organismo, órgão, objecto, edifício; etc.;  
de \_\_\_\_ e **alma**: em pessoa; totalmente.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Gil, José – **O Imperceptível Devir da Imanência: sobre a Filosofia de Deleuze**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2008. p.117.

<sup>3</sup> GIL, José – *O corpo*, p.201. In GIL, Fernando (coord.) - *Enciclopédia Einaudi*. Vol.32.

<sup>4</sup> Cf. COSTA, J. Almeida; MELO, A. Sampaio e - *Dicionário da Língua Portuguesa*. p.321.

Desta definição rígida e formal de corpo, importa fazer uma aproximação ainda que pressentida do conceito que se pretende tratar, bem como dos seus limites.

Vulgarmente, a forma como se entende o corpo parte do pressuposto da utilização predominante dos sentidos, visão, tacto e propriocepção<sup>5</sup> que pré-determinam uma forma de estar no corpo e de conviver com o que está à nossa volta. Isto, tendo em conta que a fome e a sede funcionam enquanto necessidades básicas, que junto com o movimento são exemplos de suporte para os referidos sentidos - ditos *superiores*. (LEROI-GOURHAN, 1972:92)

No caso dum exemplo extremo, um estudo efectuado para testar a independência do ser humano face aos seus sentidos (PLESSNER, 1973:80), um sujeito foi colocado durante doze horas numa espécie de tanque que continha uma solução minimizadora das sensações. Este ambiente de escuridão total e completamente silencioso não permitia qualquer possibilidade de exercer o olfacto ou tacto, bem como a respiração que era minimizada pelo ambiente atmosférico. O estudo concluiu que o sujeito começava imediatamente a alucinar, procurando insistentemente um sinal que lhe pudesse despertar os sentidos. Este facto revela que os nossos sentidos mais ou menos inatos captam ininterruptamente informação do meio envolvente.

Apesar da importância que assumem os sentidos, este corpo de sensações busca uma experiência a partir do vivido e do sentido, que no entanto, não representa o corpo que pretendo pesquisar. Até porque a sua utilização abusiva, habitual e recorrente pode resultar em ruído, como um “barulho sujo” que não permite perceber outro tipo de informações. Melhor, esse barulho são as sensações normalmente captadas – as informações macroscópicas<sup>6</sup> - que ofuscam e limitam a percepção de pequeníssimas

---

<sup>5</sup> É um termo cunhado por Charles Sherrington em 1906. A propriocepção é a capacidade em reconhecer a localização espacial do corpo, a sua posição e orientação, a força exercida pelos músculos e a posição de cada parte do corpo em relação às demais, sem utilizar a visão. Este tipo específico de percepção permite a manutenção do equilíbrio e a realização de diversas actividades práticas. Resulta da interacção das fibras musculares que trabalham para manter o corpo na sua base de sustentação, de informações tácteis e do sistema vestibular, localizado no ouvido interno e responsável pelo equilíbrio. O conjunto das informações dadas por esses receptores permitem, por exemplo, desviar a cabeça de um ramo, mesmo que não se saiba precisamente a distância a que se está do mesmo, ou o simples facto de poder tocar os dedos do pé com os olhos fechados. Cf. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, p.6625.

<sup>6</sup> José Gil apresenta esta ideia de forma bastante esclarecedora, explicando a forma como as pequenas percepções passam sem ser captadas pelo nosso corpo. Cf. GIL, José – *Abrir o corpo*, p.3. In FONSECA, Tânia M. G.; ENGELMAN, Selma; (Coords.) – *Corpo, arte e clínica*, 2004. Em linha. Consult. 12 Jul. 2011. Disponível em WWW: <URL:<http://www.ufgrs.br/corpoarteclinica/obra/abrir.prn.pdf>>.

sensações, que aí se movimentam.

Vejamos o caso de pessoas<sup>7</sup> com visão nula ou reduzida, que acabam por desenvolver e amplificar os outros sentidos, especialmente a propriocepção e a audição. Ao ponto de alguns indivíduos desenvolverem, com treino, uma espécie de sonar semelhante ao utilizado por alguns animais como o morcego ou o golfinho. Este modo de “ver” possibilita a emissão de som em seu redor e a captura da resposta ondulatória que os obstáculos devolvem. O seu funcionamento semelhante aos ultra-sons permite a leitura das dimensões, da densidade e até da posição dos obstáculos, sem chegar a ter contacto táctil com os mesmos. Esta descodificação de movimentos, de imagens em movimentos corporais, é semelhante à capacidade dos bebés que podem reconhecer um objecto pelo som sem que para isso tenham estabelecido qualquer contacto visual com este.<sup>8</sup>

Tal acontecimento só é possível, porque os nossos sentidos quando experienciados, treinados e desenvolvidos em conjunto com outros dados sensoriais elevam o nível de abstracção do corpo, tanto em relação ao espaço em que se encontram, como no contacto com os objectos em redor, permitindo captar grande parte de informação que não se vê, apenas se sente, uma referência imaterial que acontece dentro do corpo. Uma pequena diferença, o deficiente visual desenvolve a capacidade, enquanto a criança a transporta em si.

Mas, então que “dentro” do corpo é este, que sinto, mas que me custa descrever?

Continuando – pode afirmar-se que o corpo que pretendo tratar é o corpo criador, o corpo que está na posse de capacidades de uma outra ordem capaz de manipular materiais até chegar a novas criações. No fundo, um corpo semelhante aos que entram em transe e que alcançam estados de energia acima do normal, do qual constituem como exemplo alguns rituais mágicos, estados de yoga, uma relação sexual,

---

<sup>7</sup> Refiro-me ao caso de pessoas invisuais que desenvolveram capacidades de percepção cujas ressonâncias informam acerca da posição dos objectos mais próximos e da sua movimentação. Cf. SCARROT, Rachel - *Animais Extraordinários*. [Documentário]. Assistido no canal “Odisseia” em 12 de Dezembro de 2009.

<sup>8</sup> STERN, Daniel *apud* GIL, José – *Abrir o corpo*, p.5. In FONSECA, Tânia M. G.; ENGELMAN, Selma; (Coords.) – *Corpo, arte e clínica*, 2004. Em linha. Consult. 12 Jul. 2011. Disponível em WWW: <URL:<http://www.ufrgs.br/corpoarteclinica/obra/abrir.prn.pdf>>.

uma fé religiosa, ou até algumas práticas artísticas.<sup>9</sup> Todos eles têm em comum o facto de funcionarem num outro patamar no interior do corpo, e de se traduzirem no exterior enquanto pinturas, sons, gestos, etc. São do mesmo tipo, os movimentos descontrolados que se observam em estados de transe, ou na forma como as crianças exploram o espaço à sua volta comunicando com corpos e objectos – são afectos – as pequenas percepções (referidas anteriormente) de uma intensidade potentíssima, as tais que não se vêem, nem se ouvem, sentem-se.

Importa estabelecer um paralelo entre o artista e a criança, (GODINHO, 2007:128) e conseqüentemente com os demais “praticantes”, pela maneira como esta percebe e pela forma como explora os “canais de comunicação” entre corpo e exterior. Estes canais são para a criança algo completamente natural e familiar, pois é com os sentidos básicos que o seu corpo percebe, é com eles que inicia a produção de conhecimento e comunicação. E ambos parecem possuir capacidades sensoriais semelhantes ao exemplo anteriormente referido das pessoas com deficiência visual.

Nas crianças, as sensações nascem de forças potentes que lhes permitem captar o invisível, algo que vai para além dos limites do corpo. Apesar disso, a captura é feita através do corpo, pois «enquanto crianças sentimos e vemos para além do possível, a criança apreende e sente através do tátil e do gesto, ela cria no seu interior através da tactilidade»<sup>10</sup>. Sucede que, na maioria dos casos, com a chegada à idade adulta o indivíduo vai esquecendo essas super-capacidades remetendo-as à inconsciência.

No caso do artista, este sempre foi visto como alguém que vive noutra mundo, que sente mais do que os outros (adultos), que vê mais além, alguém que devê<sup>11</sup>. (DELEUZE & GUATTARI, 1992:151) É como se dispusesse de uma “capacidade extra-sensorial” que permite ao corpo captar sensações dum outro tipo, utilizando mecanismos muito parecidos aos da criança, na captura, produção e expressão do que lhe é dado a ver: «O artista realiza na arte esta mesma irrupção de vida que no bebé é espontânea e vital.» (GODINHO, 2007:128)

---

<sup>9</sup> GIL, José – *Abrir o corpo*, p.3. In FONSECA, Tânia M. G.; ENGELMAN, Selma; (Coords.) – *Corpo, arte e clínica*, 2004. Em linha. Consult. 12 Jul. 2011. Disponível em WWW: <URL:<http://www.ufrgs.br/corpoarteclinica/obra/abrir.prn.pdf>>.

<sup>10</sup> CARROL, Luigi – *Os poderes do bebé*. [Documentário].

<sup>11</sup> «Devir é um verbo com toda a consistência; não se reduz a “aparecer” nem a “ser” nem a “equivaler” nem a “produzir”» Cf. MIGLIETTI, Francesca A. - *Extreme Bodies - the use and abuse of the body*. p.15.

Voltando ao início, à parte do título da dissertação: “o que resta da acção...”, o facto de utilizar o substantivo “resto” relativamente ao corpo, indica a existência de uma determinada acção do corpo inserido num processo criativo, que se traduz num sedimento, uma sobra. O corpo imprime uma marca nesse processo criativo.

O que resta é vestígio, e vem do seu interior, independentemente dos materiais que o corpo experimente, utilizando mais ou menos as suas capacidades sensoriais, há algo que permanece e que continua em ampla acção. Por isso, não se entende o resto como sendo algo diminuído nas suas qualidades e no seu potencial, muito pelo contrário, este resto pode ser a continuação de uma acção, interagindo, criando, algo em perpétuo movimento.

Este resto é animado por um factor incontrolavelmente presente - o inconsciente - que afecta, baralha e transforma o consciente. Acerca disso, José Gil afirma: «sabe-se hoje que o corpo tem um papel fundamental na organização do inconsciente. (...) é através do inconsciente que o corpo age sobre a consciência». (GIL, 1997,173)

Mas atenção, esta consciência não é a que estamos habituados a utilizar. Não é aquela que visa o sentido dos objectos na percepção, tal como a descrição atrás acerca dos sentidos, muito próxima da fenomenologia de Maurice Merleau-Ponty. Trata-se de uma outra consciência do corpo, que funciona como uma enorme antena, que capta várias frequências, que seja «uma instância de recepção de forças no mundo graças ao corpo».<sup>12</sup> Entenda-se que não é uma consciência que se deva modificar, mas sim “desenterrar-se” de uma certa dormência, que a liberte para trabalhar numa outra escala, a escala das pequenas percepções, forças potentíssimas.

Da sabedoria popular, sabe-se que é possível aquando da entrada num espaço, sentir-se algo negativo, um ambiente pesado, que nos incomoda. Ou então um clima positivo, aberto, reconfortante. Diz o arquitecto Peter Zumthor, que esta é uma característica que ele persegue, quando projecta os seus espaços arquitectónicos – a atmosfera. (ZUMTHOR, 2006:75) Estabeleço aqui um paralelo, uma analogia entre Zumthor e a descrição de José Gil, acerca da «consciência do corpo», que também a

---

<sup>12,14</sup> GIL, José – *Abrir o corpo*, p.2. In FONSECA, Tânia M. G.; ENGELMAN, Selma; (Coords.) – *Corpo, arte e clínica*, 2004. Em linha. Consult. 12 Jul. 2011. Disponível em WWW: <URL:<http://www.ufgrs.br/corpoarteclinica/obra/abrir.prn.pdf>>.

descreve como uma «“atmosfera” susceptível de ser invadida, captada, ocupada por texturas finíssimas»<sup>13</sup>, que não se vê, só se sentem, e que resultam de movimentos do corpo e das suas acções perante outros corpos ou objectos, outros movimentos.

### **I.1.2 Corpo criador vs materiais de expressão**

Na área da escultura e da pintura, até à metade do século XIX, o corpo surgia sempre como elemento anterior à obra, um elemento que captava imagens para depois as utilizar em determinada composição. No fundo, uma estética clássica, ao longo da qual a tradição histórica visual do corpo permitia a réplica das suas qualidades quase de forma completa e mimética.

Ainda assim, mesmo essa representação ia para além do corpo exactamente retratado. A intenção do artista era ir mais além do corpo que era possível ver-se. Exemplos como o de Velásquez e de Caravaggio apontam já no sentido da representação não dos corpos, mas sim do que está à sua volta, o imaterial de que são feitos.

No início do século passado, Brancusi, discípulo de Rodin, tratou de desfazer o lado figurativo do seu mestre, captando uma breve impressão da figura que o inspirava, deixando no material apenas o necessário para representar o referente. Antes disso, também o impressionismo surgiu como oposição ao romantismo e ao academismo com os seus cânones, e de certa forma como reacção ao realismo, embora daí adviessem as suas raízes. O grupo de jovens do café Guerbois teve como traço comum a prática de uma pintura ligada à vida citadina e às impressões sensoriais do corpo de cada um. Este movimento artístico, ligado principalmente à pintura, concretizou-se cada vez mais numa procura individualizada e reflexiva, mostrando as preocupações e o sentir do artista face ao mundo emergente da industrialização e a si próprio. Para tal muito contribuíram os vários avanços técnicos da época, que permitiram captar os efeitos coloridos da luz do sol e da sua atmosfera.

Essa nova atitude criativa, orientou uma busca em torno de uma autonomia artística, uma procura de uma linguagem própria, vital para a renovação da arte do

---

início do século XX. Foi assim, que se chegou a uma estética do vestígio, da impressão breve, referencial, no fundo uma arte em fusão com as marcas do mundo.

Em parte, estas influências foram-se propagando no tempo, em exemplos como: Hugo Ball com a obra *Karawane*, (1917) - num desempenho marcante pela forma como declamava um poema com sons e palavras numa língua irreconhecível, enquanto realizava gestos desconformes com um corpo ocultado por vestes incomuns. Associado ao dadaísmo, Hugo Ball, de certa forma antecipou o que viria a ser a performance. Com os *papiers collés* de Picasso e de Braque, ou anos mais tarde com os *drip paintings* produzidos pelos gestos corporais de Pollock, ou ainda nas incisões no corpo de Yves Klein, podemos ver um corpo que surge reforçado de fisicalidade e desfalcado no que toca à visão. Aliás, o papel da visão nestas obras é a sua ligação com a invisibilidade, dominando a taticidade e o gesto na relação corpo/obra, dando-se importância à impressão corporal deixada nas formas criadas, mas também à influência que este aspecto sensorial teria no interior do artista. Algo também descrito por Henri Focillon, segundo o qual a forma, o espírito e a mão seriam em determinado momento um só, a ponto de escrever um manifesto intitulado *A vida das formas*.

O espírito faz a mão, e a mão faz o espírito. O gesto que não cria, o gesto sem devir, origina e define o estado da consciência. O gesto criador exerce uma acção permanente sobre a vida interior. (...) Ela ensina o homem a possuir o espaço, o peso, a densidade, o número. (...) Confrontando-se com a matéria que metamorfoseia, com a sua forma que transfigura. Educadora do homem, multiplica-o no espaço e no tempo. (FOCILLON, 2003:126)

Actualmente, estas características podem ser encontradas em artistas ligados à *Land art*, à arte biológica ou à área da performance, em que o contacto físico corporal é encarado como elemento principal da percepção estética. Artistas como Maria Loura Estêvão ou Marta Wengorovius exploram a natureza do meio envolvente como elementos produtores de sensações no corpo.

A primeira afirma que «é capaz de não praticar o corpo, à espera de qualquer

coisa, à espera do que aparece»<sup>14</sup>. Já Marta Wengorovius afirma que «tudo tem pele. Tudo o que existe toma um corpo. Somos constantemente chamados a dar forma. Nesse sentido, somos constantemente criadores. (...) A *Superfície* é assim geradora de forma, de objectos-corpos, de acções, geradora de comunicação» (WENGOROVIVUS, 2006:69), para com o visitante, sobre o visitante.

Esta produção criativa revela uma aproximação à fenomenologia de Merleau-Ponty, que é criticada por autores como Christine Buci-Glucksmann e Gilles Deleuze. A primeira critica o facto de Merleau-Ponty descrever a carne e a pele como sendo a mesma coisa. Para a autora, a carne é algo que se assemelha a uma «*interioridade* da encarnação»<sup>15</sup>, enquanto a pele deve assumir o lugar mediador do corpo com o mundo. Já Deleuze, vê como uma insuficiência o facto da fenomenologia de Merleau-Ponty entender o corpo vivido como o principal elemento da captura e simples retransmissor de sensações. Deleuze entende que algo acontece no corpo, mas que «transborda todos os domínios, atravessando-os» (GODINHO, 2007:233) excedendo o domínio do sensível, algo que vai para além do corpo sensível.

A introdução de novos elementos técnicos no trabalho do artista, significaram desde sempre uma reflexão/pausa, e uma conseqüente evolução/inflexão no processo criativo abrindo novos caminhos, novas expressões, permitindo novas associações, diferentes existências.

São exemplos disso: o impressionismo que resolveu o impasse académico, através de uma captação instantânea do real, utilizando uma nova técnica – as pinceladas justapostas com cores puras. O caso do vídeo, inicialmente com um carácter documental, depois enquanto elemento artístico. Também, o autor José Gil, apresenta um exemplo análogo às transformações que referi, e que se aplica à contemporaneidade:

Um novo desafio – semelhante ao que a técnica  
da fotografia lançou à pintura do século XIX – se levanta  
à arte contemporânea. (...) A extraordinária conexão de  
múltiplos campos heterogéneos que a imagem virtual

---

<sup>14</sup> Conforme apontamentos tirados num Seminário de Artes Visuais realizado por Maria Loura Estêvão no dia 18 de Abril de 2008, no Mestrado em Artes Visuais-Intermédia da Universidade de Évora, tendo por tema o processo criativo pessoal.

<sup>15</sup> BUCI-GLUCKSMANN, Christine - Entrevista de Jorge Leandro Rosa e João Urbano in *Nada*. (Jun. 2009), p. 70.

induz, longe de “desmaterializar” ou “desrealizar” os objectos e os seres, torna-os mais reais porque actualiza o virtual que eles “são”<sup>16</sup>.

Salvaguardando os diferentes tempos cronológicos e as transformações técnicas ocorridas, podemos comparar os estádios de evolução da criação que utiliza a programação e a animação por computador, e anteriormente, num outro tempo, a evolução das relações entre a fotografia e o cinema.

De certa forma o que fui descrevendo atrás, revela um contacto específico dos artistas com o corpo, cujo corpo foi ao longo dos tempos, adaptando e adaptando-se aos materiais e técnicas que foram surgindo, que eles mesmos criam e reinventam. Neste sentido são vários os autores<sup>17</sup> que actualmente fazem uma classificação das artes conforme a técnica ou os materiais de expressão. É exemplo disso Ron Burnett, que diferencia as criações enquanto artes mais “tradicionais” – escultura e pintura - e as artes que utilizam os materiais e os processos de alta tecnologia, com o electrónico e o digital – *new media* ou *media art*.<sup>18</sup>

Uma perspectiva puramente instrumental, semelhante ao que Rocha da Silva enuncia:

Importa questionar se todo este discurso que está a ser construído pela tecnologia (...) não nos remete afinal para a natureza, cuja recriação é sempre o desafio tecnológico supremo. (...) Ao mesmo tempo que reconhecemos as virtudes da evolução tecnológica, importa quebrar a ilusão, reconhecendo que se trata

---

<sup>16</sup> Cf. GIL, José - *A confusão como conceito*. In *Os anos 80/The Eighties*, p.56.

<sup>17</sup> São vários os autores/artistas que diferenciam a produção artística consoante os materiais que as constituem. As artes “tradicionais” compreendidas pela pintura e a escultura em pedra, metal ou madeira, e as artes que utilizam as novas tecnologias do digital e do virtual. Cf. WILSON, Stephen - *Information arts: intersections of art, science and technology*. p.42. Cf. KERCKHOVE, Derrick de - *A pele da cultura: uma investigação sobre a nova realidade electrónica*. Cf. MENÉRES, Clara – *A escultura e as novas tecnologias*, p.174. In LEANDRO, Sandra (Coord.) – *Seminários de estudos da arte: Estados da forma I*. Cf. entrevista de Rainer Linz a Stelarc. Em linha. Consult. 17 Abr. 2010 Disponível em WWW:<URL: [http://rainerlinz.net/NMA/repr/Stelarc\\_interview.html](http://rainerlinz.net/NMA/repr/Stelarc_interview.html)>.

<sup>18</sup> Cf. BURNETT, Ron – *Projecting Minds*, p.314. In GRAU, Oliver (ed.) – *MediaArtHistories*.

apenas da criação de ferramentas, como no passado aconteceu com o lápis<sup>19</sup>.

Nas artes tradicionais, o corpo participa em obediência às leis da presença física, como são o canto pela acção vocal, a dança pelos movimentos corporais que lhe dão existência, ou no caso do teatro com a junção de ambos. No caso da pintura e da escultura, o confronto táctil do corpo com as tintas ou a pedra, seja de forma directa ou através do pincel ou do cinzel. Estes movimentos do corpo e os gestos que percorrem o material mais tradicional, modificam-se com as novas tecnologias. O corpo torna-se gradualmente mais estático, mais visual, a pele passa a ter um contacto diminuído com o material de criação, ficando circunscrito a algumas partes, começa a desaparecer.

Esta ligação entre o corpo e os novos materiais - talvez mais abstractos - compreende uma mesma necessidade de adequar posições, tal como na ligação com os materiais tradicionais, é preciso uma adaptação mútua. E não se pense nesta adaptação como algo apenas físico, antes pelo contrário, são movimentos que acontecem no interior do corpo.

Algo que vai de encontro ao que José Gil chama de «conexão dos órgãos corporais com outros elementos (virtuais, p.ex. próteses, dispositivos fetichistas)». (GIL: 1997,184). O que no caso do corpo criador compreende o teclado ou o pincel enquanto próteses, que são prolongamentos<sup>20</sup> do corpo.

---

<sup>19</sup> SILVA, Filipe Rocha da - *Arte e Tecnologias*. Cf. website: <http://www.sedes.pt/blog/?p=1319>. Consult. 18 de Novembro de 2009.

<sup>20</sup> Algo semelhante ao utensílio de que fala Leroy-Gourhan ou ao prolongamento do corpo descrito por McLuhan, Marshall. Cf. LEROY-GOURHAN, André – *O gesto e a palavra*. Cf. McLUHAN, Marshall - *Os meios de comunicação como extensões do homem*.

## I.2. Uma mutação tecnológica (na arte)

O grande problema do nosso tempo é conciliar a técnica com a ética, a estética e a poética.<sup>21</sup>

Mestre Lagoa Henriques

Desde sempre o homem revelou interesse em desenvolver tecnologias que o ajudassem a adaptar o meio a si e às suas funções. Através de uma procura, muitas vezes sem objectivo claro e definido, o homem indagou, experimentou, falhou e voltou a testar, até chegar ao mecanismo, à imagem ou à ideia que tal como um relâmpago lhe atravessaram a mente num dado momento.

São inúmeros os exemplos em que a mente humana ideou algo, antes sequer de existirem possibilidades técnicas para o tornar real. É exemplo disso mesmo o conto que tematiza a ida à lua de Julius Verne<sup>22</sup> e que só mais tarde se materializaria, ou o exemplo real da programação de um software<sup>23</sup> que pinta ao estilo do artista que se pretenda, que podia ter saído de uma magnífica história de ficção científica.

Muitas destas criações foram antecedidas de outras, como é o caso do pombo mecânico capaz de simular o voo, da autoria de Architas<sup>24</sup>, ou o pato de Vaucanson que comia e defecava, batia as asas e bebia água. Como antepassados da mecânica, importa destacar o «Automaton», um livro de Al-Jazaari<sup>25</sup> onde são descritos projectos de máquinas e estruturas. Ou o caso do multifacetado Leonardo da Vinci, com desenhos de

---

<sup>21</sup> Cf. *Morreu o escultor do olhar*. Em linha. Consult. 23 Ago. 2010. Disponível em WWW:<URL: <http://ipsilon.publico.pt/artes/texto.aspx?id=224053>>. Texto acerca do falecimento de Lagoa Henriques.

<sup>22</sup> Segundo Hanna Arendt, a ficção científica incorpora as mais profundas aspirações e sonhos do homem comum. Cf. ARENDT, Hanna - *A condição humana*, p. 32.

<sup>23</sup> O robot AARON (1973) é da autoria do artista Harold Cohen e foi um dos pioneiros da *Computer Art*. Cf. GIANNETTI, Claudia – *Realidades e mitos da media art*. Em linha. 2001. Consult. 12 Mai. 2009. Disponível em WWW: <URL: [http://www.virose.pt/vector/b\\_08/giannetti.html](http://www.virose.pt/vector/b_08/giannetti.html)>.

<sup>24</sup> Architas (cerca de 300 a.C.) foi um filósofo e matemático pitagórico grego. É por vezes apelidado de pai da “mecânica”, devido aos seus desenhos de estruturas e mecanismos de tracção e de elevação, tais foram os desenvolvimentos a que chegou na geometria. Para a sua reputação também contribuíram elementos ligados à teoria da música e à acústica. Cf. *Encyclopedia Britannica*, p.532.

<sup>25</sup> Cf. NADAJARAN, Gunalan – *Islamic automation: a reading of Al-jaazari's the book of knowledge of ingenious mechanical devices*, p.163. In GRAU, Oliver – *Media art histories*.

projectos para o fabrico de aviões, helicópteros e até um projecto para o que parecia ser um robot.

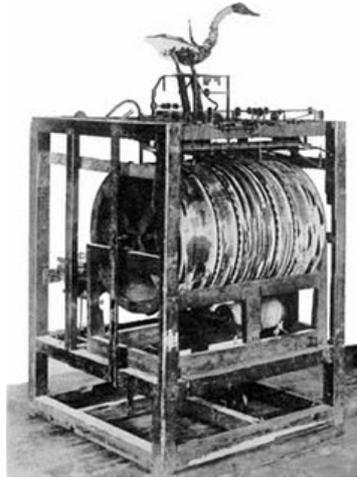


Fig. 1 – Jacques de Vaucanson,  
*O pato de Vaucanson*, 1739

Os vários exemplos enunciados testemunham o génio criador que o homem foi utilizando e que se acentuou com a chegada do século XX. O desenvolvimento dos transportes e comunicações foi acelerado com o aparecimento do computador na década de 40, provocando uma mutação transversal a todas as áreas da sociedade e suas relações que marca de forma decisiva o nosso tempo e cujas consequências estamos ainda longe de poder perspectivar com total rigor.

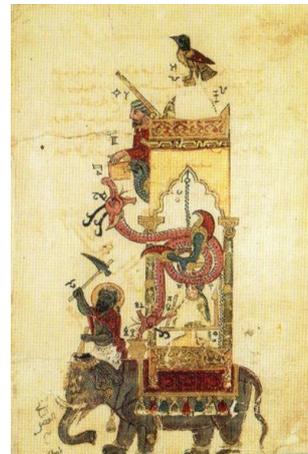
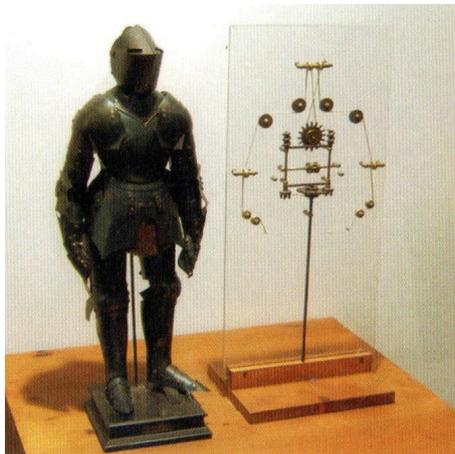


Fig.2 - Leonardo da Vinci, *robot*, 1530

Fig.3- Farkh ibn Abd al-Latif, *O Relógio Elefante*, tinta da china, pigmentos e ouro s/papel, 30 x 19 cm, 1315, imagem do livro *Automaton* de Al-Jazaari.

De entre as várias áreas que constituem a sociedade, a ciência e a arte foram das que sofreram mais transformações, traçando caminhos independentes e diferenciados, quer seja pelos territórios explorados, quer seja pelas metodologias<sup>26</sup> e perspectivas utilizadas. Apesar disso, nos últimos cinquenta anos a separação entre arte e ciência sofreu uma inflexão, a partir do momento em que investigadores de ambas as áreas verificaram que em muitos casos tratavam dos mesmos elementos, associando-lhes apenas nomenclaturas distintas.

A aproximação de conhecimentos, conceitos e colocação de problemas incentivou a interdisciplinaridade (WILSON, 2002:41), o que permitiu desenvolver e enriquecer processos e soluções comuns, beneficiando os seus utilizadores e as ferramentas por estes utilizadas. Inovar pode não consistir necessariamente em criar algo novo, mas talvez apenas perspectivizar um processo ou a maneira de ver exactamente o mesmo, de um outro ponto de vista.

Para além disso, em ambas as áreas facilmente se pode falhar e é normal que tal aconteça. Essas falhas ou erros podem muito bem ser o elemento em falta. Porque não se previu uma outra perspectiva, porque não se associaram conceitos e áreas de ligação improvável, o erro<sup>27</sup> permite esse vislumbre, que não poucas vezes terá permitido ao cientista, ao artista ou ao músico encontrar o caminho, o resultado pressentido.

Relativamente à arte, actualmente esta é o resultado do longo século que passou preenchido por grandes metamorfoses, bloqueios e conseqüentes evoluções, de onde nasceram novos conceitos, materiais e meios que possibilitaram o surgimento de novas expressões artísticas.

O aparecimento da fotografia e do cinema no século XIX não impede que os situe nas evoluções do século seguinte, tendo em conta a sua progressão técnica e a

---

<sup>26</sup> O *Método Científico* é a reunião organizada de procedimentos racionais utilizados para investigar e explicar os factos e fenómenos da natureza, por meio da observação empírica e da formulação das leis científicas. Cf. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, p.5471.

<sup>27</sup> «Os enganos não são erros, pelo contrário, fazem parte do conhecimento que constrói a nossa realidade.» MATURANA, Humberto, aquando do Seminário realizado por Claudia Giannetti no dia 22 de Setembro de 2009, por ocasião da abertura de ano académico do Departamento de Artes Visuais, Universidade de Évora.

importância relativa atingida, tal a veemência com que influenciaram as artes tradicionais, a ponto de modificarem o modo de percebermos o mundo.

Walter Benjamin<sup>28</sup> foi um dos autores contemporâneos que entendeu o significado das alterações que estas novas técnicas produziram na sociedade em geral. Na arte, estas técnicas, colocadas à disposição dos artistas, permitiram gerar um novo paradigma no campo visual, através do desenvolvimento dos estudos sobre o movimento, obtendo novos enquadramentos e composições.

Exemplo disso mesmo é Vladimir Tatlin, com a obra *Complex corner relief*, (1915) determinante para que se encontrassem novas possibilidades tridimensionais, e que antecipou o que viria a ser a primeira vaga da arte cinética com artistas como Naum Gabo e Pevsner em 1921.

Da mesma forma, László Moholy-Nagy contribuiu com a utilização de materiais como o aço inox e o acrílico. Realizou também experiências com luz e pequenos movimentos mecânicos, como é o caso da obra *Light Space Modulator*, (1930) que conferia à forma um factor lúdico e encontrava um modo distinto de tratar os materiais, bem como as sombras daí resultantes.

Depois da Segunda Grande Guerra, a modificação cultural associada à utilização das novas tecnologias, primeiro com a televisão, depois o vídeo e mais tarde a internet, levou a uma alteração do tipo de informação, das formas de comunicação e consequentemente das relações interpessoais.

A arte como forma de comunicação acompanhou esta mutação, tornando-se cada vez mais acessível a todos, principalmente devido à disseminação da informática e dos computadores, progressivamente ao alcance de toda a população do mundo desenvolvido. É deste modo que o *boom* dos meios digitais aplicados às artes se justifica, a partir das últimas décadas do século XX, em que diversas tipologias como a *electronic art*, *video art*, *instalação vídeo*, *Web art*, *software art*, no fundo a *media art* que conhecemos nos dias de hoje, conquistaram em definitivo o seu espaço. Mas esta explosão só foi possível graças à acção pioneira de vários investigadores. Nos anos de

---

<sup>28</sup> BENJAMIN, Walter – *Sobre arte, técnica, linguagem e política*, p.235.

1940 destacaram-se Norbert Wiener, professor no MIT que deu origem à cibernética<sup>29</sup> e Alan Turing que, através das suas pesquisas, introduziu o digital. Importa referir William Grey Walter que, por volta de 1948, através da electrónica analógica, construiu os *tortoises*, pequenos robots com um circuito simples que realizavam pequenos movimentos com base em sensores fotossensíveis.

Muito mais tarde, em 1984, William Gibson cunhou o termo *ciberespaço*<sup>30</sup> com a obra *Neuromancer*, que estabelecia um mundo virtual interligado com os neurónios. Daí até chegar ao espaço colectivo onde actualmente a velocidade da interacção é cada vez maior foi apenas um passo.

Desde então, questões acerca da legitimidade e do envolvimento da técnica na realização, produção e existência da criação enquanto obra de arte foram colocadas. E sendo estas ferramentas *high tech* produto da evolução tecnológica, é um facto que o lado sensível do homem pode sentir-se tentado perante o deslumbramento dos efeitos produzidos.

Mas porque razão acontece este sentimento de assombro e de deleite tecnológicos?

Talvez o factor “movimento físico” captado pelo corpo de quem olha, seja possível porque existe um reflexo inato que assume que algo que se move por si próprio é portador de vida. Como se o homem procurasse algo semelhante ao seu corpo vivo, «o corpo como algo que sente e que mexe». (MASSUMI, 2002:45) No mesmo sentido, também Paul Virilio afirma que «o movimento dos organismos vivos permanece um

---

<sup>29</sup> O trabalho de Norbert Wiener em torno das comunicações electrónicas e do conceito de automação foi determinante para o desenvolvimento das teorias da informação e da ciência computacional. Um dos conceitos determinantes em torno da cibernética é a ideia de *feedback*, segundo o qual um efeito futuro depende de um resultado passado, através de um processo que se desenvolve de forma contínua, permitindo a troca de informação entre diferentes sistemas, como o humano e o digital, tornando possível que elementos externos à máquina façam parte da ou alterem a informação de determinado programa. Cf. GIANNETTI, Claudia - *Algunos mitos del final milenio: contra la trivialización de la tecnocultura*. Em linha. 1998. Consult. 12 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: [http://www.artmetamedia.net/pdf/2Giannetti\\_AlgunosMitos.pdf](http://www.artmetamedia.net/pdf/2Giannetti_AlgunosMitos.pdf)>.

<sup>30</sup> Para Eduardo Kac, o ciberespaço é um espaço sintético, em que um utilizador equipado com o *hardware* adequado pode interactuar em ambientes digitais com outros utilizadores, seja em termos visuais, acústicos ou até mesmo de pressão táctil, possibilitada por *software*. Cf. KAC, Eduardo – *Telepresence Art*. Em linha. Consult. 29 Abr. 2010. Disponível em WWW: <URL: [http://www.ekac.org/telepresence.art\\_94.html](http://www.ekac.org/telepresence.art_94.html)>.

enigma: os batimentos das pálpebras, a contracção dos músculos ou a aceleração dos corredores parecem emanar espontaneamente do interior como uma força motriz». (VIRILIO, 2000:146)

Refira-se que associada a estas solicitações sensoriais está a visão como principal elemento captor durante todo o século passado. É certo que o aparecimento da fotografia e mais tarde do cinema aumentou as possibilidades de criação, mas amplificou também as possibilidades perceptivas e sensitivas do espectador. Associado a estas inovações, o fonógrafo foi determinante para o que se seguiria, porque atribuiu importância a um sentido que não a visão – o aparelho auditivo – intimamente ligado ao movimento e ao equilíbrio do ser humano.

É efectivamente nas imagens visuais das duas dimensões que, pela fotografia, primeiramente se aplica a reprodução automática. Seguidamente, como se interpôs a escrita, a palavra tem a sua fixação mecânica com o fonógrafo. Até este ponto, os mecanismos de assimilação mental não sofreram nenhuma distorção: puramente estática e visual, a fotografia deixa tão livre a interpretação como a do homem paleolítico frente aos bisontes de Altamira. Por seu lado, o fonógrafo impõe uma cadeia auditiva à qual se liga uma visão mental livre e pessoal. (...) Com o cinema sonoro e a televisão as condições modificaram-se profundamente, pois eles mobilizam simultaneamente a visão do movimento e a audição, isto é, implicando a participação passiva de todo o campo da percepção. (LEROI-GOURHAN, 1986:211)

Estas modificações significaram uma verdadeira mutação que se produziu no fim do século XIX e início do século XX, fazendo destes instrumentos verdadeiras próteses<sup>31</sup> que contribuíram para substituir gradualmente a motricidade do artista. (STIEGLER, 2007:41). Também Walter Benjamin refere o facto de em determinados momentos haver a necessidade de uma nova perspectiva, perante as pausas e interrogações. «Porque: as tarefas que são apresentadas ao aparelho de percepção humana em épocas de mudança histórica não podem ser resolvidas por meios apenas

---

<sup>31</sup> No cap. I.1.2, José Gil faz referência a próteses como elementos que se ligam aos órgãos do corpo.

visuais, ou seja, de contemplação. Elas só são dominadas gradualmente, pelo hábito, após aproximação da recepção táctil». (BENJAMIN, 2001:110)

### I.2.1 A dimensão sensorial em Lygia Clark

A aproximação ao táctil como elemento captor e gerador de formas desempenhou um papel preponderante no percurso artístico de Lygia Clark. Refiro-me a esta artista porque, apesar de o seu trabalho remontar ao fim da década de 1950, entendo que a sua criação artística podia facilmente inserir-se no grupo de artistas actualmente em actividade<sup>32</sup>.

A própria Lygia Clark apelidava-se de "não-artista" e a comprovar isso mesmo está o facto de muitas instituições artísticas terem tentado catalogar a sua obra dentro das categorias existentes naquele momento, como a escultura, a performance ou a body-art, designações com as quais ela própria rompia claramente.

Para o presente estudo, o trabalho de Lygia Clark assume alguma relevância principalmente por dois motivos: primeiro pela inovação que a artista introduziu traduzida na partilha do processo criativo e de autoria com o espectador; o segundo, pela sua pesquisa em torno da acção do corpo no seu processo criativo.

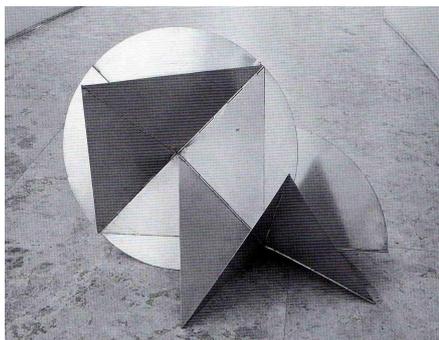


Fig. 4 – Lygia Clark, *Bichos*, 1960.

Em 1960, a série de trabalhos *Bichos*, um conjunto de planos móveis em alumínio articulados por meio de dobradiças, permitiam a modificação das várias partes do “corpo” do objecto. Com esta obra, Lygia Clark convidava o espectador a ser um

---

<sup>32</sup> HERNENHOFF, Guy – «Lygia Clark». In *Lygia Clark*, p.45.

participante fisicamente activo e manipulador,<sup>33</sup> dando-lhe a possibilidade de encontrar diferentes combinações para a forma final.

Foi esta liberdade dada ao espectador e de certa forma também ao objecto, que fez com que a artista afirmasse: «Quando me perguntam quantos movimentos pode o *Bicho* efectuar, eu respondo: não sei nada disso, você não sabe nada disso; mas ele sabe.» (CLARK, 1992:64)

O objecto criado pela artista ganhou liberdade formal e permitiu ao espectador a liberdade de procurar essa forma. Com isto, também o artista ampliou o seu grau de actuação e de possibilidades dentro do seu processo criativo, pois a partir daqui «o corpo e o acto passaram a ser o centro da atenção».<sup>34</sup>

Do metal de *Bichos*, Clark passou pela maleabilidade de uma goma flexível de *Obra mole* que poderia admitir qualquer forma ou postura, até ao acto de cortar longitudinalmente uma “fita de *Moebius*” numa acção associada a uma performance, intitulada *Caminhando*.

«São necessários os gestos do corpo para que o  
fazer possa acontecer.»<sup>35</sup>

Parece-me que esta afirmação se adequa às pretensões do acto de fazer de Lygia Clark em *Caminhando*, que resulta na expressividade do gesto em cada instante do fazer, de segurar, de cortar, de avançar, de voltar a cortar, de acontecer. Aproxima-se de um *fazer* infinito, um *fazer* ritual que atravessa outros planos de energia e que chega a um outro estado de consciência.

«O que se corta é o espaço que vai além do plano, mas que é superfície viva. (...) *Caminhando* é uma experiência do devir»<sup>36</sup>, por isso diz a artista acerca do acto de cortar a fita de *Moebius*:

---

<sup>33</sup> Cf. ELEEY, Peter, curador do Walker Art Center, Iowa, descreve o funcionamento da obra *Bichos*, Lygia Clark. Em linha. Consult. 16 Mar. 2010 Disponível em WWW:<URL: <http://www.youtube.com/watch?v=7Cq2OVD7dvA>>.

<sup>34</sup> BRETT, Guy – «*Lygia Clark: seis células*». In *Lygia Clark*, p.19.

<sup>35</sup> Conforme apontamentos tirados por ocasião da defesa de dissertação de Mestrado em Artes Visuais – Intermédia pela Universidade de Évora de Alexandra Bochmann, intitulada *Critérios para a representação gráfica de partituras musicais*. Afirmação proferida por José Manuel Martins enquanto Presidente do Júri no dia 14 de Março de 2009.

<sup>36</sup> HERNENHOFF, Guy – «*Lygia Clark*». In *Lygia Clark*, p.46.

Faz-nos viver a experiência de um tempo sem limite e de um espaço contínuo. (...) O instante do acto não se renova. Existe por ele próprio: repeti-lo é dar-lhe outro significado. (...) Somente tem vida o instante do acto. Por natureza, o acto contém em si o seu próprio excesso, o seu chegar a ser. (CLARK, ibidem:25)

Cada fazer, cada experiência de cada participante tem inerente a si um tempo irrepetível e intransmissível entre cada um dos espectadores participantes.

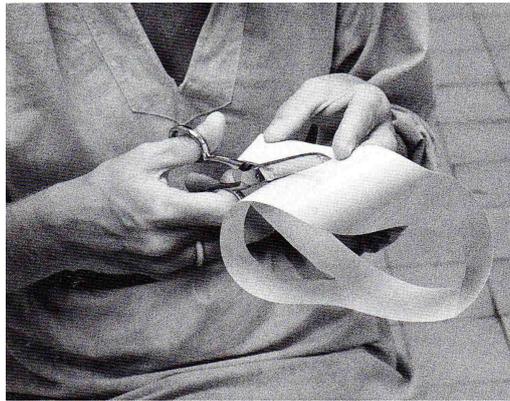


Fig. 5 - Lygia Clark, *Caminhando*, 1964.

Lygia Clark pretendia que cada espectador experimentasse as suas criações artísticas estando atento aos pormenores, ela pretendia que o corpo de cada um tratasse cada objecto de forma a captar o instante único, invisível e indivisível. Mas, para isso, devia o espectador trabalhar com elementos do seu corpo diferentes daqueles a que estava habituado a usar no dia-a-dia.

Pergunto-me se depois da experiência do *Caminhando* não seremos mais conscientes dos gestos que fazemos – incluso os mais banais.

A primeira vez que cortei o *Caminhando*, vivi um ritual em si próprio muito significativo. E desejei que essa mesma acção fosse vivida com a maior intensidade possível pelos futuros participantes. É necessário que seja algo puramente gratuito e que não se tente saber - enquanto se corta - o que vai cortar depois e o que se cortou antes. (...) O acto de *Caminhando* é uma proposição dirigida ao homem, cujo trabalho está cada

vez mais mecanizado, automatizado. (CLARK, 1997:153)

A sua orientação fenomenológica levou-a em busca de novas percepções que funcionassem na arte e que fossem aplicáveis à vida real. Assim, o espectador estaria apto a captar pequenas percepções do dia normal, ou seja, era intenção de Clark tentar recuperar capacidades sensoriais do corpo que estivessem adormecidas no quotidiano.

Na série *Bichos*, Clark envolveu o espectador no processo criativo, da mesma forma que em *Caminhando* procurava a participação do corpo do espectador, de forma a associar a visão a outros sentidos e assim sucessivamente até que a obra não estivesse já fora do corpo, passando ela a constituir o próprio corpo.



Fig. 6 - Lygia Clark, *A casa é o corpo: Labirinto*, 1968

Esta utilização do corpo pode ser localizada física e temporalmente na Bienal de Veneza em 1968<sup>37</sup>, com a obra *A casa é o corpo: Labirinto*, uma instalação<sup>38</sup> de oito metros de comprimento que permitia a passagem dos espectadores pelo seu interior para que «tenham a sensação de penetração, ovulação, germinação e expulsão do ser vivo».<sup>39</sup>

---

<sup>37</sup> Este tipo de acção em que o espectador é convidado a entrar, participar e interagir dentro de um espaço criado pelo artista, coincide em termos temporais e conceptuais com a apresentação do trabalho *Solstice* (1968) da autoria de Robert Rauschenberg.

<sup>38</sup> Já em 1965 a artista escrevia assim: «Ainda que esta nova proposição não seja considerada obra de arte, tem que seguir em frente (nova forma de arte?)». Por aqui se entende o carácter diferenciador e obstinado da criação artística de Lygia Clark, que contribuiu para a afirmação da instalação como novo formato artístico. Cf. BRETT, Guy – *Lygia Clark: seis células*. In *Lygia Clark*, p.32.

<sup>39</sup> CLARK, Lygia - *Da antologia de textos escolhidos*. In *Lygia Clark*, p.162.

O espaço do objecto explorado pelo corpo do espectador passou a envolver esse mesmo corpo, passando a estar o espectador fisicamente imerso<sup>40</sup> na obra.

Em *A casa é o corpo: Labirinto*, Lygia Clark elaborou espaços de diferentes áreas sensoriais, ordenadas e respectivamente denominadas de modo a fomentar uma analogia com o processo de fecundação do ser humano. Desta forma, a artista metaforiza o início e o término de um ciclo pelo qual cada ser vivo passa, momentos esses que, não obstante a sua importância, não deixam memórias, pelo menos de forma consciente.

De entre os elementos que formavam este espaço predominavam os tecidos tactilmente apelativos, elásticos que representavam pêlos e que ao serem ultrapassados requeriam o esforço do espectador e ainda bolas de plástico e tecidos translúcidos, com os quais explorava a escuridão ou a luz intensa. Para além disso, o solo movimentava-se em alguns pontos do percurso retirando o equilíbrio a quem passava.

Os elementos utilizados procuravam deixar o corpo do visitante sensorialmente imerso, capaz de captar percepções nunca antes experimentadas ou já esquecidas, funcionando os diversos obstáculos como agentes libertadores das limitações que o corpo do explorador trazia ainda do seu quotidiano. Por isso, a “expulsão”, etapa final da instalação, significa a renovação do ser, algo que Lygia Clark entendia ser profundamente necessário, o gesto de avançar contra a “normalização” que a sociedade impunha a cada indivíduo. Esta “normalização” é evidente na utilização abusiva da visão, cada vez mais desligada do resto do corpo físico do observador. Segundo Johanatan Crary, este factor significa uma verdadeira «descorporalização da visão» (CRARY, 1990:39), potenciada pelas transformações industriais, comunicacionais e tecnológicas da sociedade.

No seguimento da pesquisa do último trabalho referido, Clark produziu duas séries intituladas *Máscaras sensoriais* e *Máscaras abismo*. A finalidade destes objectos era não tanto o de serem manipulados, mas o de serem acoplados ao corpo, no sentido

---

<sup>40</sup> As várias experiências em torno do questionamento do papel do espectador, em trabalhos de artistas como Yves Klein ou em grupos como o Fluxus, junto com o surgimento da instalação, contribuíram para o surgimento do espectador que executa uma performance aquando da sua circulação e exploração da obra de arte.

de limitar as sensações habituais, de forma a funcionar como um filtro sensorial na experimentação do mundo.

No caso de *Máscaras sensoriais*, a experiência era multissensorial pois envolvia principalmente a visão, a audição e o tacto. Mas no caso de *Máscaras abismo*, a visão era mínima, amplificando o resto do corpo sensório, contribuindo para a imersão<sup>41</sup> do corpo do espectador explorador, tal como em *A casa é o corpo: Labirinto*.



Fig. 7 - Lygia Clark, *Máscaras Sensoriais*, 1971

Fig. 8 - Lygia Clark, *Máscaras abismo*, 1971

Esta imersão tinha o propósito de libertar os outros sentidos corporais na experimentação do mundo, numa tentativa de perspectivar o instante normal a que o corpo estava habituado.

#### *Máscaras Sensoriais*

Conjunto de máscaras idênticas feitas de tecidos, que só variam pelos estímulos sensoriais que as caracterizam e pelas suas cores (...). As máscaras têm odores distintos, dispositivos especiais que alteram a audição e uma espécie de óculos com perspectivas visuais diferentes. (...) Na altura do nariz existem umas bolsas com sementes ou folhas de ervas (...). O

---

<sup>41</sup> BRETT, Guy – «Lygia Clark: seis células». In *Lygia Clark*, p.21.

participante, ao colocar a máscara, experimenta sensações novas que oscilam entre a integração no mundo que os rodeia até uma interiorização que chega ao distanciamento absoluto. (CLARK, 1997:221)

Esta “integração no mundo” ou a “interiorização” que chega ao “distanciamento absoluto” referirão talvez o mesmo processo. Por isso, Lygia Clark afirma a propósito de *Máscaras abismo*: «A sensorialidade dos materiais cria uma união entre a máscara e o participante» (CLARK, ibidem:33), uma união entre interior e exterior, ou entre ser e mundo, «entre corpo e cérebro, baba e espírito, entre masculino e feminino». (CLARK, ibidem:34)

Esta  *fusão*<sup>42</sup> foi um conceito que sempre acompanhou a sua pesquisa artística, um desassossego que a levou a desafiar os parâmetros da história da arte num movimento contínuo de conhecimento em busca de uma nova poética.

Por isso, entendo ser importante estabelecer o conjunto *Objectos sensoriais* como um marco, por dar a entender como Lygia Clark havia estabelecido um «vínculo com a vida»<sup>43</sup>. Um período que a artista relata da seguinte forma: «Vivi o fim da obra de arte, do suporte em que esta se expressava, a morte da metafísica e da transcendência, descobrindo o aqui e agora na imanência»<sup>44</sup>, sublinhando a mesma  *fusão* que referi. Esse é o momento, enquanto acto, que se revela nas suas obras como um campo fundamental de experiência e de captura de percepções, sempre a partir da criação artística proposta pela artista.

---

<sup>42</sup> Clark baseia-se no princípio espiritual hindu de fusão com o universo. Foi no início da década de 70 que a artista passou a entender a arte como uma possibilidade de tratamento do corpo e do espírito. Cf. PLASÊNCIA, Clara - *Lygia Clark*, p.33.

<sup>43</sup> Biografia de Lygia Clark. In *Lygia Clark*, p.33.

<sup>44</sup> CLARK, Lygia - *texto dactilografado sem título nem numeração*. In *Lygia Clark*, p.45.

## I.2.2. O carácter experimental do corpo objecto estético em Morris e Stelarc

A utilização do corpo como objecto artístico em busca de novas percepções foi acompanhada no tempo pelo surgimento de novos materiais, novos *media*, uns duradouros, outros mais efémeros. Nestes últimos talvez se possa incluir o corpo do artista como elemento de desgaste, de passagem, de transformação, que marca e se deixa marcar. Comumente conhecida como *Body Art*, apresentou-se como performance *in situ*, antecedida em quarenta anos por algumas intervenções *Dada* ou por propostas do movimento surrealista que tentavam revolucionar a relação corpo/objecto/técnica. Neste sentido, também o pós-modernismo tentou utilizar o corpo como algo fluído, em constante transformação, em direcção a um “corpo-matéria de expressão”.

Em criadores como Robert Morris<sup>45</sup> e Stelarc, é importante observar a forma como o corpo entrou no processo criativo num dado momento das suas carreiras, numa época de libertação das amarras do corpo-cápsula.



Fig. 9 – Robert Morris, *Sem título*, 1964, madeira e chumbo, 91.4 x 91.4 x 94 cm.

No início da década de 1960, alguma da produção artística de Morris resultava em esculturas com as impressões do impacto do corpo na matéria. São exemplo disso mesmo as marcas de mãos e de pés em estruturas rectangulares de chumbo - *Footprints and Rulers* e *Hand and Toe Holds* - ou apenas três simples pegadas marcadas também

---

<sup>45</sup> JONES, Amelia – *Body art/Perfoming the subject*. pp.114-115.

em chumbo e situadas sob a estrutura de madeira dos degraus de uma escada – *sem título* (ver fig.9). Esta obra assinala o corpo como massa, como entidade que “esteve lá” e que deixou uma impressão, uma marca. Talvez as marcas no chumbo atestem o peso do corpo do homem, enquanto elemento que procura e provoca o acontecimento, a experimentação, o fenómeno.

Esta visão aproxima-se muito da fenomenologia de Merleau-Ponty, segundo o qual o táctil e o contacto físico são elementos principais para a percepção e o conhecimento do que está à nossa volta. «O meu corpo móbil conta no mundo visível, faz parte deste, e por isso posso dirigi-lo no visível.» (MERLEAU-PONTY, 2004:19)

Da utilização do corpo como objecto estético até chegar ao ponto em que o corpo é cortado a bisturi foi um pequeno passo. Um exemplo disso é a obra de Gina Pane<sup>46</sup>, *Escalade non anesthésiée*, em que a artista vestida de branco cortava os lábios, a face e os braços com uma lâmina, enquanto caminhava descalça sobre vidros ou fogo. A dor suprimida justificava-se com a busca de algo novo, caindo assim o último limite do corpo artístico: a pele.

As acções não eram entendidas pela artista como gestos de dor ou de violência, «mas sim como um acto necessário para simbolizar a violência que outros sofriam» (ALIAGA, 2003:255). Ela encarnava o que outros sofriam, as dores e os cortes no corpo «transformavam-se em energia, em resistência» (ALIAGA, ibidem:255). Ela trabalhava com forças que lhe permitiam ultrapassar limites em busca de uma nova percepção de ser e de estar no corpo. Algo só possível de alcançar através de um treino mental e físico de resistência à dor, que lhe permitiu alcançar uma consciência diferente, uma percepção alterada do corpo.

Para um artista como Stelarc, este factor revelou-se determinante para a sua experiência criativa e conseqüente evolução artística.

Em *Suspensões*, Stelarc apresentou o seu corpo preso por ganchos aplicados na pele. A fig.10 abaixo apresentada é uma das 27 performances realizadas entre 1976 e 1988 em que o artista buscava uma nova percepção do corpo, que viria a servir de antecâmara para a sua ligação a próteses mecânicas nos anos que se seguiram.

---

<sup>46</sup> As conotações feministas e políticas com que a artista sempre trabalhou serviram também para chamar a atenção para a guerra do Vietname, através do sangue do seu próprio corpo.



Fig. 10 – Stelarc, *Sitting/Swaying: Event for rock suspension*, 1982, Tamura Gallery, Tóquio

Stelarc lembra que, aquando da sua formação artística, se dava muita importância à representação figurativa e à técnica exímia<sup>47</sup>. Esta característica foi algo com que ele nunca se identificou, porque não se sentia um artista “tradicional”, além de que as limitações técnicas e formais lhe amplificavam essa insatisfação. «Eu estava mais interessado em utilizar o corpo como um meio de expressão, em vez da criação de um objecto de pintura ou de escultura, entendi que havia na arte um lado mental de entendimento do indivíduo.»<sup>48</sup>

Para o artista, a arte era uma forma de compreender o mundo, uma oportunidade para entender o que pretendia transmitir. Desde sempre lhe chamou a atenção o trabalho de artistas, bailarinos ou actores que utilizavam o corpo como forma de expressão e que o utilizavam como forma de arte. Assim, não foi estranho que desde o início se dedicasse a fazer performances encarando o corpo como uma busca de experiências<sup>49</sup>, como um *medium* de expressão, reescrevendo a definição de corpo, levando ao extremo as tendências da *body-art*.

---

<sup>47</sup> Cf. STELARC - *The body is obsolete*. Em linha. 2009. Consult. 17 Abr. 2010. Disponível em WWW: <URL:<http://blogs.nyu.edu/blogs/ec1252/constituentimagination/2009/04/stelarchollowaysuspension.ach aos.html>>. No mencionado texto, o artista descreve a sua formação académica.

<sup>48</sup> Cf. entrevista de Rainer Linz a Stelarc. Em linha. Consult. 17 Abr. 2010 Disponível em WWW:<URL: [http://rainerlinz.net/NMA/repr/Stelarc\\_interview.html](http://rainerlinz.net/NMA/repr/Stelarc_interview.html)>.

<sup>49</sup> Cf. STELARC - *The body is obsolete*. Em linha. 2009. Consult. 17 Abr. 2010. Disponível em WWW: <URL:<http://blogs.nyu.edu/blogs/ec1252/constituentimagination/2009/04/stelarchollowaysuspension.ach aos.html>>.

Se Gina Pane cortava a pele, ele furava-a<sup>50</sup> e pendurava-se por ela, «a pele era uma superfície, o início do mundo e simultaneamente o limite do indivíduo»<sup>51</sup>, numa busca da privação de sensações, ao mesmo tempo como domínio da mente sobre o corpo. Para Stelarc, estas suspensões só foram possíveis pelo facto de o corpo actuar em pleno desapego e sem qualquer ansiedade na obtenção de algo, uma certa indiferença, que permite que a mente abandone os pensamentos, preparando o corpo para um momento feito de um outro ritmo e de um outro tempo.

Numa das *Suspensões* realizadas num armazém em Copenhaga, o corpo de Stelarc ficou suspenso a 3m de altura por uma grua industrial, sendo o movimento desta controlado pelo próprio. O público surpreendeu-se quando, depois de várias movimentações, o corpo parou subitamente, ficando a baloiçar preso pelos ganchos. A dor eminente sentida pelo público era de certa forma anulada pela movimentação esclarecida do corpo suspenso e pela *indiferença* no olhar do artista. A possível dor que existisse era algo secundário<sup>52</sup>, inerente às acções que efectuasse com o corpo. Isto só é possível porque o corpo não é associado a uma personalidade ou a um género, existindo como um simples objecto estético. Algo semelhante a uma escultura inserida no espaço, um corpo reposicionado em situações estranhas, «uma arquitectura evolucionária»<sup>53</sup>.

Ao longo deste conjunto de suspensões, Stelarc explorou diferentes parâmetros do corpo, tanto a nível psicológico como fisiológico, sendo um deles a exaustão física a que o corpo chega, noção utilizado pelo artista para criar o conceito do «corpo

---

<sup>50</sup> Prática ligada a algumas tradições de origem religiosa, seja cristã ou hindu, em que homens são atravessados por piercings, lanças ou ganchos. Stelarc refere o seu contacto com estas tradições na entrevista realizada por Paolo Atzori e Kirk Woolford. Cf. entrevista de Paolo Atzori e Kirk Woolford a Stelarc. Em linha. Consult. 22 Abr. 2010 Disponível em WWW:<URL: [http://stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended\\_body.html](http://stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended_body.html)>.

<sup>51</sup> Cf. entrevista de Miss M a Stelarc. Em linha. Consult. 17 Abr. 2010 Disponível em WWW:<URL: <http://t0.or.at/stelarc/interview01.htm>>.

<sup>52</sup> Stelarc não remete a dor para um âmbito transcendental ou para uma dimensão metafísica. Assume-a como algo natural, a ponto de a comparar com a dor que a mãe sente no parto: “Ela sabe que é doloroso, no entanto tem que acontecer.” Cf. entrevista de Miss M a Stelarc. Em linha. Consult. 17 Abr. 2010 Disponível em WWW:<URL: <http://t0.or.at/stelarc/interview01.htm>>.

<sup>53</sup> Stelarc refere que, nestas performances, não há uma preocupação política, de género ou de uma prática artística. Assim, a sua experiência relata uma solução que pode não ser pessoal nem política. «Quando se está ligado interactivamente ao sistema muscular, cria-se uma solução em que eu ponho o corpo para ser movido, num movimento que não tem memória nem desejo.» Por isso levanta a seguinte questão: «É possível ter uma relação pessoal com alguém, sem entrar numa nostalgia, sem ser levado pelo desejo ou por expectativas, não actuar sem mostrar emoção?» Cf. entrevista de Miss M a Stelarc. Em linha. Consult. 17 Abr. 2010. Disponível em WWW:<URL: <http://t0.or.at/stelarc/interview01.htm>>.

obsoleto»<sup>54</sup>. Partindo desta concepção, na última suspensão realizada o artista acoplou a si um braço robótico - a obra *Third hand*. Através desta acção, o artista chamou a atenção para um novo tempo, uma nova forma de assumir o corpo, sendo que o braço mecânico não deve ser visto como uma prótese que substitui a falta de algo, mas sim como um excesso, um valor acrescentado do qual o corpo pode desfrutar. «Sabemos que muitos dos paradigmas de mudança no nosso mundo foram resultado das novas tecnologias que nos permitiram ter novas e diferentes percepções.»<sup>55</sup>

Mesmo antes de enveredar pela performance, o autor refere que muitas das suas acções criativas passavam pela construção de dispositivos como óculos, capacetes ou outros elementos que permitissem perceber o mundo de forma diferente. Assim, não é de estranhar que a evolução da sua carreira tenha intersectado o corpo com a tecnologia. «É algo intelectual, tentar descobrir diferentes formas de perceber o mundo.»<sup>56</sup>

Stelarc considera que o ser humano foi sendo constantemente redefinido e se a tecnologia é algo natural ao homem deve participar na definição de corpo humano, pelo que não deveremos ter medo de a utilizar e de a incorporar em nós.

Diz Darren Tofts que «a pele é a barreira entre dentro e fora, é a interface nas nossas relações com o mundo. As suas extensões familiares (roupa, casa e cidades) estão a ser modificadas para orelhas e cabeças protésicas»<sup>57</sup>. A condição antes humana, agora *cyborg*, tem vindo a ganhar terreno perante o avanço da tecnologia que aumenta a sua presença na nossa vida diária, acoplando próteses e prolongamentos capazes de potenciar capacidades inatas, esquecidas ou inexistentes.

Numa posição revolucionária e extremista, Stelarc tenta modificar percepções e perspectivas dos espectadores visitantes, interagindo com estes e pedindo uma resposta, dando-lhes a possibilidade de controlar o seu corpo, através dos meios electrónicos e da

---

<sup>54</sup> Cf. STELARC - *The body is obsolete*. Em linha. 2009. Consult. A 17 Abr. 2010. Disponível em WWW:<URL:<http://blogs.nyu.edu/blogs/ec1252/constituentimagination/2009/04/stelarchollowaysuspension.achaos.html>>. No texto mencionado, o artista descreve a sua formação académica.

<sup>55</sup> Cf. entrevista de Miss M a Stelarc. Em linha. Consult. 17 Abr. 2010 Disponível em WWW:<URL:<http://t0.or.at/stelarc/interview01.htm>>.

<sup>56</sup> Cf. entrevista de Miss M a Stelarc. Em linha. Consult. 17 Abr. 2010 Disponível em WWW:<URL:<http://t0.or.at/stelarc/interview01.htm>>.

<sup>57</sup> TOFTS, Darren - *In exploits of the skin trade: the ascent of post-humanism*, 1996. Em linha. Consult. 18 Abr. 2010. Disponível em WWW: <URL: <http://stelarc.org>>.

internet, instrumentos cuja novidade implicou o surgimento de questões éticas e estéticas.

Este tipo de performances foi o culminar de acções ao longo das quais o corpo foi afirmado, questionado, cortado e esventrado, até chegar a um corpo tecnológico - o transhumano<sup>58</sup> - antes adivinhado na literatura ou no cinema.

Stelarc constitui actualmente um exemplo prático do *cyborg* de Donna Haraway que, no seu *Manifesto para Cyborgs*<sup>59</sup>, questiona as bases do humanismo tradicional através da discussão dos limites entre o natural e o artificial, entre corpo e máquina. Para além disso, Haraway faz um elogio ao *cyborg* como modelo da era pós-humana (em que talvez já nos movamos), onde corpos acoplam sensores, captos, braços mecânicos, chips<sup>60</sup>, o que pode nalguns casos permitir o acesso ao corpo por parte do visitante, próximo ou não, através das ligações telemáticas disponíveis.

### **I.2.3. O carácter experimental da electrónica em Paik**

A partir da década de 1950 foi surgindo uma prática artística que se desenvolvia a partir da experimentação das tecnologias contemporâneas, o que contribuiu para a alteração de processos criativos e formas artísticas, bem como para a modificação das relações do corpo do artista e do espectador com a obra.

No caso de um artista como Nam June Paik, a sua obra resultou de uma experimentação muito própria da panóplia tecnológica que ia surgindo, explorando diferentes perspectivas, associando elementos mecânicos e/ou elementos electrónicos dos quais resultavam os *environments*<sup>61</sup>. Uma das principais características era a

---

<sup>58</sup> MORE, Max – *Transhumanism. Toward a futurist philosophy*, apud MOLINUEVO, José Luís – «Entre la tecnoilustración y el tecnoromanticismo». In *Arte, cuerpo, tecnología*. p.59.

<sup>59</sup> HARAWAY, Donna - *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, apud MOLINUEVO, José Luís – «Entre la tecnoilustración y el tecnoromanticismo». In *Arte, cuerpo, tecnología*. p.72.

<sup>60</sup> Kevin Warwick é um dos investigadores mais reconhecidos na área da robótica e da inteligência artificial e das ligações destas com o corpo humano. Cf. WARWICK, Kevin. Em linha. 1996. Consult. 12 Out. 2009. Disponível em www: <URL: <http://www.kevinwarwick.com/>>.

<sup>61</sup> Os *environments* são espaços criados/modificados pelos artistas que misturam diferentes materiais e diferentes elementos, sejam eles mecânicos, electrónicos ou outros disponíveis em cada época. Estes espaços ficavam disponíveis para ser explorados pelo espectador. Para além de Paik, também Schoffer, Metzger e Yacoov Agam exploraram este formato de criação artística.

ampliação do papel tradicional do espectador enquanto receptor das criações artísticas, passando este a poder intervir sobre a obra.

A esta interacção está associada a noção de feedback<sup>62</sup>, um factor que passou a ser tido em conta em algumas obras de arte, não só pelo grau de interactividade associado mas também pela aleatoriedade presente nessas acções.

Com o aparecimento do vídeo<sup>63</sup> - uma tecnologia muito mais simples e económica - Paik inseriu na sua pesquisa um novo elemento, o que lhe permitiu procurar uma nova linguagem. O artista chegou a desenvolver tecnicamente a sua câmara de vídeo e a enunciar um manifesto que elogiava o vídeo e a electrónica de forma eloquente.



Fig. 11 - Nam June Paik, *Exposition of music – electronic television*, 1963, instalação na galeria Parnass, Wuppertal, Alemanha

Fig. 12 - Nam June Paik, *Random Access*, 1957

Num registo um tanto ou quanto diferente da aleatoriedade anteriormente referida, surgiu no final dos anos 1960 um formato muito mais conceptual - a *videoperformance* – que chegava a ser programada através de um guião. Resumia-se a

---

<sup>62</sup> Feedback ou retroalimentação é o método para regular sistemas introduzindo neles os resultados da sua actividade anterior, de forma a que a informação já obtida possa mudar os métodos gerais e a forma de actividade. (...) A realimentação é obtida pela comparação entre a resposta actual e a resposta desejada e qualquer variação é tomada como sinal de erro que, combinado com o sinal original de controlo, ajuda a fazer com que o sistema funcione correctamente. Os sistemas que empregam realimentação são denominados sistemas fechados. Cf. GIANNETTI, Claudia - *Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*, p.207.

<sup>63</sup> A introdução da câmara de vídeo portátil, principalmente com o Portapak da Sony, possibilitou o desenvolvimento de novas áreas de criação artística. Cf. MARTIN, Sylvia – *Video art*, p.6.

um confronto do corpo do artista com a câmara de vídeo, sendo que, ao contrário da performance normal, neste formato não havia público.

Alguns elementos característicos deste formato artístico são a desmaterialização do corpo real e o facto do *loop* ser recorrentemente utilizado. Apesar disso, o carácter muitas vezes experimental e desprendido permitia a este formato apresentar-se de modo mais íntimo e próximo.



Fig. 13 – Martha Rosler, *Semiotics of the kitchen*, vídeo, 6:09min, p&b, sonoro, 1975.

Dos artistas que exploraram este formato, importa salientar Martha Rosler que delimitou a sua acção dentro do movimento contra a guerra no Vietname e na luta pelos direitos da mulher. Numa sociedade de visão machista e patriarcal, amplamente governada pelos vícios tradicionais e quase imutáveis, Rosler apresenta em *Semiotics of the kitchen*<sup>64</sup> uma crítica humorística e sarcástica acerca do papel das mulheres e da forma como estas são retratadas pelos *media*.

A utilização do vídeo e o desenvolvimento de linguagens artísticas diferentes do tradicional, associadas às lutas dos movimentos políticos e feministas, foram um marco na modificação de perspectiva e na tentativa de libertação do corpo e do género.

---

<sup>64</sup> *Semiotics of the kitchen* (1975) é um trabalho de videoperformance onde Martha Rosler surge de semblante sério, posicionada em frente à câmara, de avental, apresentando os utensílios de cozinha de A a Z e realizando pequenas demonstrações acerca da sua utilidade. Ao longo do decurso do filme, a rudeza dos movimentos vai aumentando, até ao ponto em que agita uma faca de forma descontrolada, como a dona de casa perfeita que os *media* apresentam, perdendo progressivamente o controlo, até chegar a um estado neurótico e de frustração. Cf. Em linha. Consult. 21 Jan. 2010. Disponível em WWW:<URL: <http://www.ubuweb.com/>>.

#### **I.2.4. O carácter experimental do digital em Krueger e Shaw**

No início da década de 1990 os avanços tecnológicos na área do digital permitiram uma pesquisa da acção do corpo do espectador perante as obras da *media art*, com especial atenção para a interacção em tempo real num espaço virtual. Exemplo disso mesmo é a instalação interactiva «The Wall, the Curtain (Border, the) technical terminology also: Lascaux», 1993 de Peter Weibel, em que a imagem com movimentos do espectador é inserida na imagem projectada de uma parede de tijolos, sendo esta deformada por acção desses mesmos movimentos. Desta forma, o espectador assume a posição de interactor (GIANNETTI, *ibidem*:190), um elemento que participa e interage provocando a alteração do espaço virtual, estando o seu corpo no espaço real.

Este interactor participa na construção da obra imagética que pode ser visualizada por outros observadores externos, funcionando como um acto muito próximo de uma performance corporal. Associada a estes processos está a noção de feedback que assume importância no desenvolvimento deste tipo de trabalhos, principalmente pelo tipo de liberdade permitida ao espectador, bem como pela qualidade da interface que os medeia<sup>65</sup>.

Um dos pioneiros que mais contribuiu para aproximar o ser humano e a tecnologia foi o artista Myron Krueger, desde sempre um defensor da tecnologia como elemento fundamental para aprofundar a experimentação artística, seja pelo uso do vídeo, seja pelo uso de projecções, inseridos num meio com sensores de movimento.

Em 1969, a obra *Videoplace*, uma instalação com projecção de vídeo em que o corpo do espectador pode interagir com o ecrã de projecção de forma a tornar-se um elemento activo no espaço virtual da obra de arte, era já um pressentimento da RV<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> Bernardette Wegenstein, que acerca da mediação afirma que a «conexão entre um corpo e o mundo virtual não acontece de forma directa, pelo que tem de criar mecanismos de retroacção que tornem a tal comunicação mais eficaz e semelhante àquela que se processa no mundo real entre seres humanos». Cf. WEGENSTEIN, Bernardette – *Getting under the skin*, p.32.

<sup>66</sup> O termo *Realidade Virtual* foi cunhado por Jaron Lanier e está actualmente relacionado com a interacção humana em ambientes sintéticos, cujas imagens são produzidas através de programação computacional. Para Eduardo Kac, a imagem digital nasce do próprio ecrã, projectando um espaço que invade a nossa tridimensionalidade corporal. Existe um confronto entre o corporal tangível (real) e a representação intangível (virtual). Este conceito está intimamente relacionado com a noção de

antes mesmo de esta existir na prática, por isso se entende que as suas criações estariam adiantadas alguns anos em relação ao que a tecnologia possibilitava.

Actualmente, Myron Krueger defende que a utilização do corpo para controlar os elementos digitais transporta em si uma dupla importância. Por um lado, a RV constitui um novo e poderoso meio de comunicação, por outro ela confronta a ligação do corpo com a interface mecânica, caminhando no sentido de torná-la muito mais íntima e sensorial, segundo o que são os movimentos corporais «que fazem com que as coisas aconteçam»<sup>67</sup>.

Desde sempre estreitamente associado à RV está um elemento caracterizado pela mudança de um estado mental para outro e que tem sido trabalhado por vários artistas: a imersão sensorial.

Actualmente, os ambientes imersivos são proporcionados por uma imagem de ecrã a 360°, proporcionada por um capacete ou por óculos que colocam a imagem mesmo em frente da visão do observador, de maneira a que o corpo sinta a ilusão de estar completamente submerso no ambiente digital. Nessa posição, o observador assume mentalmente uma fusão com a imagem digital, modificando as sensações e percepções individuais, enquanto o corpo permanece no espaço físico real. Pode considerar-se que este factor de alienação sempre existiu, aquando da leitura de um livro<sup>68</sup>, ou quando se vai ao teatro ou se experimenta determinada obra de arte. Nestas experiências a nossa mente viaja para outros locais deixando o corpo para trás, existindo uma imersão sensorial com diferentes graus de abstracção.

Relativamente ao ciberespaço, porém, difere o facto de a mente viajar para um espaço que existe, que faz parte do real. Para além disso, este espaço pode alterar-se por acção dos nossos movimentos físicos através da utilização de uma interface que conecte

---

ciberespaço. Cf. KAC, Eduardo – *Telepresence Art*. Em linha. 1997. Consult. 29 Abr. 2010. Disponível em WWW: <URL: [http://www.ekac.org/telepresence.art\\_94.html](http://www.ekac.org/telepresence.art_94.html)>.

<sup>67</sup> KRUEGER, Myron - *Artificial Reality Description*. Em linha. Consult. 1 Abr. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://www.teleport.com/~cognizer/eet/Almanac/TUTOR/VRTUTOR.HTM>>.

Importa lembrar que, na actualidade, o mercado de lazer doméstico, apresenta várias consolas digitais de jogos ou actividades lúdicas, em que os comandos estão praticamente ausentes, sendo o corpo o principal produtor de acção, através dos seus movimentos.

<sup>68</sup> Conforme apontamentos tirados num seminário de Claudia Giannetti intitulado *Arte e tecnologia*, realizado no dia 12 de Julho de 2008, aquando do seminário de Mestrado em Artes Visuais-Intermídia da Universidade de Évora.

espaço real e espaço virtual, seja pelo “tradicional” rato ou *joystick*, ou pelos mais elaborados *data glove* ou *data suit* com sensores de movimento, possibilitando diferentes graus de interactividade. Esta é, segundo Frank Popper, uma característica indissociável da RV, definida como a habilidade do utilizador para manipular e modificar a experiência directa de determinado *media* e de comunicar com os outros através desse mesmo *media*. (POPPER, 2007:182)

Dentro deste processo, a interface cumpre parte fundamental, devido à multiplicidade de formas que pode tomar, bem como à aparente obsessão pela acoplagem às máquinas que nos rodeiam.

Tal como referi anteriormente, a interface tem a sua importância inserida num sistema de resposta em tempo real aos estímulos detectados no espaço da obra cibernética – o feedback. Esta acção requer uma velocidade alucinante de processamento e de resposta dos sentidos físicos, pelo que podemos assumi-la como um agente de sensações que permite ao utilizador a imersão num espaço simulado.

Amplamente representativas destes factores são algumas das obras de Jeffrey Shaw. Este artista esteve na década de 1960 associado<sup>69</sup> a movimentos de performance ou *happenings*, nos quais os espectadores tinham uma acção física participativa.

Com o advento da tecnologia, o seu interesse no papel do espectador evoluiu para o conceito de interactividade, associada ao campo da RV, do qual se tornou um exímio explorador, quase sempre sob o formato de instalações audiovisuais. É exemplo disso a obra *The Legible City: Manhattan* (1989), já considerada um “clássico” no campo da *media art*, em que a interface é uma bicicleta real que o espectador utiliza para se passear virtualmente por entre as ruas de *Manhattan* em Nova Iorque, sendo os prédios expressões à escala dos edifícios.

A acção do ciclista domina em tempo real o ambiente digital cuja imagem é projectada numa tela à sua frente. Para além disso, enquanto passeia pelo ambiente virtual, o espectador lê os vários elementos da arquitectura que o envolve, dispondo de liberdade para construir os textos e para associar significados. Todas as expressões aí

---

<sup>69</sup> Jeffrey Shaw esteve associado ao grupo Eventstructure Research Group da Holanda. A maior parte das intervenções a que os espectadores tinham acesso baseava-se em *environments* que envolviam tubos insufláveis transparentes e projecções. É exemplo disso o trabalho *Moviemovie* de 1967.

presentes resultam de frases e ideias que várias personalidades produziram acerca da local em causa.

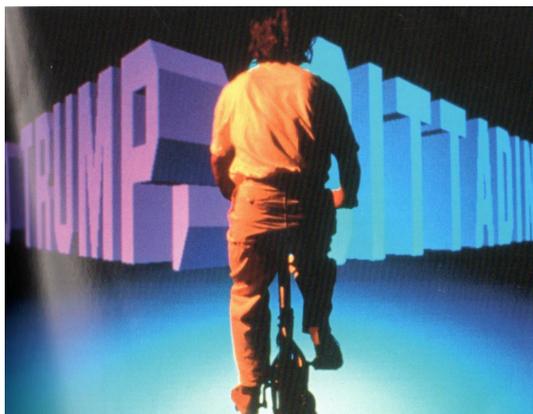


Fig. 14 - Jeffrey Shaw, *The Legible City: Manhattan*, instalação digital, 1989.

Com isto, Shaw atribui ao espectador uma dimensão interior à obra, isto é, dá-lhe a possibilidade de a alterar porque situado está no seu “interior”. Apesar de o corpo permanecer fisicamente activo no espaço real, este é fundamental para a experimentação da obra.

Na obra *EVE*<sup>70</sup>, entendo que Shaw explorou aspectos importantes para esta pesquisa. O facto de atribuir a possibilidade a um dos espectadores presentes no interior da instalação de controlar as imagens do exterior que os outros têm acesso, faz com que estes se limitem a assistir a uma performance de quem controla as imagens captadas. Para realizar esse controlo, o espectador utiliza um capacete, cuja posição e ângulo de visão eram sincronizados com os projectores que indicavam as imagens do exterior a ser projectadas no interior.

Estes factores fizeram desta instalação de RV uma *multi-user environment*, com múltiplos utilizadores mas com um único navegador, o espectador que interage com a obra – o interactor.

---

<sup>70</sup> *Extended Virtual Environment (EVE)* é constituída por uma instalação com uma tenda insuflável que tem no interior um braço robotizado com dois projectores ligado a câmaras no exterior da tenda. No interior da tenda são projectadas imagens do exterior desta, ou seja, o exterior passa a ser interior. Em 1995 a obra *EVE* foi apresentada no ZKM em Karlsruhe, sob o nome de *The Telepresent Onlookers*.

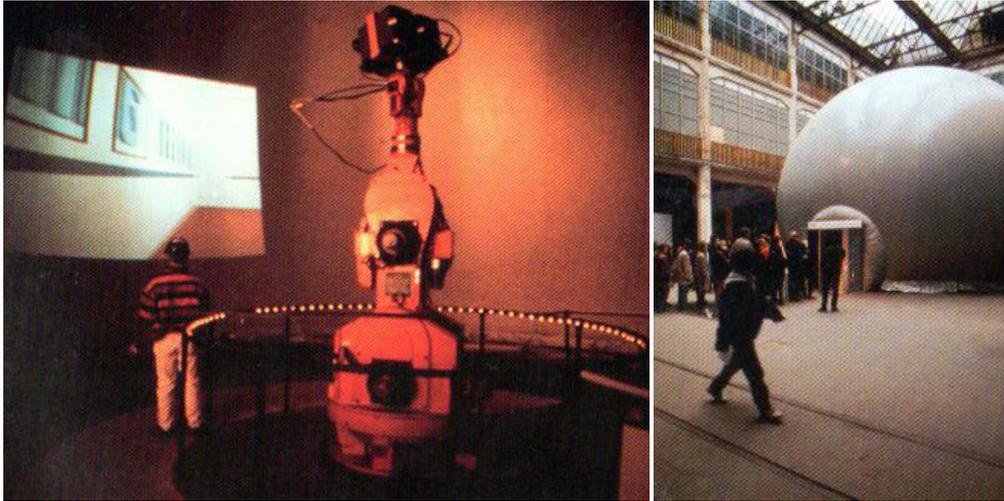


Fig. 15 - Jeffrey Shaw, *EVE – Extended Virtual Environment*, instalação digital, 1993.

O crítico de arte Toshiharu Itoh, do ICC<sup>71</sup> de Tóquio, sugere que Shaw trabalha com a RV com o objectivo não de transportar o espectador para o espaço virtual, mas para uma zona limite, entre o real e o virtual.

Shaw sugeriu que os momentos mais fascinantes da nossa vida não residem no mundo real, nem nos mundos imaginários, baseiam-se na criação de espaços imaginários que comuniquem corporalmente com as antigas experiências dos espaços reais. Ou seja, o artista enfatiza a criatividade da zona limite, em que um pé está no mundo real, e o outro pé está no mundo da fantasia.<sup>72</sup>

Como um espaço fronteira onde os nossos sentidos saem fora do normal, em que a experiência corporal pode extravasar os parâmetros do diariamente admitido. Talvez o corpo humano, quando colocado em ambiente imersivo RV, atinja um estado muito semelhante ao «momento em que se está quase a dormir ou quase a acordar, uns

---

<sup>71</sup> ICC é o *NTT InterCommunication Center*, um centro cultural em Tóquio, criado a 19 de Abril de 1997, por ocasião do 100.º aniversário do serviço telefónico no Japão. Desde a sua abertura que promove eventos de artes e ciência, incentivando o diálogo entre tecnologia e arte, entre artistas e cientistas, tendo por elemento central a "comunicação". ICC – Em linha. Consult. 1 Jun. 2011. Disponível em WWW:<URL:<http://www.ntticc.or.jp/About/introduction.html>>.

<sup>72</sup> ITOH, Toshiharu *apud* WILSON, Stephen – *Information arts: intersections of art, science and technology*. p.711.

instantes onde o corpo sai fora de si, permanecendo entre o concreto e o difuso»<sup>73</sup>, entre a luz e o escuro, entre o real e o virtual.

---

<sup>73</sup> SIMÕES, Mário - psicólogo entrevistado por Paula Moura Pinheiro in *Câmara clara*, programa da RTP2, difundido em 7 de Março de 2010.

### I.3. *Osmose* de Char Davies

«Sejamos nós capazes de experimentar corporalmente a vida que flui, a *physis*, a origem, mas manifestando-se em realidades efêmeras, que pela sua própria natureza ou pela acção do homem correm perigo de desaparecer, tal como lamentava Rilke. »<sup>74</sup>

A artista Char Davies nasceu em 1954 em Toronto, Canadá. Actualmente as suas criações passam pela utilização de tecnologia avançada na área da RV, tendo por base uma formação académica realizada na área da pintura, quase sempre associada a uma representação realista e figurativa.

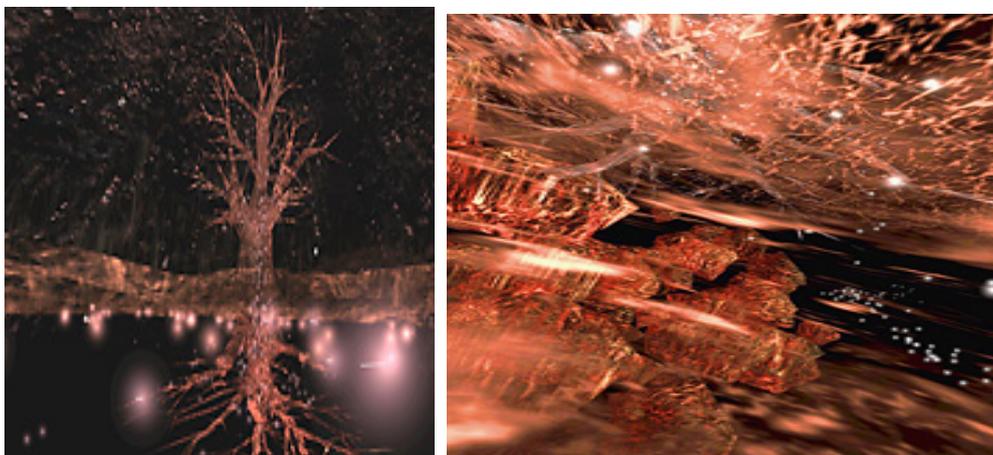


Fig. 16 – Floresta com grelha cartesiana, *Osmose*, still frame digital capturado através do HMD durante uma experimentação de um imersor, 1995

Fig. 17 - Terra subterrânea, em *Osmose*, still frame digital capturado através do HMD durante uma experimentação de um imersor, 1995

---

<sup>74</sup> DAVIES, Char *apud* MALLOY, Judy - *Women, Art, and Technology*, pp. 322-337. - Em linha. Consult. 25 Out. 2009. Disponível em WWW: <URL:<http://www.immersence.com/publications/char/2003-CD-Women-Art-Tech.html>>.

A sua obra *Osmose*<sup>75</sup> caracteriza-se essencialmente pelo ambiente virtual em que o espectador é convidado a participar e a interagir. Trata-se de uma instalação interactiva de RV cujo meio imersivo é controlado por computador a partir de software de gráficos digitais 3D e de um ambiente de som multi-direccional.

Para entrar em contacto com o ambiente virtual, o espectador utiliza dois tipos de interfaces ligados por cabos ao computador. Uma das interfaces é um capacete de RV que contém dois ecrãs LCD e auriculares estéreo, a outra é um colete de dados<sup>76</sup> cujos sensores captam o tipo de respiração, a posição e o balanço da espinal medula do espectador. No caso de um movimento de inspiração, o espectador virtual sobe; no caso de um movimento de expiração, o espectador percebe uma descida. A posição e o balanço do corpo permitem que o computador cruze as informações que lhe são enviadas pelos sensores de movimento do capacete e do colete, determinando em tempo real a posição e o movimento do sujeito no espaço virtual. Através da utilização destas interfaces, a artista procura a imersão do interactor em pleno ambiente virtual, apelidando-o de *imersor*<sup>77</sup>, tal é o isolamento que entende conseguir em relação ao mundo exterior.

### **I.3.1 *Osmose* em funcionamento**

*Osmose* constitui uma “enérgica” experimentação de um lugar que interliga e cruza várias dimensões: o espaço real da interacção, onde o imersor experiencia com o corpo o ambiente imersivo e simultaneamente o espaço de imersão no qual ele é inserido, percorrendo as imagens e os sons 3D.

Numa sala adjacente, os espectadores – estes puramente receptores – acedem às imagens e ao som que o imersor experimenta através de uma projecção em tempo real. Ao lado desta imagem pode-se aceder a uma outra dimensão da obra: a captação do

---

<sup>75</sup> Instalação apresentada pela primeira vez em 1995 no ISEA '95, que teve lugar no Musée d'art contemporain de Montréal. Fundação Daniel Langlois. Em linha. Consult. 20 Jul. 2010. Disponível em WWW:<URL:<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=103>>.

<sup>76</sup> Colete de dados ou “Data suit”: dispositivo empregado nos sistemas RV que permite ao utilizador mover-se ou deslocar-se no espaço ou cenário virtual. Cf. GIANNETTI, Claudia - *Estética digital. Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. p.208.

<sup>77</sup> Cf. DAVIES, Char - *Changing space: VR as an arena of being*. Em linha. Consult. 28 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://immersence.com/osmose/index.php>>.

movimento corporal do imersor, tem um desempenho muito próximo de uma performance, sendo apresentada sob a forma de uma projecção em contra-luz que permite vislumbrar os movimentos e gestos produzidos pelo corpo do imersor, um pouco à semelhança do que se passa no teatro de sombras<sup>78</sup>.



Fig. 18 e 19 - Silhueta do imersor atrás do ecrã, enquanto experiencia *Osmose*

Esta projecção do corpo faz a ligação entre os vários espaços da obra, sendo que na sombra projectada é possível detectar a silhueta do sujeito com os seus instrumentos acoplados, momento que evidencia a relação homem/máquina - o *cyborg* - que nos permite aceder a um mundo novo: o espaço cibernético, onde a obra existe, dentro do qual acontece o “mergulho” – a imersão.

Este envolvimento é de extrema importância para a génese da obra, já que a artista descreve dois momentos que serviram de base para a produção de *Osmose*. O primeiro foi a experiência de *scuba diving*<sup>79</sup> da artista, que pretendeu dar a conhecer ao espectador a experiência de imersão, na qual existe uma noção de peso e de movimento diferente da normal. O segundo momento foi uma experiência que esta viveu enquanto adolescente, quando, encontrando-se no meio da floresta, sofreu uma sensação de “imersão” em plena comunhão com a natureza.

---

<sup>78</sup> O teatro de sombras é uma antiga forma de contar histórias, cujas origens remontam à China. Na parte detrás do ecrã iluminado, as formas opacas, articuladas ou não, encenam a história dando movimento e vida aos vários elementos. Cf. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, p.5174.

<sup>79</sup> *Scuba diving* é um tipo de mergulho em profundidade em que o mergulhador utiliza um dispositivo com umas botijas que contêm ar comprimido, o que permite mergulhos de maior duração e liberdade de movimentos. Cf. *Encyclopedia Britannica*, p.3005.

Estas duas “imersões” do corpo – na água e na floresta – serviram de antítese relativamente ao que acontece na nossa vivência quotidiana, tão povoada de ruído e de mecanismos de resposta interiorizados, intimamente ligados a uma presença “rígida” do corpo físico e a uma forma pré-estabelecida de interagir com o que está à nossa volta.

Este carácter de diferenciação é acentuado pela artista, quando refere que «a construção do ambiente virtual é realizada de forma a ser desigual a qualquer experiência diária comum».<sup>80</sup>

Mas esta intenção não representa uma negação do mundo real, antes pelo contrário, é um aspecto fundamental na produção de *Osmose*. Esta intenção de ligar as sensações «do ser à natureza»<sup>81</sup> tem a ver com a ideia de retorno às origens, que representa a recuperação de um elo perdido, a ligação entre espírito e corpo, entre ser e natureza.

Relativamente à imersão<sup>82</sup> na água, esta é importante para a artista, porque lhe permite escapar aos limites do corpo e do mundo que a rodeia, reactivando sensações esquecidas. Realizando uma analogia com o estado embrionário, nessa situação o ser encontra-se imerso num líquido<sup>83</sup> do qual guarda apenas memória representada pela posição fetal em que dorme e talvez, por hipótese, de sons intra-uterinos, ambos de forma inconsciente.

---

<sup>80 82</sup> Cf. DAVIES, Char - *Changing space: VR as an arena of being*. Em linha. Consult. 28 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://immersence.com/osmose/index.php>>.

<sup>82</sup> Para explicar as três formas de aceder à realidade, formas essas que caracterizam o seu trabalho, Cao Guimarães utiliza a metáfora de alguém olhando um lago. A primeira forma de aceder ao lago é de verdadeira contemplação, algo muito pessoal e particular. A segunda forma é aquela em que esse alguém lança uma pedra (um conceito) provocando mudanças na realidade, na superfície do lago, na percepção das pessoas. A terceira forma consiste em entrar no lago, realizando «trabalhos imersivos, filmes com maior duração». Cao dá o exemplo do filme *Alma do Osso*, em que um eremita tem uma relação de imersão com a realidade. É quase como uma «imersão total no lago, é uma visão de que nos deixamos circundar por tudo o que é o lago, passando a fazer parte dele» Cf. GUIMARÃES, Cao - *O lago e a realidade*. Em linha. Consult. 12 Jun, 2010. Disponível em WWW:<URL: <http://entretenimento.uol.com.br/27bienal/entrevistas/textos/ult4026u10.jhtm->>.

<sup>83</sup> O líquido amniótico é o fluído que envolve o embrião, preenchendo a bolsa amniótica que, desta forma, o protege de choques mecânicos e térmicos. Cf. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, p.4062.

### **I.3.2. *Osmose* e o corpo**

Só me é possível ficcionar acerca da experiência do imersor em *Osmose*, baseando-me na descrição da artista, em relatos de espectadores que passaram pela experiência imersiva e no visionamento do documentário descritivo da obra<sup>84</sup>:

«De um negro profundo, surgem espaços à minha volta, como se estivesse numa clareira e à volta um mundo. Surge uma grelha de cor branca cuja perspectiva se direcciona ao infinito, mas passado alguns segundos desaparece.

Decido iniciar a minha viagem, dirijo-me em direcção ao que parece ser um lago, cuja água límpida ilumina o caminho que me parece levar até ao mar. Perco de vista o fundo, como num abismo aquático. Viro à esquerda, até que surpreendentemente encontro um solo pantanoso, barrento mas que se modifica à medida que “caminho”. Gradualmente, vão surgindo pedras, plantas e ramos. Através delas consigo vislumbrar uma floresta de árvores densamente folhadas e de aspecto brilhante. Devo salientar o “através”, porque nenhum destes objectos é sólido, consegue-se perceber o que está por detrás de cada elemento, como se fosse dotado de visão de super-herói. A minha presença e o movimento flutuante são acentuados pela transparência de todos os elementos e pela dissipação formal e luminosa, como se navegasse por entre pinturas de Turner. A experiência virtual torna-se a certa altura algo próximo do metafísico, do deslumbramento, como um devaneio que me permite atingir um outro plano de energias, para atingir uma qualquer paz de espírito.

Desde o início, o caminho é preenchido por sons que se assemelham ao espaço percorrido, além disso surge, por vezes, uma voz que dá instruções corrigindo

---

<sup>84</sup> Cf. DAVIES, Char - *Osmose* [Documentário]. DVD gentilmente cedido pela artista.

posições e movimentos do corpo. Por vezes deixo de ouvir tal é a força do ambiente imagético que percorro.

Flutuo por entre as folhas<sup>85</sup> das árvores, fico bem perto da sua superfície, as suas nervuras, acabo por atravessá-las e chegar a um nevoeiro luminoso. Dirijo-me para a esquerda, atinjo nuvens, muitas nuvens, inspiro fundo e subo, chego não ao céu, mas a um mar de palavras, expressões, poemas, conceitos, de filósofos, poetas, artistas, que parecem ter inspirado a construção do meio que percorro. Continuo a subir, até chegar ao que será o inferno deste mundo virtual, fui do céu ao inferno, sem passar pela terra, uma ligação directa ao subterrâneo da obra. Aí encontro um espaço negro, onde flutuam palavras fluorescentes verdes, semi-transparentes. Verifico que se trata do código com os comandos do programa que permitiram gerar o espaço por onde vagueamos.

Preparo-me para virar à direita onde está o mar, que antes percorri, mas subitamente faz-se ouvir a voz celestial que dita o fim da viagem. Surge de novo a clareira. Em meu redor vejo tudo, todos os espaços percorridos sobrepostos em leves transparências, como *layers*, um após outro, até que tudo se desvanece até um escuro profundo e silencioso. Os quinze minutos chegaram ao fim, mas pareceram apenas alguns segundos, ainda assim sinto que explorei o espaço depressa demais, fui muito rápido. Se voltar a experienciar esta obra, fá-lo-ei seguramente de forma mais lenta, com mais atenção, certamente captarei sensações ainda mais deslumbrantes.»

---

<sup>85</sup> Este foi o único elemento a ser construído a partir do real, através de digitalização e trabalhado em software de 3D. Todos os outros elementos foram construídos através de programação digital. Cf. DAVIES, Char - *Changing space: VR as an arena of being*. Em linha. Consult. 28 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://immersence.com/osmose/index.php>>.

As sensações do imersor dependem da forma como este experimenta a interface, bem como da sua capacidade de controlo da mesma. Há, pois, um período de experimentação que permite interiorizar algo diferente, como se aprendesse um novo alfabeto que dá acesso ao instrumento. Só assim o imersor poderá estar perto de usufruir de todo o potencial exploratório da obra em questão.

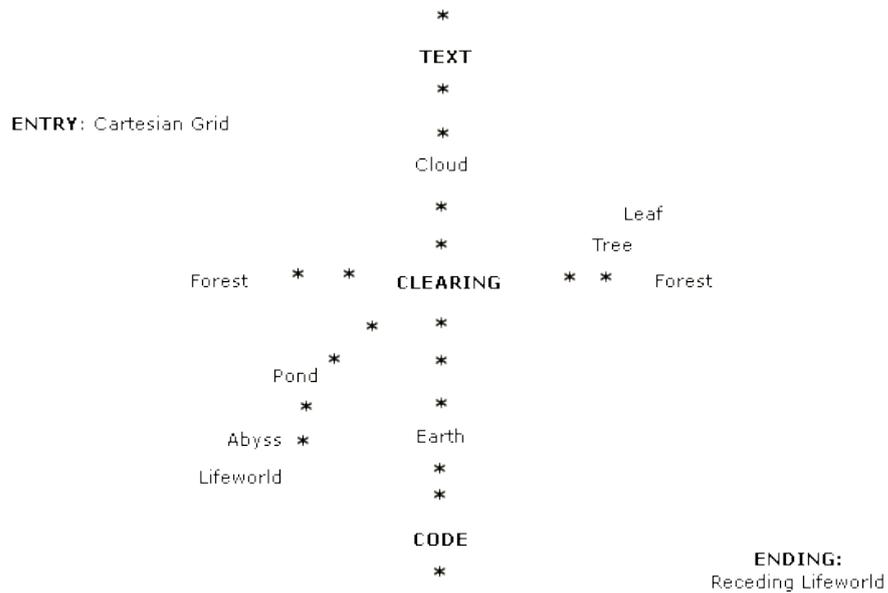


Fig. 20 – Esquema com os diferentes espaços que compõe *Osmose*, e as suas ligações.



Fig. 21 – Raízes da árvore, em *Osmose*, *still frame* digital capturado através do *HMD* durante uma experimentação de um imersor, 1995

A utilização do *data-suit* como interface entre homem e máquina visa envolver e integrar o corpo numa experiência de imersão no ambiente imaterial da RV. Até porque a artista salienta a sua recusa em utilizar a *data-glove*,<sup>86</sup> por entender que esta leva a um sentir *descorporalizado*, ou seja, a uma sensação de ausência corporal, de perda de ligação com o mundo real, como se também o corpo concreto, que sente e se move, abandonasse a existência física.

O colete revela, ainda, uma ligação<sup>87</sup> quase visceral ao corpo concreto que respira, balança e sente, que controla o movimento flutuante, imaterial e sensorial dentro da obra em ambiente virtual, do qual o espectador faz parte.

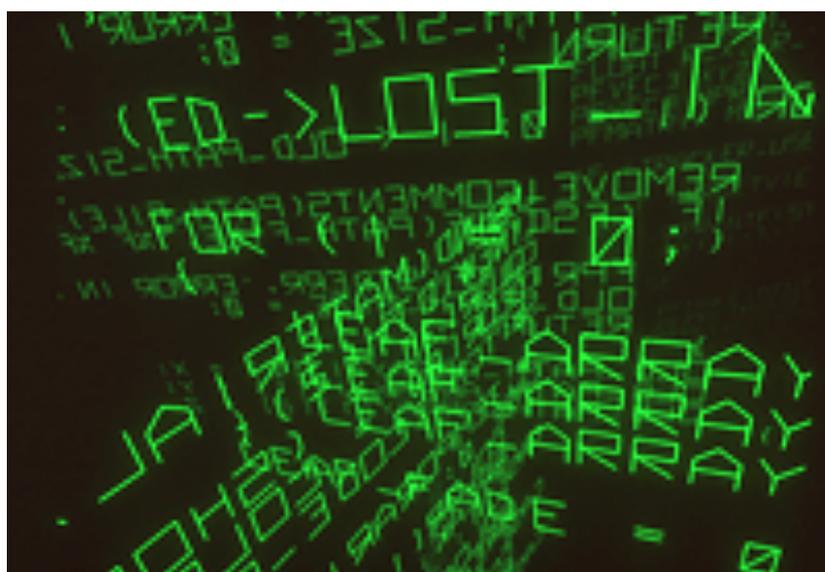


Fig. 22 - Códigos de programação, em *Osmose*, *still frame* digital capturado através do *HMD* durante uma experimentação de um imersor, 1995

Ora estes dois estados antagónicos de ausência corporal e de corpo presente são «paradoxalmente um misto de sensações, de simultânea libertação do corpo físico, mas também de uma consciência única e profunda de presença no próprio corpo»<sup>88</sup>.

---

<sup>86</sup> *Dataglove* ou luva de dados é o dispositivo de interface através do qual o utilizador pode controlar elementos em ambiente virtual. Cf. GIANNETTI, Cláudia – *Estética digital. Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. p.208.

<sup>87</sup>, <sup>89</sup> Cf. DAVIES, Char - *Changing space: VR as an arena of being*. Em linha. Consult. 28 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://immersence.com/osmose/index.php>>.

Assim, *Osmose* diferencia-se dos ambientes habituais de RV (PAUL, 2008:94), porque atribui importância ao corpo do espectador explorador. Claudia Giannetti faz referência a essa diferença, pela forma como Char Davies aborda a interface<sup>89</sup>, segundo a qual o interactor passa a fazer parte da obra que é observada. (GIANNETTI, 2006:192)

É essa interface que permite aceder à obra de uma forma não tão descorporalizada e controladora como normalmente acontece em ambiente RV.

Em *Osmose*, as únicas referências que o espectador tem relativamente ao real são as paisagens da natureza e um referencial cartesiano que aparece no início mas que se vai desvanecendo com o passar do tempo. A referência que o interactor pode fazer relativamente ao real é amenizada pelo efeito translúcido e transparente dos espaços, pela fluidez e a não delimitação das formas, que servem para acentuar o carácter diferenciável da experiência. Nesse sentido, Char Davies assume o corpo como o elemento principal de mediação<sup>90</sup> de uma experiência, ela pretende que o espectador atinja um estado diferente do habitual. Entende-se, pois, que uma das grandes influências no seu trabalho seja Gaston Bachelard<sup>91</sup>.

Bachelard referia-se ao potencial transformador em termos psicológicos e de percepção de espaços como o deserto, as planícies ou o mar profundo – espaços enormes com capacidades únicas quando comparados com os espaços a que estamos habituados. A perspectiva de Bachelard tem levado psicólogos a comparar estes efeitos com os métodos tradicionais utilizados para alcançar estados mentais alterados.<sup>92</sup>

---

<sup>89</sup> Annink Bureaud faz referência à interface de respiração como algo bastante importante no transporte do interactor para o mundo virtual: «Em *Osmose* somos transportados para dentro do trabalho, mas mais importante ainda é que o trabalho é transportado para dentro de nós com a nossa respiração, acontece uma interpenetração entre o trabalho e o “Eu”, baseado no corpo do espectador, cujos movimentos (de respiração e equilíbrio) são a melhor maneira de entender a essência do trabalho.» BUREAUD, Annink – *Review of Osmose*, cf. website: <http://mitpress.mit.edu/e-journals/Leonardo/reviews/bureaudisea.html>. Consult. 5 de Janeiro de 2010.

<sup>90</sup> WEGENSTEIN, Bernardette – *Getting under the skin*, p.31.

<sup>91</sup> BACHELARD, Gaston - *A poética do espaço*, p.92.

<sup>92</sup> Cf. DAVIES, Char - *Changing space: VR as an arena of being*. Em linha. Consult. 28 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://immersence.com/osmose/index.php>>.

Esses estados alterados são associados por Char Davies a estados de meditação, aos quais só é possível chegar através de ritmos de respiração e outros processos<sup>93</sup>, instrumentos com os quais se pode abrir caminho a outras percepções da realidade anteriormente ignoradas, esquecidas ou não perspectivadas.

### **1.3.3. *Osmose* e o processo criativo de Char Davies**

Para o estudo de *Osmose* entendi ser relevante tomar contacto com trabalhos anteriores de Char Davies, bem como com os conceitos, experiências e perspectivas criativas com que construiu os seus trabalhos.



Fig. 23 - Imersor a utilizar o colete (que reage ao balanço e à respiração) e o capacete, na exploração de *Osmose*.

Fig. 24 – Char Davies, *Logger & Tree (Trilho e árvore)*, óleo s/tela, 1981

A sua investigação artística iniciou-se por uma representação realista de naturezas mortas ou de espaços da natureza envolvente. Algo muito particular em Char Davies tem a ver com o facto de ela possuir uma visão com muita miopia, obtendo por isso imagens desfasadas do real, pelo menos do que convencionalmente se entende por visão normal. Este limite fisiológico corporal, de que já tantos artistas fizeram uso, foi a partir de determinado momento assumido e utilizado pela artista, seja na forma como se

---

<sup>93</sup> Outros métodos podem ser os referidos por Leroi-Gourhan, processos como o canto, a dança ou a ingestão de plantas com efeitos psicotrópicos. Cf. LEROI-GOURHAN, André - *O gesto e a palavra* p.168.

percepciona e experiencia o meio envolvente, seja na experimentação e expressão plástica, realizadas sem recorrer à ajuda dos óculos.

O hábito diário que leva as pessoas a passar por sensações semelhantes, por acções mecanizadas sem questionar a possibilidade de existir uma outra perspectiva, uma outra consciência, são factores contra os quais Char Davies passou a lutar.

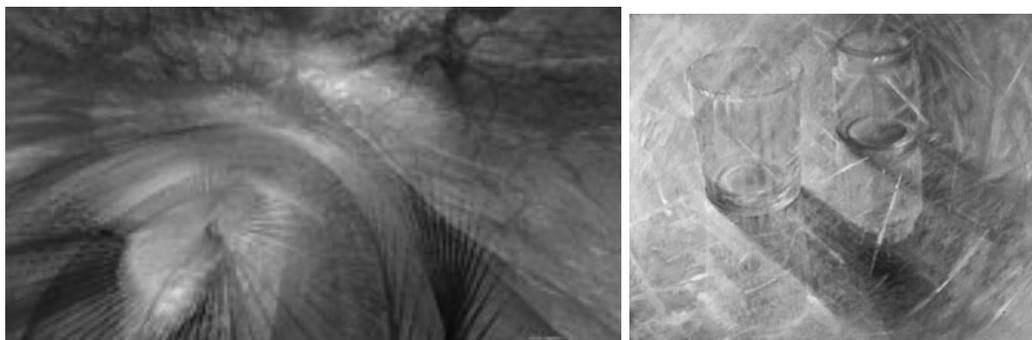


Fig. 25 – Char Davies, *Seed*, (semente) imagem digital construída com software 3D, transparências coloridas dentro de uma caixa de luz, 50 x 70 cm, 1991

Fig. 26 – Char Davies, *Glass Jars & Mirror*, (copos de vidro e espelho) óleo s/tela, 1985

Não é estranho encontrar nos seus trabalhos bidimensionais elementos e planos com contornos ambíguos e flutuantes, em que a luz e as formas são realçadas pelas transparências dos espaços representados. Estas suas criações passaram a ser caracterizadas por uma mescla de representação figurativa e de abstracção, segundo a qual a paisagem exterior se confunde com o interior do corpo que sente e se move, inserido no espaço em que está envolto. Apesar disso, a artista pressentia a limitação deste formato, considerando que o mesmo não permitia o envolvimento total do corpo receptor.

Quando no fim dos anos 1980 a artista visualizou uma pequena animação realizada em software 3D, percebeu que este seria o caminho a percorrer no seu *fazer* artístico, esta técnica permitir-lhe-ia trabalhar «no outro lado»<sup>94</sup> do plano da imagem. Ela refere que não estava propriamente interessada nas novas tecnologias, mas sim no «potencial desta técnica»<sup>95</sup> em termos criativos. Foi desta forma que fundou uma

---

<sup>94</sup> <sup>96</sup> <sup>97</sup> Cf. DAVIES, Char - *Changing space: VR as an arena of being*. Em linha. Consult. 28 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://immersence.com/osmose/index.php>>.

empresa produtora de software, a *Softimage*, que colaborou em projectos como *Jurassic Park* e *Matrix* e que lhe permitiu adquirir os conhecimentos e a experiência necessários ao domínio de técnicas que utilizaria para concretizar os seus intuítos criativos.



Fig. 27 – Char Davies, *Blue World-Space*, (mundo azul) óleo s/tela, 1985

Char Davies adaptou as técnicas da pintura ao novo meio, mas ainda assim as obras criadas em ambiente 3D continuavam a estar limitadas pelo plano bidimensional no qual eram apresentadas. A fluidez, a transparência e a imaterialidade com que procurava retratar o que lhe era dado a ver eram bloqueadas pela imagem estática final, que lhe impossibilitava atingir a finalidade pretendida.

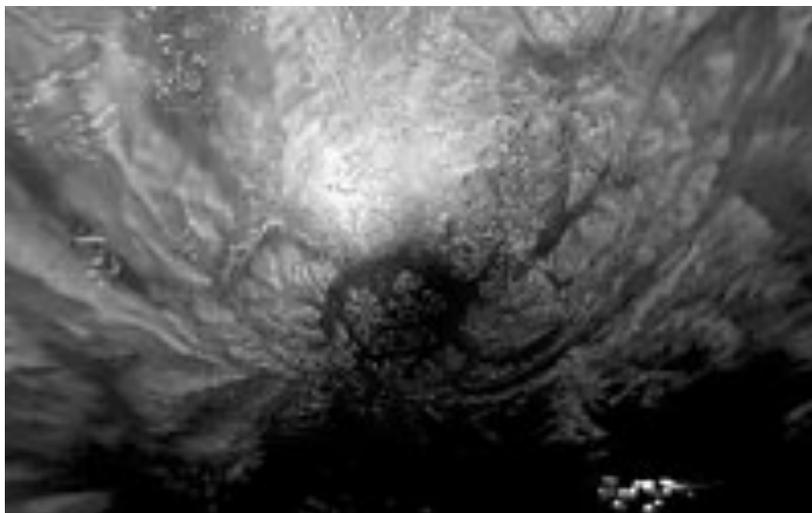


Fig. 28 - Char Davies, *Yearning*, (saudade) imagem digital construída com software 3D, transparências coloridas dentro de uma caixa de luz, 50 x 70 cm, 1993

No início dos anos 1990 a artista tomou contacto com o espaço imersivo da RV e intuitivamente percebeu que esta técnica poderia permitir «uma representação das suas sensações de uma forma mais eficaz»<sup>96</sup>. O plano bidimensional da sua obra podia então alargar-se à tridimensionalidade, sendo que a possibilidade de o espectador participar num percurso animado pronto a ser explorado conferia uma quarta dimensão à obra - o tempo.

Desta forma Char Davies encontrou uma maneira de envolver o corpo do espectador na busca de sensações no formato que entende melhor se adequar à expressão das suas intenções criativas: a imersão em RV. Daí surgiram *Osmose* (1995) e *Ephémère*<sup>97</sup> (1998), trabalhos resultantes do processo criativo da artista em busca de um espectador participante e activo, que actue como um explorador que tenta descobrir o que ela própria escondeu através de véus de luz e cor. Uma descoberta que depende da intuição e perícia do espectador no entendimento do controlo dos movimentos pela inspiração e expiração, na procura de balanço e equilíbrio em meio virtual.



Fig. 29 - Floresta e rio, em *Ephémère*, still frame digital capturado através do HMD durante uma experimentação de um imersor, 1998

---

<sup>97</sup> *Ephémère* é um ambiente imersivo de RV que Char Davies produziu e que é explorado da mesma forma que *Osmose*. Em *Ephémère* é possível ao imersor flutuar por entre três espaços: a natureza, o subterrâneo e o interior do corpo humano, atravessando as quatro estações do ano. Desta forma, Char Davies realiza uma metáfora entre o ciclo da vida e os ciclos da natureza presentes na obra. A ligação do corpo do espectador actuante com o imaterial do virtual é acentuada por um dos espaços a percorrer se tratar do interior do corpo humano. Cf. DAVIES, Char - *Changing space: VR as an arena of being*. Em linha. Consult. 3 Jan. 2010. Disponível em WWW: <URL: <http://immersence.com/osmose/index.php>>.

### **I.3.4. *Osmose e o plano de composição***

Utilizando uma limitação fisiológica - a sua visão deficiente –, Char Davies pretendeu perspectivar experiências de um outro ponto de vista, através de uma outra forma de dar ao corpo a percepção<sup>98</sup> da natureza. Através do abandono da percepção normal do mundo, a artista conseguiu construir o seu plano de composição e reunir as suas “ferramentas” de trabalho.

Char Davies explorou o seu *fazer* passando por várias tecnologias, tomando conhecimento do potencial de cada uma, adaptando a sua técnica de maneira a alcançar o objectivo pretendido, a experiência procurada. Percebe-se que tentou controlar as várias técnicas exploradas tendo em conta os seus condicionamentos físicos e as suas intenções criativas. É neste jogo de devires, de adaptações mútuas entre experimentador e técnicas exploradas, feito de «aceitações e recusas»<sup>99</sup>, que a artista construiu o seu plano de composição. É nesse estado imaterial que acontece a experiência, como um gesto sem finalidade aparente que, no entanto, permite ultrapassar o plano normal de percepção da realidade, tentando transportar o espectador para um outro plano de recepção de sensações.

Em determinado momento, Davies experimentou a tecnologia de RV e pressentiu (McROBERT, 2007:15) a possibilidade de potenciar o que procurara obter nos trabalhos realizados através das tecnologias tradicionais. Apesar de a experiência se desenvolver em ambiente virtual, imaterial e fluído, ela afirma que é indispensável manter a ligação ao corpo. Há uma necessidade de garantir, através da interface utilizada, a presença e a acção do corpo físico do espectador, de forma a conferir materialidade a um ambiente de cariz tão potencialmente “mental” como aquele que a RV pode tomar.

Acerca desta necessidade, será interessante conhecer o texto de Lygia Clark acerca da obra *Caminhando*, por conter uma certa analogia com o que Char Davies faz,

---

<sup>98</sup> Para a artista, é necessário «desautomatizar» o modo de percepção cartesiano a que estamos habituados. Char Davies refere a teoria de desautomatização de Arthur Deikman que sugere que a alteração dos processos psíquicos e dos ritmos interiorizados pode resultar num incremento da atenção e numa “expansão perceptiva”. Cf. DAVIES, Char - *Changing space: VR as an arena of being*. Em linha. Consult. 15 Jan. 2010. Disponível em WWW: <URL: <http://immersence.com/osmose/index.php>>.

<sup>99</sup> Semelhantes às aceitações e recusas que Duchamp refere. Cf. DUCHAMP, Marcel – *Duchamp du signe*, pp.187-189.

não só em *Osmose* mas também como ser humano, uma procura de uma outra percepção do que é “estar” neste mundo:

Cada *Caminhando* é uma realidade imanente que se revela em sua totalidade durante o tempo de expressão do espectador-autor. (...) Você e ele formarão uma realidade única, total, existencial. Nenhuma separação sujeito-objecto. É um corpo-a-corpo, uma fusão (...) O *Caminhando* (...) só passou a ter sentido para mim quando, atravessando o campo de trem, senti cada fragmento da paisagem como uma tonalidade no tempo, uma tonalidade sendo, se fazendo sob os meus olhos, na imanência do momento. Era o momento, a coisa decisiva. (...) Já experimentei isso no amor, nos meus gestos. E cada vez que a expressão «caminhando» surge na conversa, nasce em mim um verdadeiro espaço e me integro no mundo (...) Pela primeira vez descobri uma realidade nova, não em mim. (...) Agora (...) percebo a totalidade do mundo como um ritmo único, global, que se estende de Mozart até os gestos do futebol na praia.<sup>100</sup>

Mas então o que significa a “imanência» que Lygia Clark encontrou em momentos da sua vida ou enquanto produzia uma obra? E até que ponto podemos realizar a referida analogia com as intenções de Char Davies?

Para Frank Popper, «uma ontologia transcendental significa que as referências estéticas são sempre outras experiências» (POPPER, 2007:216) e, por isso mesmo, propõe a substituição da ontologia transcendental pela ontologia da imanência, que foi amplamente estudada por Gilles Deleuze. Através desta perspectiva, descreve Popper que, «utilizando a ontologia da imanência, a estética é um acontecimento que afecta a sensibilidade ela própria. Quase como ter uma página em branco onde os acontecimentos são escritos» (POPPER, ibidem:216), como se não existisse nenhum antecedente e se fizesse uma tábua rasa, sem qualquer tipo de condicionamento religioso, político ou outro tipo de preconceito, como se nesse momento todas as nossas

---

<sup>100</sup> CLARK, Lygia – *A acção*. In *Lygia Clark*, p.164.

convicções acerca do mundo caíssem por terra. É dentro destes parâmetros que Popper insere o trabalho de Char Davies.

O plano de imanência «é o plano vazio de tempo onde se opera a coincidência do corpo e do espírito» (GIL, 2008:243), uma fusão que permite ter a consciência presente do que se é, numa união entre corpo e natureza, entre espírito e matéria.

A artista teve de construir o seu plano de imanência, que não é mais do que o seu plano de composição. Char Davies acede a este através do seu *fazer* artístico, ou seja, através do seu processo criativo que permite moldar a matéria de expressão – primeiro a programação em 3D, depois o ambiente interactivo de RV – de maneira a ampliar a procura realizada inicialmente através das técnicas artísticas tradicionais.

### **1.3.5. *Osmose* e a tecnologia**

Independentemente das matérias, técnicas e novas tecnologias, a artista procurou sempre essa união entre corpo e espírito. Nos vários trabalhos explorados, quer seja de pintura, desenho, impressão ou instalação interactiva, Char Davies tinha os mesmos propósitos: tentar chegar a uma outra perspectiva, tentar transferir uma mensagem para o interior do espectador. *Osmose* difere no facto de, com o fim de passar essa mensagem, ter a artista utilizado uma nova técnica e convocado a intervenção física e activa do corpo do espectador. A mensagem, bem como o conceito, não se modificaram substancialmente com a alteração das ferramentas utilizadas.

Pode considerar-se esta nova tecnologia como um instrumento de que a artista se serviu para potenciar o seu intuito criativo, que lhe permitiu misturar as experiências do real e do virtual, sendo a experiência real obtida através de ferramentas artificiais. O corpo capta essas experiências, percebendo o real e o virtual, como sendo o mesmo real. Os dois espaços integram-se, não se enfrentando como se poderia pensar.

Florian Rotzer<sup>101</sup> é um dos autores que defende o ciberespaço não como construção do mundo virtual junto ao real, mas como a integração do mundo virtual no real. Ora esse ciberespaço é visto por Char Davies como algo que pode proporcionar a

---

<sup>101</sup> ROTZER, Florian, *Megamaschine Wissen. Vision: Überleben im Netz*, apud MOLINUEVO, José Luís – «Entre la tecnolustración y el tecnoromanticismo». In *Arte, cuerpo, tecnología*. p.98.

experiência de novas identidades sem os preconceitos de género e dos costumes culturais. Nesse sentido, Char Davies propõe uma revisão da cultura ocidental, ideia que encontra paralelo no manifesto de Donna Haraway, principalmente quando esta afirma que preferia «ser um *cyborg* a uma deusa»<sup>102</sup>. Ambas defendem a necessidade de uma reforma enunciando a figura do *cyborg*, mas utilizando-a de forma diferente. Char Davies prefere não ver o *cyborg* como o caminho a seguir, porque o entende como «um desejo da testosterona», algo muito ligado ao Ocidente, ao desejo de propriedade, de controlo e de ideias preconcebidas, num domínio imposto pelo mundo de homens. Apesar das suas palavras, o *cyborg* encontra ainda assim um papel de relevo em *Osmose*, através do homem-máquina cuja sombra é projectada num dos ecrãs, enquanto mergulha na instalação de RV.

Por isso, Davies tentou explorar esse ambiente de forma diferente, de um outro ponto de vista, que resultou numa abertura de espaços e novas visões virtuais - novos mundos<sup>103</sup> - a que os espectadores acedem. Desta forma pode ela contribuir para o que entende ser uma forma diferente de perceber o mundo real, que permita uma nova forma de «ser-no-mundo»<sup>104</sup> e uma nova maneira de entendimento baseado no corpo.

A artista apelida a RV como uma «arena do ser», um espaço onde se pode construir metáforas sobre o nosso modo existencial, disponibilizando no ambiente artificial sensações e percepções diferentes do habitual.

Entende-se por isso a recorrência com que refere Bachelard. Por um lado, pela proposta de mudança de espaço sem mudar de lugar que a RV representa, por outro dada a forma como o mencionado autor entendia as imagens do ser. Não como um ser de profundidades, num sentido trágico e pessimista da vida, mas sim de maneira a preencher pequenos vazios de uma vida feliz que é a vida do homem, fazendo deste alguém atento ao particular, ao micro, um «ser de superfícies»<sup>105</sup>. Este ser é o ser que

---

<sup>102</sup> HARAWAY, Donna - *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, apud MOLINUEVO, José Luís - «Entre la tecnoilustración y el tecnoromanticismo». In *Arte, cuerpo, tecnología*. p.47.

<sup>103</sup> GOODMAN, Nelson - *Modos de fazer mundos*. p.12.

<sup>104</sup> Cf. DAVIES, Char - *Changing space: VR as an arena of being*. Em linha. Consult. 15 Jan. 2010. Disponível em WWW: <URL: <http://immersence.com/osmose/index.php>>.

<sup>105</sup> BACHELARD, Gaston apud DAVIES, Char - *Changing space: VR as an arena of being*. Em linha. Consult. 15 Jan. 2010. Disponível em WWW: <URL: <http://immersence.com/osmose/index.php>>.

“está”, que dá conta das afinidades e diferenças, um contentamento em “estar” neste mundo e que Char Davies tenta transferir por *Osmose*.

#### I.4. Um entendimento da criação artística

O acto de criar tem ocupado o homem ao longo dos tempos, seja através da efectivação de tal verbo, seja na discussão acerca do que significa a criação ou do estudo acerca do que é criado.

Datam do fim do paleolítico superior os primeiros grafismos intencionalmente realizados pelo homem, compostos por séries rítmicas de traços ou pontos, sendo que a intenção humana de representação atinge o seu corolário nas paredes de Altamira e de Lascaux, onde as diversas figuras se cristalizaram para sempre. Que teria o Xamã visto em tal gesto técnico, escavando, raspando, pintando, trabalhando a parede, na procura de tornar visível o invisível do seu pensamento?

Percebe-se que vem de longe a perseguição do homem pelas imagens. Mas, o que terão visto no dia-a-dia, que vislumbre lhes foi dado a ver numa noite mal dormida, que limite ultrapassaram nos rituais<sup>106</sup> que praticavam? Talvez esse vislumbre fosse semelhante ao clarão que, segundo Mário Dionísio, por vezes é dado a ver ao artista, «a visão de um fim a atingir (...) decerto fundamental, mas que seria pobre se não se tivesse tornado o centro duma reflexão durável e se não pudesse, por conseguinte, sugerir a outrem, tão somente, o instante fugaz da intuição, mas o processo do pensamento no termo do qual a criação surgiu». (DIONÍSIO, 1956:154)

O artista, muitas vezes identificado pela solidão ou pelo exagero, profundamente sensível, capaz de captar e desfrutar do que mais ninguém vê, mas também de aguentar o que ninguém seria capaz de suportar. Tantas vezes ligado ao espiritual e ao transcendente, é do senso comum que absorve pedaços de “saber” transversal a todas as áreas. Uma procura que lhe permite reunir toda a informação possível e acomodá-la no seu interior, até surgir o momento em que utiliza fragmentos do que recolheu. Essa utilização compreende uma manipulação dos elementos, o artista revolve e estende, corta e cose, risca e rasura, vira ao contrário e às avessas. Junta de

---

<sup>106</sup> Segundo Leroi-Gourhan, o *Xamã* utilizava as imagens para, através de rituais, chegar à mente dos caçadores para que estes alcançassem um grau de inspiração que os dotasse de uma imensa força. Caso trabalhassem segundo o que estava representado nas imagens, sentiriam uma fê inabalável, quase como num estado hipnótico, não cuidando nem no tamanho, nem no número dos animais. Cf. LEROY-GOURHAN, André – *O gesto e a palavra*. Vol. I. 1986.

novo o que lhe sobra, por vezes de forma inconsciente (é necessário!), experimenta e volta a experimentar, na forma exterior ou no seu interior.

Deste processo, resulta uma decantação semelhante à produção de um licor<sup>107</sup>, em que o artista separa da mistura obtida um líquido transparente, consistente e finamente caloroso, que veio ao de cima – a criação artística.

Dentro deste processo de criação artística, é imprescindível que o artista seja autónomo e confiante, como aconselhou Brancusi, referindo-se às razões que o levaram a abandonar, em certa medida, parte dos ensinamentos de Rodin: «À sombra das grandes árvores não cresce nada.»<sup>108</sup> Só a independência e determinação lhe poderão valer, no momento em que for confrontado com os riscos inerentes à entrada no caos do processo criativo.

Este caos<sup>109</sup> a que me refiro é inerente a tal processo, razão pela qual o artista não consegue evitar a entrada nesse estado, correndo riscos que podem significar o falhanço, a loucura, o abandono, o suicídio, etc.<sup>110</sup>

É pois necessário o uso da prudência «como dose, como regra imanente à experimentação» (DELEUZE & GUATTARI, 1997:191), à entrada no caos. Esta prudência pode permitir ao artista encontrar o caminho de volta e sair do turbilhão em que ele próprio se inseriu. «(...) é necessário querer-se a vertigem e o caos, todo o caos para se poder sair dele». (GIL, 1996:153)

Exemplos maiores de artistas cujo processo criativo passava pela entrada no *caos* são os de Francis Bacon e Fernando Pessoa.<sup>111</sup> O primeiro, para sair do caos que ele próprio criava, tinha de raspar, rasurar, *lutar* com a tela. No caso do segundo, declaradamente em permanente desassossego, multiplicou-se, heteronimizou-se em várias vidas para se libertar da desordem que ele próprio criava.

É possível reconhecer, no acto de criar, uma saída do enredo formado, uma solução que dificilmente seria possível caso não fosse o próprio explorador aquele que encontra o que por ele próprio foi escondido.

---

<sup>107</sup> ESTEVES, Francisco - *Licores caseiros*. 2009.

<sup>108</sup> BRANCUSI *apud* GEIST, Sidney – *Brancusi: a study of the sculpture*. p.32.

<sup>109</sup> “Por vezes é preciso provocar o descontrolo, para nos voltarmos a encontrar (...) como num descontrolo descontrolado”. GUIMARÃES, Cao. Conforme apontamentos tirados num Seminário do XIII CanáriasMediafest, Las Palmas de Gran Canaria em Espanha, no dia 1 de Novembro de 2008.

<sup>110</sup> Cf. DELEUZE, Gilles – *Crítica e clínica*. 156p.

<sup>111</sup> Francis Bacon e Fernando Pessoa, são exemplos de criadores cujo processo criativo é semelhante ao defendido por Gilles Deleuze. Cf. DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix – *O que é a Filosofia*. 157p.

Mas, então, que fenómenos são estes que permitem ao artista atingir a criação procurada?

#### **I.4.1. O processo de fazer e a construção do plano de composição artístico**

Analisando o termo “processo”, verifica-se que provém do latim *processu*<sup>112</sup> que significa «avanço», o acto ou efeito de avançar com o intuito de chegar a algo, como um método para gerar alguma coisa, neste caso, fruto de uma acção criativa.

No caso do *fazer* artístico, entendo-o como um acto de busca pela experiência, ainda que, por momentos, se procure captar as características das matérias ou técnicas com que se trabalha. Este *fazer* do artista, esta experimentação da matéria, é de alguma forma semelhante à execução exímia de um artesão ou à quase inata habilidade de um programador de software. Mas o que têm em comum o fazer do artista, o do artesão ou o do notável programador?

Existe uma etapa que todos partilham, necessária a cada actividade, que serve para entender as qualidades da matéria, para dominar as técnicas exploradas, seja no trabalho na pedra, numa peça em barro, ou na tentativa de eliminar os *bugs*<sup>113</sup> de um programa. Durante o tempo em que se tenta controlar uma dada tecnologia, existe um pressentimento do que se procura, estado comum a todos os fazedores. Ao longo desta procura, o plano de experiência é comum.

A partir de certo momento, o artista diferencia-se quando o seu corpo adquire um *fazer* diferente. Como num acto descontrolado e inconsciente, que lhe permite perceber de forma diferente as matérias que manuseia. Nesse momento, o artista abandonou o *fazer* normal do artesão ou do programador, porque passou a trabalhar noutro processo. Aí o artista já está a construir o que lhe permite chegar a um novo plano, o *plano de composição*. (DELEUZE & GUATTARI, 1992:150)

No acto de *fazer* pode o artista tomar vários caminhos. Um deles, que se assemelha a um “esvaziamento”, pode ser entendido pela descrição de Mário Dionísio: «Não queiras tudo, é o melhor caminho para não encontrar nada. Mete-te bem na tua

---

<sup>112</sup> Cf. COSTA, J. Almeida; MELO, A. Sampaio e - *Dicionário da Língua Portuguesa*. p.1621.

<sup>113</sup> *bug* - s.m. defeito, falha ou erro no código de um programa que provoca o seu mau funcionamento. Cf. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, p.1505.

experiência, pequena ou grande. Não te perturbes com a indiferença dos outros, não te entusiasmes com os aplausos. Escreve, escreve». (DIONÍSIO, 1956:152)

O outro caminho baseia-se na entrada do artista no seu *fazer*, através dum “enfartamento”. Este estado, com o qual assumo alguma empatia, traduz-se num acto de *saturação*<sup>114</sup>. Algo que só pode acontecer devido a um processo de trabalho ritmado e persistente, que junta saberes e associa experiências. Como num movimento compassado de asceta que leva a reprodução de sons e gestos até um excesso que lhe permite alcançar um outro plano de energias: o referido plano de composição. Um plano em que o artista se situa e trabalha, a partir do qual constrói outros mundos (GOODMAN, 1995:5). É neste *fazer* que o criador inventa cores inexistentes, intervalos de sons, encontra palavras, ritmos, luz, etc.

O tipo de artista a que me refiro tenta ser o material, como uma entidade que procura integrar-se na matéria, que tem de fazer parte da matéria sem o ser, quer seja pedra, tinta ou esteja imersa na RV. Porém, este processo não se faz de forma tranquila, muito pelo contrário, está associado à entrada do artista no *caos*, que lutará para dele sair. Para tal é necessário que o artista leve o seu *fazer* até aos limites, ou para lá destes, recusando inclusive «a faculdade de estar plenamente consciente» (DUCHAMP, 1975:187-189), até ao ponto em que consegue tornar um instante num momento do mundo durável. Para isso ele deve:

«saturar cada átomo (...) eliminar tudo o que é desperdício, morte e supérfluo», (...) ficar apenas com a saturação que nos dá o percepto, “incluir no momento absurdo os factos, o sórdido, mas tratados em transparência”, «colocar aí tudo e no entanto saturar», (DELEUZE & GUATTARI, *ibidem*:152)

Este fazer encarrega-se de fornecer<sup>115</sup> um conjunto de percepções<sup>116</sup> que, depois de trabalhadas pelos artistas, se tornam sensações, mas que não são sensações

---

<sup>114</sup> WOOLF, Virgínia *apud* DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix – *O que é a filosofia?*. p.172.

<sup>115</sup> «O facto de termos interagido com um objecto de modo a criar imagens deste torna mais fácil de conceber a ideia de que podemos actuar sobre esse objecto. (...) quando recordamos um objecto, não recordamos apenas as características sensoriais» Cf. DAMÁSIO, António – *O sentimento de si: o corpo, a emoção e a neurobiologia da consciência*, p.178. Esta explicação de base fenomenológica foi utilizada por António Damásio como preâmbulo para fundamentar a sua explicação.

<sup>116</sup> «A percepção é um processo psicofisiológico por meio do qual o sujeito transforma as diversas impressões sensoriais (os estímulos) previamente transportadas aos centros nervosos em objectos

comuns, são sensações criadoras, são «afectos e perceptos que excedem todo o vivido» (DELEUZE & GUATTARI, *ibidem*:144). Estas sensações criadoras vão dar consistência à obra de arte, alimentando-a. Elas podem até mudar de plano, tornarem-se «micropercepções» (GIL, 2005:166) inconscientes que modificam a nossa perspectiva. Possibilitam a mudança de percepção e o acesso a um outro plano. E é nesse plano que as sensações se transformam em forças que se intensificam aquando da experimentação de matérias e técnicas.

Estabeleço uma analogia com um exemplo de um desportista, salvaguardando as diferenças entre as diferentes áreas – arte e futebol.

O antigo futebolista brasileiro Garrincha<sup>117</sup> possuía uma deformação congénita do pé esquerdo que supostamente seria motivo suficiente para não pensar sequer em correr. Dentro das suas limitações, Garrincha apreendeu e desenvolveu toda uma experimentação e adaptação entre os (des)equilíbrios do corpo e os movimentos (por vezes) imprevisíveis da bola. Desta forma, o jogador estabeleceu um plano em que dominava os elementos básicos, de forma a que, no momento necessário e de modo inconsciente, realizasse a mudança de direcção inesperada, criando algo novo que lhe possibilitava fugir ao adversário levando consigo a bola.

Desta forma, Garrincha definiu o seu estilo de jogo, o “seu futebol”. Um potencial jogador “coxo” tornou-se num imprevisível jogador, um fantástico driblador,

---

sensíveis conhecidos. A percepção, cuja construção se inicia com o nascimento, não é uma simples soma de estimulações que impressionam os receptores sensoriais. Trata-se, pelo contrário, de um processo de apreensão da realidade como um conjunto global organizado em função dos nossos desejos, das nossas necessidades e das nossas experiências. Os factores que influenciam a percepção não se reduzem deste modo às impressões sensoriais, mas incluem um vasto conjunto de elementos que são comuns a todos os seres humanos (leis da percepção, percepção da profundidade e da distância, etc.), nos quais interferem, não obstante, aspectos específicos de cada indivíduo (o estado do seu aparelho neurofisiológico, experiências anteriores, aprendizagens, etc.)» Cf. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, p.5726.

<sup>117</sup> Manoel Francisco dos Santos ou “Garrincha” (28/10/1933), brasileiro, jogador de futebol da década de 1960. Ficou conhecido pelo seu estilo inimitável no controlo da bola e no drible sobre os adversários. As suas acelerações hipersónicas, o seu jogo de corpo hipnotizante, a sua forma de correr e as mudanças de direcção fizeram dele um ídolo dos adeptos de futebol e um terror para os adversários. Contra todas as probabilidades, Garrincha ultrapassou as dificuldades físicas para se tornar num incrível inventor de jogadas e golos. Uma das suas características era o arqueamento das pernas. Visto de frente, por exemplo, a sua perna esquerda era seis centímetros mais curta que a direita, tendo ambas as pernas flectidos os lados. Cf. Garrincha - Em linha. Consult. 12 Dez. 2009. Disponível em WWW:<URL:<http://www.fifa.com/search/index.htm?q=garrincha>>.

porque incorporou o “ser” bola, encarnou o devir bola. Existiu uma aproximação entre a matéria de expressão – bola - e o utilizador – jogador<sup>118</sup>.

Dentro das suas condições, o jogador levado pelo ritmo, seja táctil, corporal ou respiratório, chegou a um domínio dos seus meios. Da mesma forma, o artista que trabalha a sua matéria de expressão, de maneira a aproximar-se dela, a incorporá-la, procura um ritmo dentro do seu *fazer*.

Este ritmo pode ser semelhante à aprendizagem da tabuada pelas crianças, “nan nan nan. NaN!” O último *nan* determina um número diferente, possibilita o número seguinte, a criação.

Como no caso da repetição do movimento táctil que «(...)determina uma transposição do comportamento muscular. Existem em todo o mundo manipulações repetidas, de pequenos objectos que acompanham os estados de meditação ou de calmo devaneio, como o desfiar do rosário cristão, muçulmano ou budista». (LEROI-GOURHAN, 1972:93) Estes processos cadenciados estabelecem um compasso, facilitam a chegada a um determinado nível de concentração que permite ao executor sair de si próprio, ainda que de forma inconsciente, que lhe permite criar um tempo feito de um outro espaço e de um outro tempo. Para que o artista chegue a esse momento durável o contacto corpo-matéria é essencial.

Conforme a matéria a moldar, esta poderá necessitar de uma maior ou menor experimentação para uma consequente interiorização acerca das suas potencialidades. Porque é com o manuseamento que o artista molda e adapta as técnicas, é a partir dessa experimentação que as tecnologias são dominadas, depois reinventadas e recriadas.

Isto não invalida que, conforme o plano de composição e o estilo de determinado artista, este não invente e crie quase do nada, sem qualquer experimentação ou conhecimento das matérias envolvidas.<sup>119</sup>

Da experimentação da matéria de expressão por parte do artista resulta que a matéria é moldada por este, mas também que o artista é moldado pela matéria,

---

<sup>118</sup> Filme com jogadas de Garrincha - Em linha. Consult. 15 Set. 2009. Disponível em WWW:<URL: <http://www.youtube.com/watch?v=ASBIVvT7IPk>>.

<sup>119</sup> Entendo que o artista que actue de forma espontânea consegue inventar ou criar algo porque há um domínio prévio de algum tipo de matérias e tecnologias, ainda que com poucas semelhanças.

ocorrendo um aproximar de posições, um devir do artista/matéria e um devir da matéria/artista – o estilo - como uma marca abstracta que forma o plano de composição.

Esse plano pode ser o processo criativo do artista, que constitui um método composto de pesquisa e de experimentação de técnicas, matérias e de imatérias possibilitadas pelas tecnologias actualmente disponíveis.

Este fazer é alimentado por um ânimo que se assemelha a uma inquietude na busca de objectivos ou pressentimentos que permitem encontrar o que mais se aproxima do conceito, forma, imagem, ambiente perseguido ou, dito de outra forma, que persegue o criador. Ou seja, durante esta procura o corpo do artista tem de “passar-se”, o que significa a chegada aos afectos e perceptos que nascem das sensações e das percepções alimentadas pelo experimentado, pelo vivido.

O artista pode ser assim entendido como aquele que actua dentro de um determinado sistema de procedimentos. Aquele que transforma a matéria inerte em matéria viva, fazendo, repetindo, saturando, até que acontece uma explosão, um exagero, o êxtase procurado, a essência encontrada, a poética presente no material de expressão que fica disponível para ser captada pelo espectador.

Mas, até chegar a esse êxtase, o artista passa por um estado de procura, de ânsias, de ritmos, de falhanços, de tentativas que não podem nunca vislumbrar o fim a atingir de forma directa. O resultado final que se obtém sairá do plano de composição por ele construído.

#### **I.4.2. Trocas entre artista e espectador (na media art)**

No texto *O processo criativo*, Duchamp considera as ligações artista/obra/espectador como um conjunto de transferências que operam no invisível, que se dão por “osmose”, (DUCHAMP, 1975:187-189), sendo o elemento “espectador” apresentado como um dos factores que mais contribui para filtrar o que um dia fará parte integrante da história da arte. Ao espectador, Duchamp atribui um papel no processo criativo iniciado pelo artista – o de completar a comunicação realizada através da matéria moldada.

É possível perceber que a intenção inicial do emissor/criador – o artista - será diminuída ou transformada pelo seu acto, um acto que significa uma verdadeira luta até

ao surgimento da criação. Parece-me que as palavras José Gil podem ser esclarecedoras no entendimento do que podem significar estas trocas:

O artista vai da intenção à realização passando por uma cadeia de reacções totalmente subjectivas. A luta para a realização é uma série de esforços, de dores, de satisfações, de recusas, de decisões que não podem nem devem ser plenamente conscientes, pelo menos no plano estético. (GIL, 2005:145)

Estas relações revelam um inconsciente que não se deve confundir com o não-intencional que pode ocorrer. Ou seja, há algo que acontece sem que se tenha o controlo consciente e premeditado, mas que contribui para o artista alcançar o que perseguia. Será algo que se projecta mas que não se realiza, que permanece na criação, algo não explícito mas expresso, que poderá ser captado pelo espectador. Este, perante a obra de arte, estabelece uma relação com o artista através da matéria de expressão, constituindo-se ele próprio como um factor que contribui para o processo criativo. Um processo essencialmente mental, que tem início no artista, que pode ser ou não apreendido pelo espectador.

Se pensarmos em obras interactivas fortemente dependentes de acção física ou táctil, também existe algo projectado pelo artista, que não está escrito ou representado, mas que o espectador tem de captar, sob pena de a obra não funcionar ou de a componente estética não ser totalmente percebida.

É possível entender a ligação entre artista e espectador como um vínculo entre dois corpos que comunicam entre si, completando algo juntos, sem no entanto constituir uma unidade. Ou seja, os dois intervenientes compartilham os afectos presentes na obra de arte, como num sistema aberto de troca entre duas posições.

Segundo Deleuze, o *fazer* do artista permite que as marcas fiquem pregnantas na criação através da manipulação da matéria de expressão, ocorrendo um devir-matéria por parte do artista. Estes afectos ficam aí disponíveis para ser capturados pelo corpo do espectador, por forma a serem “digeridos”.

Pelo corpo de ambos os intervenientes passam as forças captadas e/ou arrancadas durante o processo criativo de obtenção do *composto de sensações* (DELEUZE & GUATTARI, 1992:145) de que resulta a obra.

José Gil descreve como funcionam as forças presentes na obra de arte e o que provocam a quem mexe com elas:

A obra de arte é um reservatório de forças, propícias à indução de processos de devir; e que, mais do que qualquer coisa, as forças são contagiosas, propagam-se contaminando os corpos e os espíritos a uma velocidade incontrolável. Melhor: contaminam os inconscientes que excitam os espíritos e fazem mover os corpos.<sup>120</sup>

#### **I.4.2.1. Mediações**

É um facto adquirido que, desde sempre, todas as artes pediram à audiência algum tipo de interacção, tal como irónica e sarcasticamente confirmou Delfim Sardo<sup>121</sup>.

A título de exemplo, em *A Família de Filipe IV*<sup>122</sup> Diego Velázquez pintou os reis reflectidos no espelho, mecanismo que se traduz na inserção do espectador na pintura. Com esta composição, o pintor envolveu o espectador na obra, como se este passasse a mediar algo, ainda que dependente de descobrir o que o artista intencionalmente escondeu.

Esta mediação é possível porque em pleno século XXI “o corpo tem as condições para mostrar toda a sua medialidade”. (WEGENSTEIN, 2006:72) Este termo refere-se a um estado que contém a propriedade de ser medial, algo que, estando no meio, tem a capacidade de suportar a passagem de informação de um lado para outro. Refere, por outras palavras, um estado de recepção/emissão que, no caso do corpo, pode traduzir na transmissão de mensagens, gestos, energias, forças, imagens, sensações, informações, etc.

Ao longo dos tempos, o artista foi capaz de modificar os seus processos, ele foi capaz de reinventar o seu *fazer*, o que, segundo Deleuze, se deve ao facto de trabalhar

---

<sup>120</sup> GIL, José – *A “osmose estética” de Duchamp*. In *inter@ctividades*, p.44.

<sup>121</sup> Conforme apontamentos tirados do seminário de Delfim Sardo, realizado no dia 12 de Janeiro de 2008, aquando do seminário de Mestrado em Artes Visuais-Intermédia da Universidade de Évora.

<sup>122</sup> Esta obra é também conhecida por *As meninas* de Velásquez.

com “variedades”, de criar através de «variedades estéticas»<sup>123</sup>. Independentemente da matéria de expressão, o artista trabalha com sensações e são essas sensações que o artista coloca no produto do seu *fazer*, quer seja utilizando a cor, o piano, ou o mármore (DUCHAMP, 1975:187-189), em instalações ou através de líquidos ferrocóloids<sup>124</sup>.

Os avanços tecnológicos colocaram inúmeros instrumentos, materiais e técnicas à disposição do corpo do artista, o que lhe permitiu ter todas as condições para melhor se exprimir, inventar e comunicar, mas também para as receber, acumular e, se assim entender, reenviar logo de seguida. Já no início da década de 90, antevendo esta situação, Abraham Moles afirmou que «o tratamento da imagem por computador altera a nossa visão do mundo (...). Para o artista, nasce aí um campo de liberdade, o de uma criatividade por variação, que se encontra ainda largamente por explorar» (MOLES, 1990:35).

As novas matérias ou imatérias colocadas ao serviço do artista da *media art* permitem-lhe um novo *fazer*, pelas diferentes oportunidades de experimentação e inovadoras perspectivas que amplificam a possibilidade de encontrar múltiplas variedades do produzido. Da mesma forma, as diferentes expressões, imagens ou ambientes alcançados foram requerendo um espectador diferente do habitual.

Perante as artes ditas tradicionais, como a pintura, a escultura e incluindo também a fotografia, a visão foi e é o órgão sensorial mais requerido ao espectador para exercer a fruição. À medida que a natureza tecnológica das criações se vai alterando, novas experiências ficam ao dispor do espectador, outras áreas sensoriais do organismo como a tactilidade, a audição, a propriocepção são recorrentemente chamadas a participar em pleno processo criativo.

Com estas novas solicitações, o corpo do espectador é colocado perante situações diferentes do normal, estímulos que apelam a novas capacidades sensoriais, quer seja pela atitude em relação ao que lhe é sugerido, quer seja pela necessidade de possuir conhecimentos técnicos e práticos para poder participar e fruir de algo. Este

---

<sup>123</sup> Deleuze estabelece um paralelo entre ciência, filosofia e arte, por considerá-las disciplinas que trabalham o caos e que procuram estabelecer processos para conseguir organizá-lo ou escapar-se-lhe. Diz Deleuze: «Os três pensamentos cruzam-se, entrelaçam-se, mas sem síntese nem identificação. A filosofia faz surgir acontecimentos com os seus conceitos, a arte ergue monumentos com as suas sensações, a ciência constrói estados de coisas com as suas funções.» Cf. DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix – *O que é a filosofia?*, p.175. Segundo o autor, ambas as áreas conseguem sair do caos, ou seja atingir o plano da criação, porque trabalham, respectivamente, com variáveis, com variedades e com variações.

<sup>124</sup> Material líquido ferromagnético que possibilita as composições obtidas na maioria dos trabalhos da artista japonesa Sachiko Kodama.

espectador participante é apelidado de “interactor” (GIANNETTI, 2006:207), alguém que tem uma acção participativa e interactiva no processo de criação da obra.

De certa forma, o espectador viu modificada a sua posição na obra, quer seja pelo grau de interactividade quer seja pela liberdade de exploração<sup>125</sup> (POPPER, 2007:220), quer seja pelo tipo de usabilidade ou possibilidades lúdicas<sup>126</sup> que lhe permitem alterar o desenrolar do processo ou o produto imagético/formal obtido.

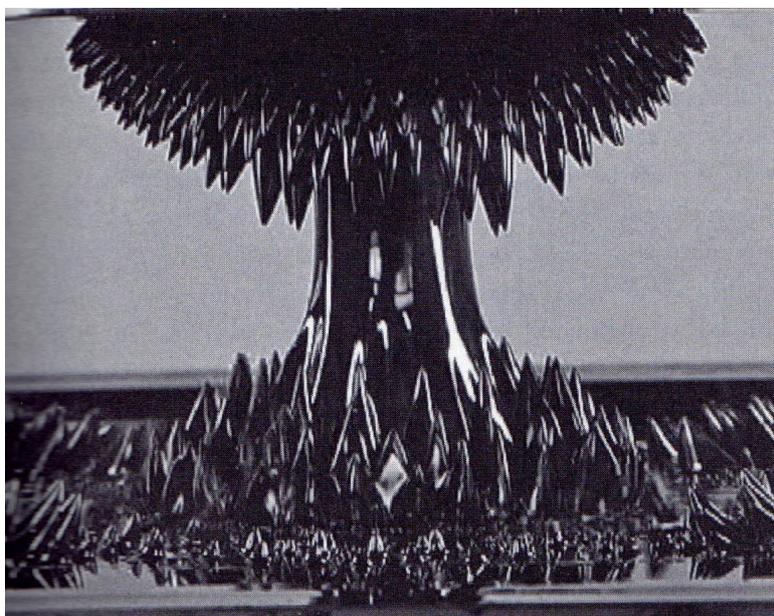


Fig. 30 – Sachiko Kodama, *Protrude, Flow*, 2008

Ainda assim, para que isso aconteça, o espectador continua a precisar de estabelecer um plano em direcção à matéria de expressão que lhe permita captar os afectos presentes na obra, de maneira a obter ligações do tipo de uma “emoção estética”. Deve o espectador, portanto, perspectivar o quem tem perante si e intensificar no seu interior essa relação.

O espectador deve procurar «devir-matéria de expressão» (Gil. 2008:196), o que nas artes tradicionais (como no exemplo da pintura) pode significar tempo de contemplação e repetidas voltas ao sítio onde a obra está em exposição; procura de diferentes sensações; diferentes contextualizações e possíveis interpretações ambíguas

---

<sup>125</sup> O factor *liberdade de acção* do espectador é definido por Frank Popper como o elemento chave do entendimento do tipo de interactividade de cada obra. Segundo o autor, cabe ao artista definir e delimitar a posição do espectador e a forma de colaboração dentro do processo criativo da sua proposta artística. Retirado de onde?

<sup>126</sup> Cf. GIANNETTI, Claudia - *Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego*. Em linha. 2001. Consult. 12 Mai. 2009. Disponível em WWW: <URL:[http://www.artmetamedia.net/pdf/3Giannetti\\_CrisisImagen.pdf](http://www.artmetamedia.net/pdf/3Giannetti_CrisisImagen.pdf)>.

dos elementos “matéria-de-expressão”, etc. Na *media art*, além do já mencionado, pode também significar a exploração de uma interface, que requer uma dada acção ou uma simples mudança da posição do corpo perante sensores ou outros mecanismos.

Por isso, Christine Buci-Glucksmann afirma que, com a *media art*, surge

(...) um novo espectador. Julgo também e na linha de Duchamp, que o espectador está cada vez mais implicado na «imersão» própria das instalações. (...) Está não só implicado na obra, como se torna ele próprio uma dimensão da obra, que era o que pretendia Duchamp (...) um espectador implicado no processo da obra.<sup>127</sup>

São ambas formas de intensificar e perspectivizar uma obra capaz de envolver o corpo do espectador num mesmo sentido: a recepção mental, sob a forma de juízo estético de uma dada intenção do artista. Mas atenção, nem todos os espectadores experimentam uma emoção estética, porque nem todos conseguem encontrar os afectos deixados na obra pelo artista.

---

<sup>127</sup> BUCI-GLUCKSMANN, Christine - entrevista de Jorge Leandro Rosa e João Urbano *in Nada*. (Jun.2009), p.70.

## II – Secção prática – *Flow*

### II.1. Memória técnica

No domínio artístico, não se pode separar o pensamento (ou o conceito, aquele da arte conceptual) do sensível (seja a sensibilidade do destinatário), nem aliás o sensível do pensamento (mesmo na arte que se crê sem conceito, o que nunca existiu – mas, no entanto, o artista pode muito bem não ver, nem conceber o conceito que ele criou), e o sensível não se separa do corpo.

(STIEGLER, 2007:51)

A obra *Flow* insere-se no formato de uma instalação audiovisual em circuito fechado de vídeo e projecção.

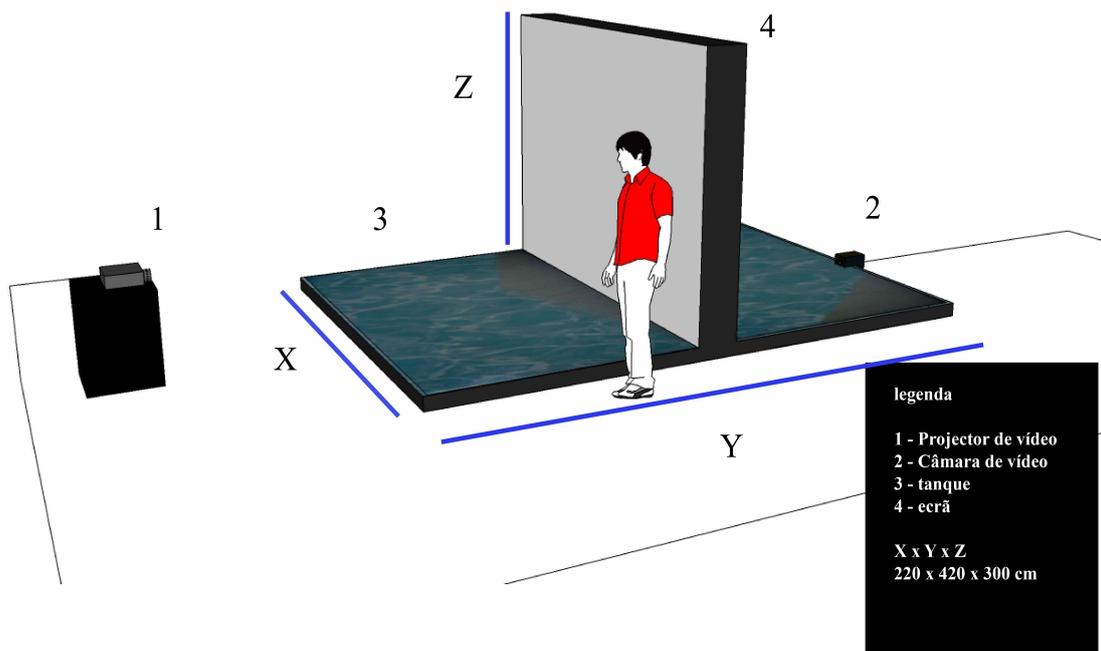


Fig. 1 – Diagrama descritivo de *Flow*, instalação audiovisual, pvc, água, motor de imersão, bateria de 12V, tecido hidrofóbico, captação e projecção de imagem em tempo real

Esta é composta por uma estrutura metálica vertical que suporta dois ecrãs com tecido branco translúcido, um deles com características hidrofóbicas (ecrã  $\alpha$ ), outro com um tecido de algodão uso corrente (ecrã  $\psi$ ). A referida estrutura metálica localiza-se a meio de um tanque com as dimensões 400 x 300 x 5 cm ( l x c x h ), que se caracteriza por ser estanque e hidrofóbico e com capacidade para 1m<sup>3</sup> de água. O tanque está preparado para ter no seu interior água escurecida com recurso a corante alimentar.



Fig.2 - Estrutura metálica e tanque em pvc impermeabilizado. O tanque contém água colorida com corante alimentar.

A instalação ocupa uma área de 12m<sup>2</sup> e necessita de um espaço para colocação que deve compreender uma área mínima de 100m<sup>2</sup>, que disponha de uma intensidade luminosa reduzida ou nula.

Num dos lados da estrutura metálica, na parte interior e fixo à base, está um motor de imersão da marca *Comet*, que impulsiona a água até aos 210 cm de altura, através de um tubo de 0,8cm de diâmetro. A água é transportada horizontalmente por um tubo ao longo do ecrã  $\alpha$ . Nesta parte horizontal do tubo, foram realizados furos de dimensões reduzidas, com espaçamento entre os mesmos de 15 cm, direccionados para o ecrã  $\alpha$ . A água que sai destes furos entra em contacto com o ecrã e escorre através de vários fluxos em direcção ao tanque.



Fig.3 - Bomba de imersão Comet 18 A

Fig.4 - Bateria de alimentação 12 V

A 430 cm do ecrã  $\alpha$  está uma câmara de vídeo com sensor nocturno, direccionada para captar a imagem produzida pelos vários fluxos de água, sendo esta imagem transmitida em tempo real para um projector. Este projector localiza-se do lado contrário, direccionado para o ecrã  $\psi$ , a uma distância de 460 cm.

A imagem projectada no ecrã  $\psi$  é o movimento dos vários fluxos da água, mas em sentido ascendente.

Todos os elementos que compõem *Flow* são desmontáveis, ocupando enquanto transportados ou em arrumação uma área de menos de 3m<sup>2</sup>.

Nos quadros abaixo apresentados, estão descritos os vários elementos que compõem as diferentes partes de *Flow*, os colaboradores, bem como a consequente descrição dos critérios de escolha dos materiais, as dificuldades e soluções encontradas. Estabelecem-se ainda as regras de utilização e circulação para os espectadores da obra.

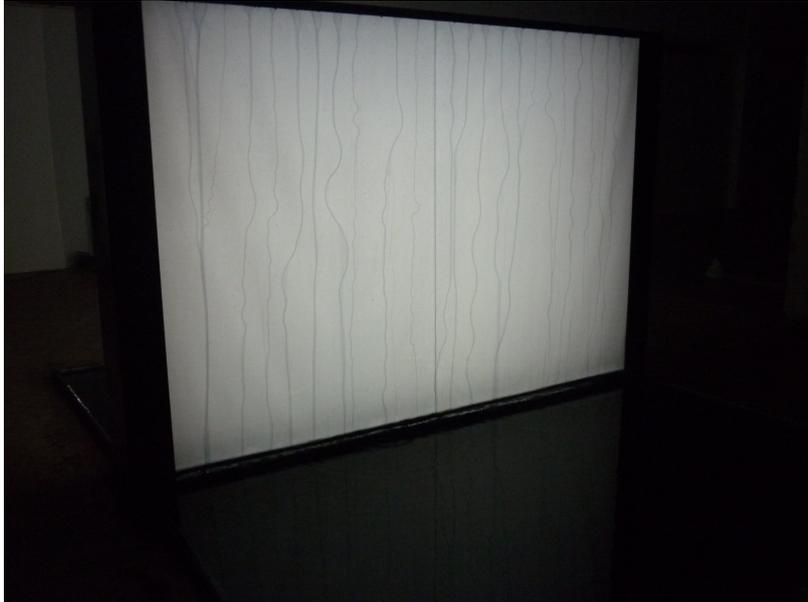


Fig. 5 - Lado do ecrã  $\alpha$ , água em sentido descendente

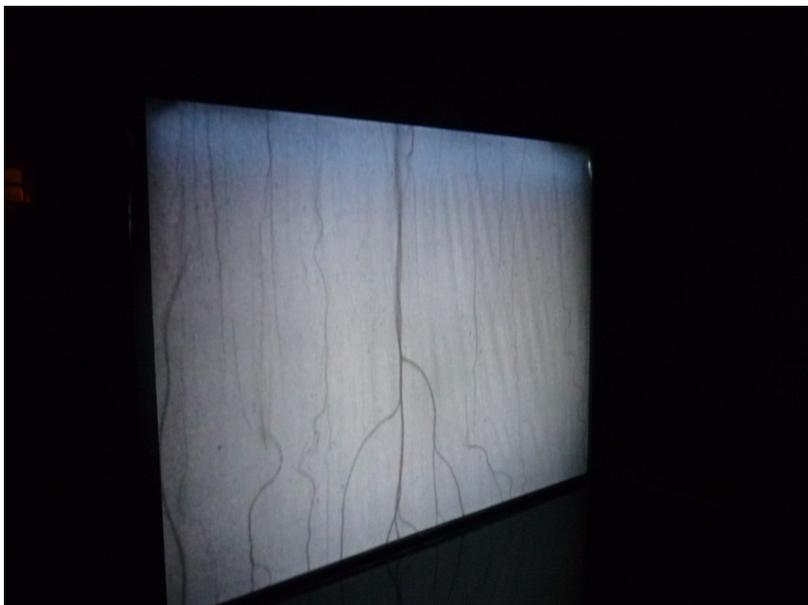


Fig.6 - Lado do ecrã  $\psi$ , projecção de imagem de água que corre no sentido ascendente

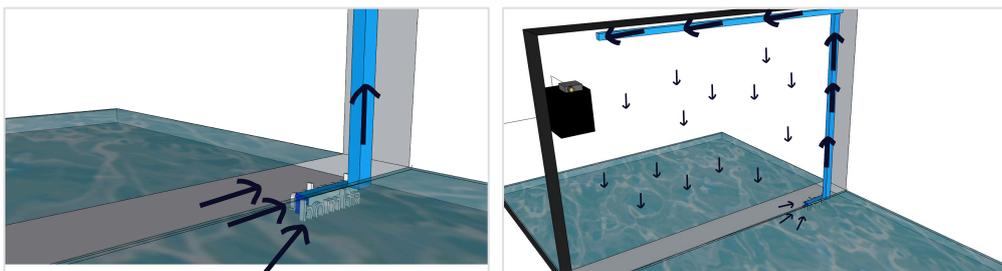


Fig. 7 e 8 – diagrama com o circuito da água - desde que é puxada pela bomba, até que cai pelo ecrã alfa.

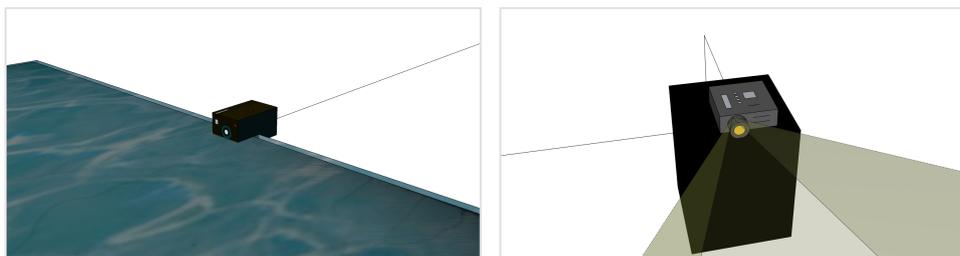


Fig. 9 e 10 – diagrama com o circuito da imagem - projector e câmara de vídeo ligados de forma directa por cabo RCA

Tanque	Marca	Características	Cor	Dimensões / cm	Preço / Eur
1-Paredes de compósito p/decks	s/m	Com cavidades	Castanho	200 x 8 x 3 cm	42
2-PVC	s/m	Plástico e resistente	Branco	310 x 200	110
3-Impermeabilizante	Robson	Impermeável	preto	-	65
Total:					217

**Critérios:**

- 1- a procura incidiu em materiais leves, resistentes, de fácil substituição e arrumação.
- 2 – necessidade de área com 400 x 300 cm, que fosse à prova de água e resistente à circulação dos espectadores.
- 3 – necessidade de protecção adicional que garantisse a impermeabilização, bem como a cor negra pretendida para o fundo e paredes

**Dificuldades:**

- 1- ausência de dificuldades
- 2- difícil em encontrar uma cobertura com a área total necessária.

**Soluções:**

- 1- paredes resultam do corte de placas de compósito, normalmente utilizadas em decks de piscinas e jardins
- 2 - utilização de duas áreas de PVC com dimensões de 310 x 200, interligadas e seladas com silicone MS

Fischer.

3 – utilização do impermeabilizante de borracha da marca Robson, normalmente utilizada na construção civil.

**Tempo de trabalho:**

O tempo dispensado na pesquisa, na experimentação de soluções e na produção final foi de 3 meses.

Circuito de água	Marca	Características	Obs.	Dimensões / cm	Preço / Eur
1 - Motor de imersão	Comet	Débito 16 L/min	Potência 12 V / 30 A	25 x 3 x 3	26
2 - mangueira	-	12 m	crystal	1200 x 0,8	22
Total:					48

**Critérios:**

1- a pesquisa incidiu num motor de baixo custo, de pequenas dimensões que elevasse a água a 210 cm de altura e que trabalhasse submerso puxando água de um volume de apenas 5 cm de profundidade.

2 – necessidade de mangueira maleável de 0,8 cm com pelo menos 500 cm.

**Dificuldades:**

1- estas bombas pertencerem a um mercado muito específico, o das autocaravanas. A pesquisa passou por pessoas e empresas ligadas à jardinagem, a piscinas, à construção civil e até à agricultura.

2- cálculos que definissem qual o melhor caudal a utilizar tendo em conta o débito da bomba, o diâmetro da mangueira e os furos a realizar.

**Soluções:**

1,2 – A bomba de imersão e a mangueira com as dimensões características pretendidas foram facilitadas pela ajuda da empresa LUX MAGNA, da área das energias renováveis e a experiência de um campista, o Sr. Jaime Barias.

**Tempo de trabalho:**

O tempo dispensado na pesquisa, na experimentação de soluções e na produção final foi de 4 meses.

ecrãs	Tipo	Cor	Características	Dimensões	Preço / Eur
1 - $\alpha$	Ília PVC	Branco e translúcido	Hidrofóbico	145 x 215 cm	75
2 - $\psi$	Algodão	Branco com alguma transparência	Com alguma flexibilidade	305 x 215 cm	28
Outros: velcro, tubo em PVC, parafusos,	-	-	-	-	42
Total:					175

**Critérios:**

1- necessidade de um tecido com características hidrófobas, resistente, de cor branca e translúcido, que permita a passagem de alguma luz da projecção, com dimensões de 300 x 200 cm.

2 – necessidade de um tecido branco com 300 x 200 cm com alguma transparência, que permita a passagem de alguma luz da projecção. Tecido não completamente esticado que permita algum movimento, que possibilite uma imagem por vezes algo distorcida.

**Dificuldades:**

- 1- bastantes dificuldades em encontrar um tecido hidrófobo com as dimensões pretendidas. Elevado custo do tecido ideal – uma tela de retro-projecção orçamentada em cerca de 490Eur.
- 2- Suspensão do tecido na estrutura metálica.

**Soluções:**

- 1- tecido hidrófobo com óptima resistência, mas que para ocupar a área pretendida teve de ser costurado a meio, estabelecendo uma linha vertical a meio do ecrã.
  - 2 – tecido de algodão de utilização corrente, que não fica completamente esticado.
- 1,2 - Na suspensão dos dois tecidos foram utilizados uns sistemas combinados de tubo, prensas em plástico e velcro.

**Tempo de trabalho:**

O tempo dispensado na pesquisa, na experimentação de soluções e na produção final foi de 3 meses.

<b>Circuito de imagem e som</b>	<b>Marca</b>	<b>Ligação</b>	<b>Características</b>	<b>Dimensões / cm</b>	<b>Preço / Eur</b>
1 – Câmara de vídeo	Panasonic GS400	AV com ligação RCA	Capte a 4:3, ambiente nocturno	-	600
2 – Projector de vídeo	Sony*	AV com ligação RCA	Emita a 4:3, mínimo de 2000 lúmens	-	
3 – Cabo vídeo	RCA	-	-	150	10
4 – microfone	Som captado através de microfone unidireccional, amplificado e transmitido para as colunas de 50 W, colocadas a cada canto da sala.*				-
5 - amplificador					
6 - colunas					
Total:					610
*(equipamento cedido pelo DAVD)					

**Critérios:**

- 1- câmara que capte imagem em ambiente nocturno, no formato 4:3, com ligação RCA.
- 2 – projector com uma intensidade lumínica mínima de 2000 lúmens, que emita imagem em formato 4:3 através de uma ligação RCA.
- 3 – cabo de 150 cm que fizesse a ligação entre microfone e projector.

**Dificuldades:**

- 1,2 – dificuldade em definir as distâncias correctas para captação/emissão de imagem. Dificuldade em obter a luz correcta da projecção, uma vez que, é desta que provém a luminosidade necessária para captação de imagem.
- 3 – a entrada de AV da câmara de vídeo

**Soluções:**

- 1,2- Os testes de projecção, permitiram perceber qual a distância a que se deveria colocar os dispositivos para captação e emissão de imagem.

**Tempo de trabalho:**

O tempo dispensado na pesquisa, na experimentação de soluções e na produção final foi de 1 mês.

<b>Colaborações</b>	<b>Soluções encontradas</b>
LUX MAGNA <b>Eng. Electrotécnico</b> <b>Sr. Francisco Costa</b>	Resolução de equações para determinar a potência da bomba necessária, bem como a dimensão da mangueira a utilizar.
<b>Sr. Jaime Barias</b>	Deu-me conhecimento da existência de bombas de imersão utilizadas no caravanismo.
Costureira <b>D. Sandra Ramos</b>	Costura do tecido do <i>ecrã</i> $\alpha$ .

<b>Avisos e necessidades específicas aquando da visita dos espectadores a <i>Flow</i></b>	<p>-Nº máximo de espectadores em simultâneo no espaço da instalação é de 4</p> <p>-Piso em volta do tanque escorregadio</p> <p>-para entrar no tanque, precisa de estar descalço ou com sola de borracha.</p> <p>- água pode manchar a pele e roupas, devido a um efeito corante.</p>
---	---

## II.2. Memória descritiva

A obra *Flow*, antes de se constituir enquanto instalação que ocupa uma área de 12m<sup>2</sup>, passou por um processo de avanços e recuos que permitiu chegar a um resultado muito próximo da intenção inicial. Importa referir que a maquete na escala 1:4 foi utilizada aquando da avaliação na unidade de créditos de “Projecto de Artes Visuais”, pertencente à parte curricular deste curso.



Fig.11 – Vista geral de *Flow* em 3D.

### II.2.1. O processo criativo de *Flow*

Para o estudo de *Flow*, entendi ser relevante a descrição do processo criativo tanto quanto me é possível ter consciência do mesmo, até porque grande parte deste processo é resolvido de forma inconsciente.

Posso dizer que a investigação artística teve início quando fiz um rascunho na parede do quarto, como um vislumbre que me foi dado a ver por algo que ficou no meu consciente.

Desde aí, fui transformando a ideia, traçando um caminho feito de avanços e recuos, intenções e recusas. Esse caminho, tal como o começo da parte teórica desta pesquisa, foi precedido de um pressentimento que me guiou enquanto aprendiz, porque «aprender é pressentir. Pressentimos sem compreender e tendo já decidido o que quer que seja, que não sabemos ainda, o futuro» (GODINHO, 2007:32). Por um momento,

ainda que sem ser claro, pressenti uma imagem surgida em pensamento que persegui e que me permitiu aprender.

(É ela a última palavra da aprendizagem, o pressentimento), enquanto procedimento de tradução pode revelar o que há de mais profundo, mais do que o objecto e mais do que o sujeito (...) O segredo da essência presente-se, capta-se e manifesta-se pela obra de arte. A aprendizagem tem então aí, plenamente, o seu campo de acção. (GODINHO, 2007:32)



Fig. 12 e 13 – desenhos de rascunho na parede do quarto,

Dessa forma, o registo ocasional das imagens que por instantes me eram dadas a ver assumiu um carácter interpretador, uma tentativa de descodificar uma mensagem.



Fig. 14 e 15 – desenhos para as estruturas

O que posso descrever é a minha intenção que passava por criar um ciclo ininterrupto de água. O facto de ser ou não possível não entrava ainda na equação por mim formulada.

Este procedimento passou então por desenhos que ilustrassem a intenção (vaga) inicial, por uma pesquisa de mecanismos, conceitos e engenhos da área da física.

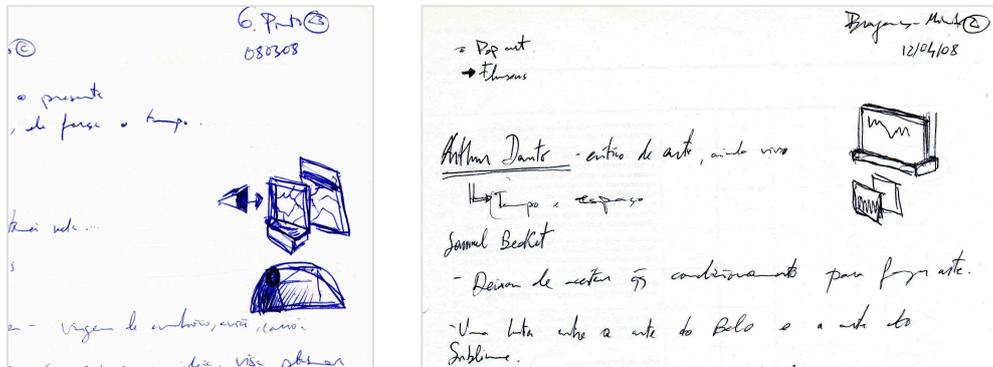
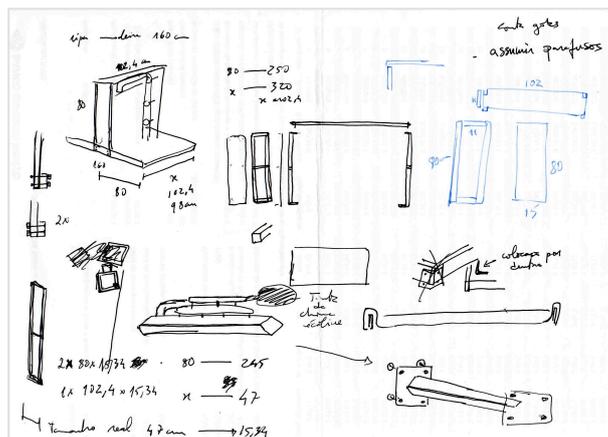


Fig. 16 e 17 - desenhos de pesquisa realizados durante aulas teóricas do curso de Mestrado



Figs. 18 – desenhos de pesquisa estrutural e funcional

Numa fase seguinte, foi necessário entender as limitações, as possibilidades e as necessidades técnicas do projecto, para que o funcionamento se aproximasse o mais possível da intenção inicial.

Esta etapa foi, em grande parte, desenvolvida através de maquetes, inicialmente numa escala de 1:10, em que o tanque era um “Tupperware” e o motor da



atravessa esse espaço; 2) retirar peso visual, principalmente devido às estruturas que suportam os ecrãs, mantendo a estabilidade e os níveis de segurança.



Figs 21 e 22 – maquetas 1:10, 1:4

O ideal seriam duas telas de projecção penduradas sobre o tanque, opção que levantava problemas acerca de onde as colocar e de como ocultar o circuito de água - que inclui tubo, motor e bateria. Para além disso, os dois ecrãs formam uma caixa de luz que permite simultaneamente a captação e a projecção, uma vez que é a luz do projector que possibilita a captação de imagem pela câmara de vídeo do lado contrário.

O facto de ter optado por adicionar um corante à água que cai prende-se com a necessidade de melhorar a imagem captada. O corante escuro permitiu delinear em contra-luz os contornos da água, como se lhe desse uma silhueta, num funcionamento semelhante ao do teatro de sombras, apesar de a figura captada estar à frente do tecido e não atrás como seria normal.

O facto de descrever o meu processo criativo através de uma escrita tão consciente e convicta pode ser profundamente enganador quanto à forma e velocidade com que desenvolvi esta pesquisa.

O meu *fazer* artístico foi por vezes difuso, confuso e não objectivo. Uma espécie de caos instalado que funcionava sob uma neblina que envolvia a solução procurada, levando-me por uma sequência de vitórias e derrotas, que por vezes pareciam inconclusivas. Daqui resta a certeza do pressentimento que referi anteriormente de que o caminho que trilhava era o caminho certo, e esta foi sem dúvida a força necessária para prosseguir apesar dos falhanços.

## II.2.2. Deambular por *Flow*

Caracterizo a obra *Flow* com propriedades que contribuem para uma sensação de imersão do corpo que deambula<sup>128</sup> no espaço, das quais destaco as dimensões da instalação, o ciclo de imagens criado e a proximidade que o espectador tem com o elemento água.

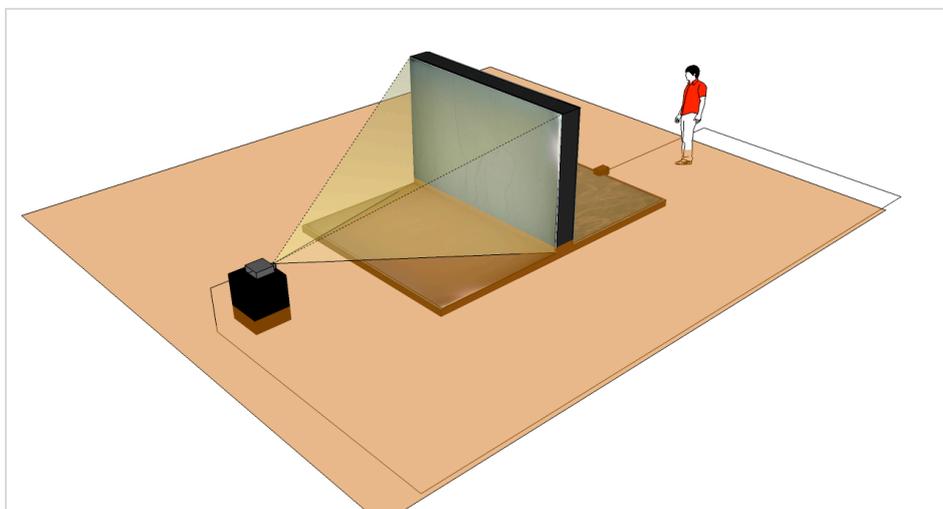


Fig. 23 – *Flow* - Diagrama de circulação

Em termos de circulação, o espectador pode percorrer de forma livre todo o espaço da instalação, podendo inclusive entrar dentro do tanque e contactar directamente com a água. Para além disso, é possível ao espectador tocar na água que cai no ecrã  $\alpha$ , influenciando o percurso da mesma.

A seguir esquematiza-se a acção do corpo do espectador inserido na área da instalação, sendo que se deve ter em conta a leitura do quadro presente atrás acerca dos condicionamentos na sua utilização<sup>129</sup>.

- |                              |  |
|------------------------------|--|
| Acção do corpo do espectador | a) Interactor –adopta uma posição interventiva, a partir do momento em que entra dentro do tanque ou se insere no espaço de captura/projecção de imagem. |
|                              | b) Passivo –adopta uma posição fisicamente menos activa, enquanto se coloca fora do tanque ou das linhas de captação/projecção de imagem.                |

<sup>128</sup> Talvez este *deambular* possa ser comparado com a descrição de Peter Zumthor acerca da magia de vaguear por um espaço. Cf. ZUMTHOR, Peter – *Atmosferas*. p.32.

<sup>129</sup> Ver II.1.Memória técnica

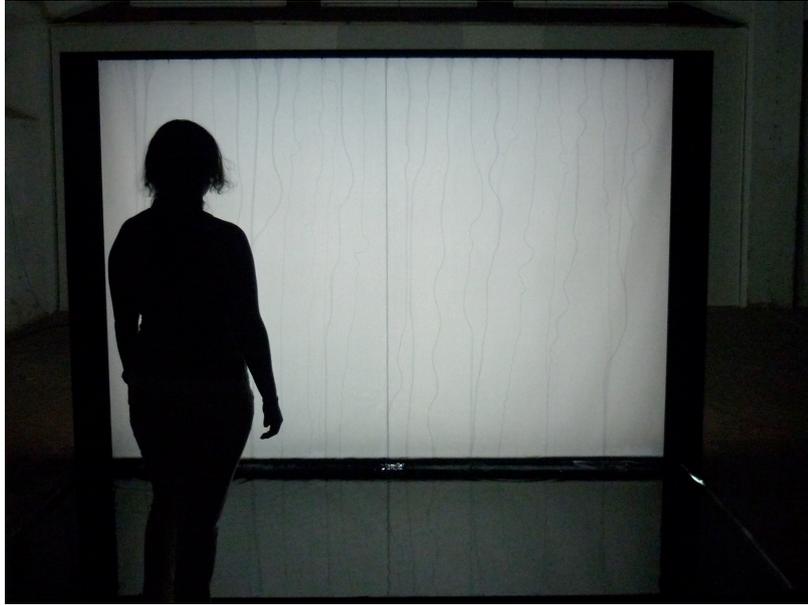


Fig.24 - Lado do ecrã  $\alpha$ , com espectador

O espectador, perante este ciclo de água contínuo, pode interagir com a obra intervindo de duas formas diferentes: colocando-se nas linhas de captura ou de projecção de imagem através da sua silhueta, ou tactilmente no ecrã  $\alpha$ , intervindo sobre o fluxo normal dos fios de água; ou colocando-se numa posição em que intervém no plano de captura da imagem, intervindo automaticamente na imagem projectada, uma vez que a sua silhueta será projectada no ecrã  $\psi$  de forma invertida e no lado contrário.

A possibilidade de transformação em *Flow*, principalmente na imagem projectada, varia exponencialmente com o aumento do número de espectadores presentes, tendo em conta que as diferentes posições disponíveis (p e i) podem, num caso de ocupação extrema da área da instalação, conduzir à anulação da imagem da obra.

É exemplo disso mesmo a alínea 16 do quadro x, em que a presença dos quatro espectadores na posição de (i) interactor pode levar a uma saturação de silhuetas e sombras, quer estejam posicionados do lado  $\alpha$  ou do lado  $\psi$  e, consequentemente, a uma imagem sem fluxo de água no sentido ascendente.

	Nº espectadores	A	A	B	A	B	C	A	B	C	D	
1	Posicionamento passivo (p) ou interactor (i)	p	i	p	i	p	i	p	p	i	p	p
2		-	-	p	i	p	i	p	p	i	p	p
3		-	-	i	i	i	i	p	i	i	p	p
4		-	-	i	i	i	i	p	i	i	p	p
5		-	-	-	-	p	i	i	p	i	i	p
6		-	-	-	-	p	i	i	p	i	i	p
7		-	-	-	-	i	i	i	i	i	i	p
8		-	-	-	-	i	i	i	i	i	i	p
9		-	-	-	-	-	-	-	p	i	p	i
10		-	-	-	-	-	-	-	p	i	p	i
11		-	-	-	-	-	-	-	i	i	p	i
12		-	-	-	-	-	-	-	i	i	p	i
13		-	-	-	-	-	-	-	p	i	i	i
14		-	-	-	-	-	-	-	p	i	i	i
15		-	-	-	-	-	-	-	i	i	i	i
16		-	-	-	-	-	-	-	i	i	i	i

Fig.25 - quadro com a análise combinatória segundo o nº de espectadores e as posições que estes podem ocupar.

Ainda acerca do circuito de água, importa tecer algumas considerações. O facto de a água ser transportada até ao tecido e cair graviticamente por este formando vários fluxos deve-se a uma propriedade física característica principalmente dos líquidos: a tensão superficial<sup>130</sup>. À medida que os vários fios de água vão descendo, pequenos movimentos do tecido ou impurezas na sua superfície provocam a mudança de direcção dos fios que no caso de se tocarem formam um único fio. Também o fluxo de água que

<sup>130</sup> Tensão superficial é uma propriedade física do estado líquido que ocorre ao nível da superfície e que faz com que esta se comporte como uma membrana elástica. Este fenómeno resulta da existência de forças tangenciais à superfície de um líquido. Ao nível microscópico, esta força resulta de forças electrostáticas entre as moléculas do líquido. Define-se a magnitude da tensão superficial por  $\gamma = Fl$ , o que significa que a tensão superficial é uma força por unidade de comprimento.

No exemplo da água, esta característica é responsável por:

- fazer com que a gota de água que se forma numa torneira possa manter a sua forma.
- levar a que fios de água paralelos que por algum motivo entrem em contacto formem um único fio.
- permitir que alguns insectos caminhem sobre a água;
- conferir formato esférico às bolas de sabão;
- fazer com que a água se espalhe facilmente numa placa de vidro limpa, enquanto que numa proveta se adapta às paredes, ficando num nível ligeiramente elevado relativamente ao centro.

Cf. LOPES, António Gameiro; OLIVEIRA, Luís Adriano – *Mecânica dos fluidos*. p.92.

desce pelo tecido depende da força de impulsão da bomba. Esta, por sua vez, depende do volume de água no tanque. O facto de o espectador decidir entrar dentro do tanque produz movimentos e variações de pressão que provocam um aumento da altura da água e, conseqüentemente, uma variação do fluxo impulsionado pela bomba imersa.



Fig.26 - Lado do ecrã  $\psi$ , pormenor da projecção de imagem de água que corre no sentido ascendente, com intervenção do espectador

Inserindo no circuito da água a imagem projectada do ecrã  $\psi$ , importa descrever como se torna possível este movimento ascendente da água. Este só é possível graças à acção do projector,<sup>131</sup> é um elemento técnico que desempenha um importante papel na instalação enquanto elemento técnico, porque do seu menu consta a possibilidade de inverter a imagem que lhe é transmitida, o que permitiu resolver um dos problemas fundamentais colocados.

---

<sup>131</sup> Alguns dos meus trabalhos que antecederam *Flow*, como são os casos das instalações *Kháos* ou *Blow*, confrontam elementos do real com o virtual, num sentido interrogatório mas também provocatório, numa tentativa de opor verdadeiro e falso, de questionar o que é real e o que é virtual, sendo que faço uso da aleatoriedade do funcionamento dos elementos mecânicos para modificar a forma de actuação do espectador perante a obra. Um elemento técnico comum a ambos os projectos é a utilização do projector de vídeo como forma de produção de imagens. Outro factor comum, mas de um ponto de vista mais conceptual, é a intenção de imergir sensorialmente o espectador no ambiente produzido.

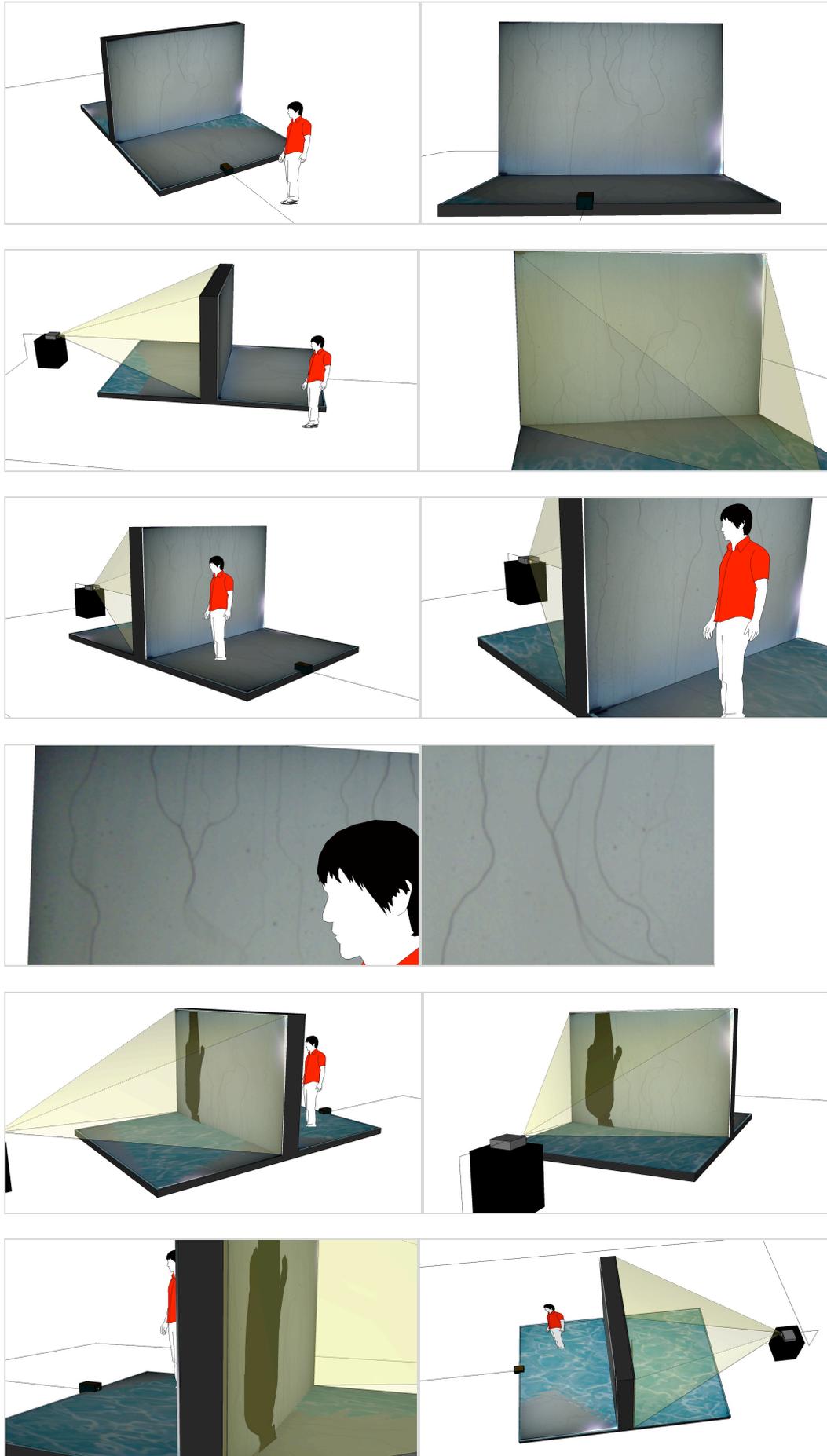


Fig. 27 – Diagrama sequencial de circulação, com o exemplo de um espectador

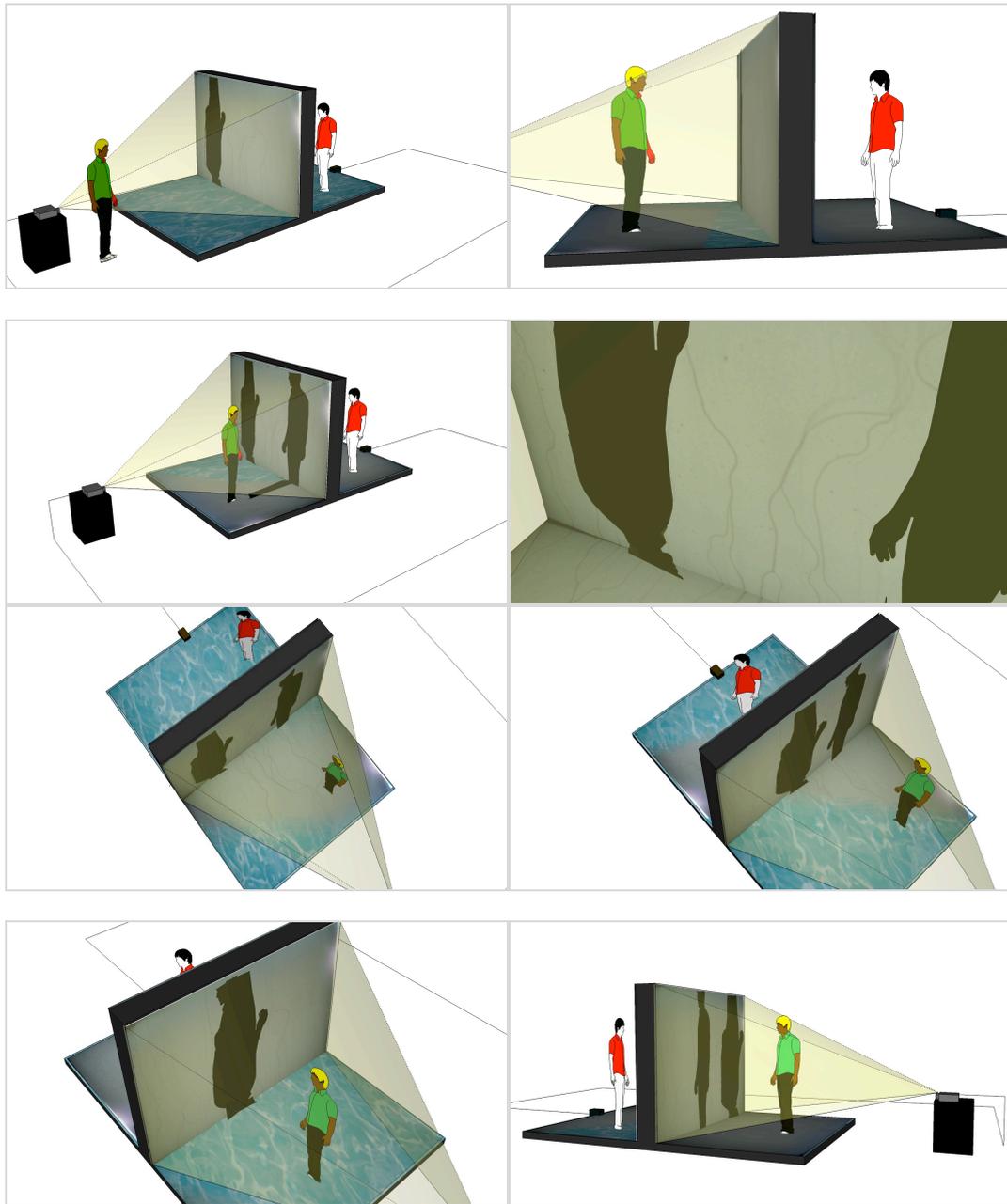


Fig. 28 – *Flow* - Diagrama sequencial de circulação, com o exemplo de dois espectadores.

### II.3.Memória conceptual



Fig.29 - *Flow*, instalação audiovisual, pvc, água, motor de imersão, bateria de 12V, tecido hidrofóbico, captação e projecção de imagem em tempo real time, 2011.

Nesta fase da pesquisa, parece-me necessário chamar a atenção para a acção de perspectivar a que fiz referência nalguns pontos da secção teórica. O que significa este acto, quando associado à acção, quer seja do corpo do artista enquanto está inserido no processo criativo, quer seja do corpo do espectador que se encontra perante a obra de arte?

Segundo a entrada do Dicionário Houaiss, *perspectivar*<sup>132</sup> é o aspecto ou conjunto de aspectos em função do lugar (ponto de vista) donde é observado e de quem observa.

De uma forma mais geral, o *perspectivismo* surge como «qualquer doutrina que afirma ser o conhecimento inevitavelmente parcial, limitado e determinado pela perspectiva particular segundo a qual cada sujeito vê o mundo. Um modo de representar, considerar ou analisar algo (uma situação, uma obra de arte), segundo vários pontos de vista ou planos diferentes».<sup>133</sup>

Ao longo deste estudo, fui gradualmente colocando o acto de *perspectivar*

---

<sup>132</sup> COSTA, J. Almeida; MELO, A. Sampaio e - *Dicionário da Língua Portuguesa*. p.1320.

<sup>133</sup> Cf. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, p.6286.

como a capacidade do sujeito de se distanciar de forma clara e objectiva da situação em que o próprio sujeito está inserido. Este acto foi-me indispensável aquando da concretização formal da parte prática desta pesquisa.

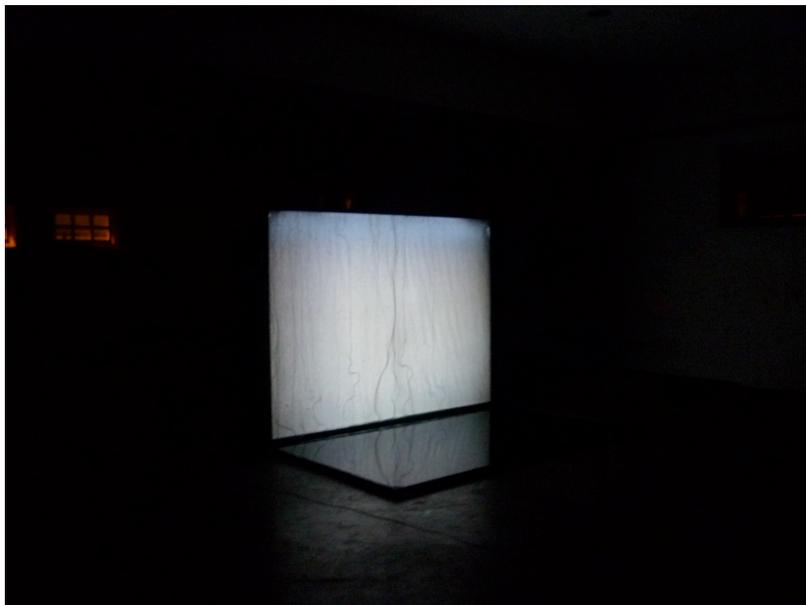


Fig. 30 - Lado do ecrã  $\psi$ , projecção de imagem de água que corre no sentido ascendente

Em *Flow*, o ciclo da água, ascendente e descendente, em corrente contínua e infinita, funciona como um ritmo que intervém na renovação do ser enquanto alavanca de ânimo, mas também de purificação.

Apesar da diferença de natureza dos dois ambientes – real e virtual – estabelece-se um confronto poético entre evidente e impossível. A água, sinónimo de vida, representa enquanto cadênciã um papel preponderante na circulação contínua de vários elementos através do corpo do ser humano, que um após outro se renovam, provocando diferentes ritmos, produzindo energias. São aliás essas energias que influenciam o corpo na forma como percebemos o exterior e como experimentamos a vida.

A pensar nessa experimentação, em *Flow* tentei obter um ambiente que levasse o corpo do espectador a uma imersão, que lhe permitisse perspectivar a obra por onde deambula, de maneira a que possa usar “ferramentas” que normalmente não usa no dia-a-dia. Entenda-se que não pretendo que o corpo modifique o estado normal (como lhe

chama José Gil) de consciência vigil, mas sim que passe para uma outra escala<sup>134</sup>, que consiga filtrar e captar as pequenas percepções que preenchem os espaços da quantidade enorme de informação macroscópica que o corpo capta de forma permanente.



Fig.31 - Lado do ecrã  $\alpha$ , pormenor do tanque

Para além disso, procurei que a instalação fosse um espaço que pelos elementos envolvidos - luz e água – se pudesse aproximar da parte espiritual do corpo de cada um dos espectadores. Esta aproximação tem como objectivo unir o corpo físico ao espírito, onde passam energias semelhantes a algo transcendental, as tais que trabalham numa outra escala. A fluidez, a transparência, os reflexos no tanque, e outros elementos como a possibilidade de tactilmente mudar o curso da água ou simplesmente colorir a pele devido ao corante utilizado, podem contribuir para acentuar essa condição.

Ora estes objectivos dependem da imersão do corpo do espectador, algo apenas possível, se este passar a «consciência do corpo para o primeiro plano de consciência»<sup>135</sup>. Só assim poderá perspectivar o que tem diante de si. Distanciando-se da obra que tem em frente poderá aceder ao que está na obra, mas que o olhar não vê.

---

<sup>134</sup> <sup>139</sup> GIL, José – *Abrir o corpo*, p.3. In FONSECA, Tânia M. G.; ENGELMAN, Selma; (Coords.) – *Corpo, arte e clínica*, 2004. Em linha. Consult. 12 Jul. 2011. Disponível em WWW: <URL:<http://www.ufrgs.br/corpoarteclinica/obra/abrir.prn.pdf>>.

Em qualquer uma das posições do espectador perante o ecrã, o corpo pode intervir no espaço real ou virtual da obra, desempenhando uma acção enquanto interactor ou enquanto elemento mais passivo. No entanto, qualquer uma destas posições pode permitir a imersão do espectador, uma vez que o acto de perspectivar é algo interior, é algo que não se vê, sente-se.



Fig. - Lado do ecrã  $\alpha$ , pormenor da entrada de água no tanque

É essa a característica que permite ao espectador aceder a um devir-obra a partir da matéria que compõe *Flow*. E o surgimento deste estado significa que o espectador construiu um plano de composição em direcção ao objecto – à obra - ou seja, conseguiu captar afectos plasmados na combinação de materiais que utilizei - assim os tenha lá deixado. Estes efeitos comportam-se como ondas magnéticas que envolvem os corpos e os objectos no espaço, que permitem que nos apercebamos sem conseguir agarrar, perceber sem no entanto possuir.

## Considerações finais

(...) deixemos os nossos sentidos ensinar-nos a ser novas pessoas, mais bem ajustadas às dimensões reais de uma humanidade que se prolonga para além do alcance dos nossos sentidos naturais. A tarefa do artista que aborda os novos meios e novas máquinas não é louvar ou condenar a tecnologia, mas fazer a ponte entre tecnologia e psicologia.

(DELEUZE, 1992:144)

O facto de chegar a este ponto do estudo depois de ter percorrido a análise de alguns artistas, pode levar a querer que me limitei a debitar aleatoriamente momentos da história da arte. No entanto não sou historiador, nem pretendo ser. A minha intenção foi realizar uma contextualização particular dos artistas com os quais pressenti alguma afinidade, pela forma como desenvolveram o seu processo criativo, bem como pela forma como exploraram o corpo e as matérias de expressão, que antecedem a obra de arte.

Assim, os artistas estudados, são o resultado de um misto de pressentimento, pesquisa e acaso, em alguns casos produto de uma coincidência questionável. Destes destaco Char Davies, da qual fiz uma análise mais cuidada, principalmente através da obra *Osmose* e do seu fazer artístico, que acabou por resultar num ponto fundamental do eixo central de todo o trabalho, ao ponto de ser integrada no título da dissertação.

Da mesma forma, esta abordagem permitiu estudar o processo criativo pessoal, principalmente através da obra *Flow*, bem como a perspectivar questões conceptuais, artísticas e existenciais.

Ainda que a análise conceptual em *Flow*, pudesse ter sido mais aprofundada, optei por incrementar a pesquisa acerca dos motivos que levam o artista a criar, em detrimento da necessidade, (por vezes forçada) de balizar algo conceptualmente, por forma a que a obra possa existir. Até porque, não poucas vezes, e tal como refere

Stiegler<sup>136</sup>, nem sempre conseguimos perceber o conceito associado ao que criámos, apesar da sua presença.

A obra *Flow*, foi ganhando consistência à medida que se cruzou a pesquisa teórica e bibliográfica realizada, sendo que alguns dos artistas tratados têm qualquer coisa em comum, seja pelas semelhanças na forma como encaram a participação do corpo do espectador, seja pela experimentação durante o processo criativo.

Algo que se revelou surpreendente foi as semelhanças que encontrei entre os trabalhos de Clark e de Davies. Isto porque ambas procuravam formas de o espectador sair das suas sensações comuns. Por isso, trabalharam com artefactos que, acoplados ao corpo do espectador, tinham o objectivo de facilitar o acesso a uma imersão corporal que possibilitasse novas e diferentes percepções.

No caso de Clark, são exemplos disso mesmo as *máscaras sensoriais* e as *máscaras abismo*, no caso de Davies, e criando uma analogia pela forma e pelo uso dos respectivos interfaces, são exemplos a utilização do capacete HMD e do colete de dados.

Em Clark, o acto de respirar apresenta-se como uma analogia de plenitude e de bem-estar que, através de um movimento ritmado e repetitivo possibilita o acesso do corpo a esse tipo de sensações. Em Davies, esta função vital surge como elemento que compassa e que determina o ritmo com que o imersor acede e percorre o espaço virtual.

A artista Lygia Clark também procurava o factor imersão, através das diferentes máscaras, tentando abrir no interior do espectador um espaço de possibilidades e de imaginação, como se tivesse acesso a um outro espaço. (salvaguardando-se as diferenças com o ambiente RV de Davies, ao qual se acede a partir do capacete)

Em 1983, Lygia Clark escreveu o texto *A propósito da magia do objecto*, que podia perfeitamente ter sido escrito nos dias que ocorrem: «Para que se produza uma mudança na arte contemporânea, é necessário algo mais do que a simples manipulação e participação do espectador». Uma ideia que se assemelha ao defendido por autores já citados.

---

<sup>136</sup> Ver II – Secção prática

Ainda Clark:

O espectador tem que tomar consciência da proposição que lhe é oferecida pelo artista. Não se trata da participação pela simples participação, nem da agressão pela agressão, trata-se sim de o participante saber dar um significado ao seu gesto e que o seu acto seja alimentado por um pensamento, neste caso dando ênfase à sua liberdade de acção. (...) Através desta, o homem transforma-se e interioriza-se, mesmo que não queira ou saiba. (...) O artista ajuda o participante a criar a sua própria imagem e a alcançar, mediante essa imagem, um novo conceito do mundo. Esse desenvolvimento é muito importante, já que se opõe à despersonalização – uma das características do nosso tempo. O artista oferece a possibilidade de cada um se encontrar a si próprio. (CLARK: 1997:153)

Um exemplo dessa atitude é a posição de Pierre Levy, quando afirma: «decidi amar o mundo tal como é. Ao adoptar esta atitude tenho uma sensação mais clara de compreender melhor do que se denunciasses ou criticasses»<sup>137</sup>. Desta forma talvez se dê um primeiro passo para modificar as experiências corporais, utilizando para isso as novas tecnologias, que podem fornecer «novas formas de percepção»<sup>138</sup> e novas sensações.

Esta atitude de Levy vai ao encontro do que foi o pensamento e a criação artística de Clark, anos antes, quando uma das suas intenções era harmonizar a experiência vivida com a construção mental, o real com o imaginário.

Tanto em Davies como em Clark existe uma tentativa de tornar possível que o vivido pelo interactor em ambiente virtual seja susceptível de ser transferido para o que é a sua maneira de estar na vida real.

---

<sup>137</sup> LÉVY, Pierre - *World Philosophy*, apud MOLINUEVO, José Luís – «Entre la Tecnoilustración y el tecnoromanticismo». In *Arte, cuerpo, tecnologia*, p.65.

<sup>138</sup> McLUHAN, Marshall; PARKER, Harley – *Through the vanishing point: space in poetry and painting*, apud MOLINUEVO, José Luís – «Entre la Tecnoilustración y el tecnoromanticismo». In *Arte, cuerpo, tecnologia*, p.99.

A cada experiência estética e em cada acontecimento incorporam-se o tempo, o espaço e a obra. Para Clark, tal facto significa ter «a consciência de que a qualquer altura o mundo pode dar-se a ver sobre aquela perspectiva»<sup>139</sup>. Uma procura de união entre corpo e espírito – o plano de imanência -, captado através duma acção complexa mas necessária: perspectivar um momento presente.

Para que se chegue a essa perspectiva, cada artista constrói o seu processo criativo e inventa o seu *fazer* (inconscientemente ou não), de forma a transmitir algo: um acto, uma imagem perseguida, um determinado som, um gesto, uma cor, um efeito, uma poética.

Ainda que salvaguardando as diferenças e tal como já referi, encontro alguma afinidade com Clark e Davies<sup>140</sup>, principalmente pela intenção comum de transmitir ao espectador uma emoção estética que tenha efeitos nas acções e vivências diárias. A intenção passa por fazer com que aquilo que o artista deixa na obra possa contribuir para uma mudança positiva real, não aparente nem passageira, que se torne um acontecimento destacado, que produza transformação – um momento marcante na vida de outrém.

Esta constatação foi extremamente importante para me aproximar do entendimento da minha procura artística, que passou por compreender que esta vai no sentido de fusão entre corpo e espírito, esse plano de imanência que tanto Davies como Clark procuraram vincar nas suas criações.

A autora de *Osmose* afirma o desejo de recuperar a interacção física e espiritual<sup>141</sup>, o que Erik Davis descreve como

um ousado golpe na expansão tanto do poder  
como do significado de RV e faz isso aprofundando a

---

<sup>139</sup> Cf. PLASÈNCIA, Clara - *Lygia Clark*, p.44.

<sup>140</sup> Para além da dificuldade inerente ao acto de procurar modificar a nossa percepção, os desenvolvimentos telemáticos dificultam a tarefa já de si complicada de aceder a quem realmente somos. E isto porque a cultura audiovisual a que chegámos «não vai dirigida a suscitar reflexões, mas apenas emoções» que nos enchem e esvaziam logo de seguida, sem deixar tempo para o entendimento. Cf. MOLINUEVO, José Luís – «Entre la Tecnoilustración y el tecnoromanticismo». In *Arte, cuerpo, tecnologia*, p.33.

<sup>141</sup> NOVAK, Markus *apud* EICHEMBERG, André Teruya - *Arquitectura Digital. Entre a realidade e o esquecimento*. Em linha. Consult. 12 Mar. 2010. Disponível em WWW: <URL: <http://www.altx.com/interviews/marcos.novak.html>>.

experiência subjectiva da interface homem-máquina. (...)  
Até mesmo o desejo inquieto de explorar o mundo de  
*Osmose* se dissipa e, assim, eu mantenho-me em repouso  
por um instante, exaltado pela exuberância de um  
espectáculo que se tornou experiência<sup>142</sup>

Apesar de *Osmose* ter quase 20 anos, entendo que os seus princípios e conceitos base servem hoje de inspiração e exemplo à investigação das criações que utilizam a RV.

No processo criativo de Davies encontrei uma forma positiva de não anular o corpo, em que a tecnologia se interliga a características essenciais do corpo que existe, sente e se move, que respira, vive e comunica. Em *Osmose*, a acção do corpo perante a tecnologia colocou-me novos desafios e levantou novas questões, a ponto de abrir portas no que diz respeito à investigação artística, em ambiente científico e metódico.

A tendência da *media art* parece ser a de ir em direcção a uma alta tactilidade (KERCKHOVE, 1995:288), em ambientes de grande fluidez e de ligação total, factores principais que alimentam os novos discursos teórico-artísticos. Parece ir à procura de uma nova ruptura vanguardista que através de um discurso libertador assuma a tecnologia como meio para uma revolução total capaz de entender as “novas” discrepâncias entre criação e espectador.

Já na exploração da RV, Char Davies trabalha nas suas criações o potencial dos ambientes imersivos, em que a visão e a experimentação se convertem em algo tão “humano” como a própria existência no real, mas ao mesmo tempo tão fantasioso como dum outro mundo. Uma atitude que talvez se aproxime da tentativa de recuperar através da imersão em ambiente virtual, um modo corporal de ser no mundo.

Para que possa acontecer a comunicação interactiva, é necessário acoplar ao corpo mediações que minimizarão o seu desempenho. Estas poderão prolongar a actividade física do mundo real, até uma actividade principalmente mental no mundo virtual.

---

<sup>142</sup> DAVIS, Erik – «Osmose». In *Wired Magazine*, (Ago.1996) pp.138-140, pp.190-192 - Em linha. Consult. 18 Jan. 2010. Disponível em WWW:<URL:<http://immersence.com/osmose/index.php>>.

Ora, sendo a parte mental livre de viajar, o corpo (conforme as mediações e o que lhe é pedido) tende a ficar imóvel, cumprindo a desmaterialização da parte física em benefício da parte mental. Ou seja, há uma perda quase inevitável das características do corpo físico no real que pode não significar a perda do corpo integral. Acerca disto diz Giannetti: «As células e os neurónios criam um sistema ente eles e é esta conexão que nos permite, a nós seres humanos, reaccionar a todos os processos físicos»<sup>143</sup>. Por aqui se entende que a viagem que a mente realiza pelo mundo virtual perturbará o corpo físico, enviando um sinal, mesmo que mínimo, para que este possa interagir com o agente mediador, seja um rato, um capacete ou uma luva de dados.

Nestes casos de interfaces mais comuns de imersão em RV, não se pede ao corpo uma tactilidade ou um movimento no espaço real que se relacione com o virtual. Por isso mesmo, este pode ser um elemento potencialmente condicionador/transformador do corpo e da sua capacidade para absorver e perceber o que está a explorar.

Em *Osmose*, o espectador tem a possibilidade de aceder aos espaços virtuais, com interfaces controladas pelo movimento do corpo e pela respiração, o que revela uma abordagem muito mais intuitiva e visceral entre corpo físico integral e espaço virtual. É esta proximidade que permite o deambular do corpo por este espaço, de forma mais natural e despreocupada.

Porém, dentro deste processo virtual, pelo qual a mente pode viajar livremente, há algo que não pode acontecer: o envolvimento afectivo com entidades virtuais<sup>144</sup>, algo que, apesar dos avanços realizados, ainda é característica essencial do real. Ou seja, é possível emocionarmo-nos com algo do virtual, mas este comportamento emocional não

---

<sup>143</sup> Cf. GIANNETTI, Claudia - *Traspase la piel*. Em linha. 1998. Consult. 23 Fev. 2010. Disponível em WWW: <URL:[http://www.artmetamedia.net/pdf/1Giannetti\\_Traspasar\\_piel.pdf](http://www.artmetamedia.net/pdf/1Giannetti_Traspasar_piel.pdf)>.

<sup>144</sup> No MIT - *media laboratory* - existe uma área de pesquisa denominada *Affective Computing*, que atribui, desde logo, à máquina a habilidade para reconhecer expressões emocionais, bem como para detectar o estado emocional do utilizador. A partir daqui, o processo constitui-se pela formulação, por parte da máquina, de respostas que se dirigem a esse estado emocional específico, ficando dependente do pacote emocional que tem à sua disposição, situação perfeitamente díspar do mecanismo biológico do ser humano: é no inconsciente emocional que tem lugar grande parte da actividade emocional do cérebro, o que faz com que o ser humano trabalhe a maior parte das vezes, numa primeira fase, com a espontaneidade do processo emocional e não com um leque de padrões memorizado. À máquina poder-lhe-á ser atribuída, de facto, a função de *Affective Tutor* numa relação de colaboração com o *cyborg*, mas é a este que lhe têm de ser dadas as possibilidades de exprimir emoções no espaço virtualizado. Cf. *Affective Computing* – Em linha. Consult. 2 Out. 2009. Disponível em WWW:<URL:<http://affect.media.mit.edu/>>.

poderá ser equiparado àquele que ocorre no real, a espontaneidade do ser humano vê-se constringida pelos sistemas do virtual que se cingem a dados anteriormente atribuídos ou apreendidos. Desta forma, é necessário que o processo biológico da emoção possa entrar na junção entre o biológico e o tecnológico. Só assim o corpo integral se poderá imiscuir completamente na virtualidade, só assim o *cyborg* poderá existir para além da dimensão física.

Como refere Joseph Ledoux, o computador pode ser invencível num jogo de xadrez, mas não consegue fazer batota e muito menos sentir remorsos de o fazer. (LEDOUX, 2000: 121)

Um dos aspectos devastadores deste processo pode ser a virtualização das sensações, quer dizer a sua redução a sensações de corpos desmaterializados. O corpo deixa de ser fonte (caótica, aleatória, imprevisível) de vida, para depender unicamente de imagens, para ser receptor sensorial de imagens programadas. E uma confusão – desta vez subjectivamente objectiva - opera-se entre o real e a imagem: e a vida como força imanente insubstituível, última rocha ontológica, evapora-se. (GIL, 2008:185)

É esta desmaterialização corporal que não acontece nas interfaces utilizadas em *Osmose*, pelo menos de forma tão acentuada como é usual<sup>145</sup> nestas tecnologias.

Mas se essa desmaterialização continuar a progredir, parece-me que pode significar uma crescente imobilização e um menor aproveitamento do potencial do corpo integral. E, sendo o corpo energia, existirá então «uma redução das energias do corpo. Com isso desaparecem também aqueles vestígios materiais, aqueles resíduos que

---

<sup>145</sup> A já referida limitação de movimentos do corpo físico perante as novas tecnologias deu origem a algumas teorias que consideram a influência da acção do corpo num decréscimo de relevância. Uma delas é a teoria de Paul Virilio, que considera o uso abusivo da tecnologia como um factor que pode levar à perda da propriocepção. Este autor baseia-se no que dizem Leroi-Gourhan e Marshall McLuhan acerca dos utensílios e dos instrumentos que prolongam os órgãos motrizes e sensoriais do homem, segundo os quais o punho é melhorado pelo martelo, a mão pela tenaz, etc. Porém, afirma Virilio que estes elementos são aceitáveis dentro da mecânica e da massa, mas ineficazes quando se trata de energia e de informação, porque, «com a substituição das ligações mecânicas por ligações eléctricas, o corte é manifesto e instala-se o desmembramento corporal até à inércia comportamental do indivíduo». Cf. VIRILIO, Paul - *A velocidade de libertação*, p.148.

continham poderes precisos, tais que a capacidade de passar de um código ao outro, de traduzir um registo noutra registo».<sup>146</sup>

Esses registos – os gestos, a comunicação corporal, o manual -, se desaparecem ou se perdem capacidades, não permitem a construção de ritmos regulados que geram as metamorfoses dessa mesma energia e, sem isso, dificilmente há criatividade.<sup>147</sup> Torna-se assim difícil ao corpo actuar como transdutor de códigos, capaz de articular comunicações e de metaforizar linguagens.

Para além disso, a acção do corpo em pleno processo criativo, tanto na posição de artista como na de espectador (DUCHAMP, 1975:187-189), é fundamental para o acesso aos vários planos da obra ou de deambulação pela imagem, espaço ou formas criadas. Não perspectivar o que é dado a ver, não utilizar a prudência<sup>148</sup> enquanto se acede à obra ou à produção da mesma, pode significar o falhanço, o efeito nulo, a acção inconsequente.

Por isso, o acto de perspectivar de que falei em anteriormente, traduz-se numa acção do individuo que «do interior da sua massa se vê deslocando no exterior»<sup>149</sup>, isso significa trazer a consciência do corpo para o primeiro plano da consciência, já referido<sup>150</sup> em *Flow*.

Isso significa a criação de uma zona, onde se dá a abertura do corpo ao mundo, por onde passam afectos, energias, forças que actuam num outro limiar e em diferentes estratos, que nos revolvem no interior, que permitem criar o novo, o diferente, que permitem passar para o exterior, o irrealizável. O que resta do corpo, terá certamente muito que ver com estes elementos, no entanto, a sua definição continuará em aberto.

---

<sup>146</sup> GIL, José – *O corpo*, p.266. In GIL, Fernando (coord.) - *Enciclopédia Einaudi*. Vol.32.

<sup>147</sup> GIL, José – *O corpo*, p.219. In GIL, Fernando (coord.) - *Enciclopédia Einaudi*. Vol.32.

<sup>148</sup> A necessidade de prudência é um factor que, segundo Deleuze, deve ser utilizado enquanto se acede ao processo criativo. Também para a ciência e para as tecnologias, a prudência algo é necessário:

«para a arte seria útil tentar inventar algoritmos de (auto)dissipação, de hesitação, de êxtase, e de (auto)destruição como uma experiência. Com plena consciência do risco de talvez não haver muito para ver ou para ouvir, estes algoritmos seriam transformados em sons e imagens. Na sombra universal, no halo escuro, onde os fortes, leves corpos de saber da investigação de saber-robótico se movem, mas estão salvaguardados de se dispersarem, há um pressentimento deste segredo.» Cf. ZIELINSKY, Siegrifed – «7 tópicos sobre a Net». In *inter@ctividades*, p.93.

<sup>149</sup> GIL, José – *Abrir o corpo*, p.8. In FONSECA, Tânia M. G.; ENGELMAN, Selma; (Coords.) – *Corpo, arte e clínica*, 2004. Em linha. Consult. 12 Jul. 2011. Disponível em WWW: <URL:<http://www.ufrgs.br/corpoarteclinica/obra/abrir.prn.pdf>>.

<sup>150</sup> Ver II.3.Memória conceptual

O que resta, não é conclusivo, muito pelo contrário, começa agora e esta pesquisa serviu apenas para dar consistência ao problema colocado

Chegado ao fim, importa perceber que se levo algo comigo, é o entendimento de que não se pode mudar o mundo, podemos tentar mudar a nossa forma de estar nele, algo que Lygia Clark tentou realizar enquanto artista e mulher e que, no meu entender, é algo que Char Davies, continua a perseguir. Uma tentativa de ver o que nos rodeia de forma diferente, utilizando o corpo para capturar o mundo por uma outra perspectiva, um outro mundo de uma outra energia, que em determinado momento certamente se abrirá para nós, para uma epifania, religiosa, mágica ou simplesmente presente.

Acerca da *media art*, entendo que os artistas poderão contribuir para um sentir diferente, certificando-se que a tecnologia é utilizada no sentido de se tornar uma ferramenta que contribua para a evolução do homem e não para a sua limitação<sup>151</sup>, para uma outra energia, talvez mesmo para um outro corpo.

---

<sup>151</sup> Cf. KEERCKHOVE, Derrick de – *Media art to the rescue*. Em linha. 2008. Consult. 25 Jan. 2010. Disponível em WWW: <URL:[http://www.ctraces.com/Circuit\\_Traces/CT1\\_4/kerckhov.html](http://www.ctraces.com/Circuit_Traces/CT1_4/kerckhov.html)>.

## Bibliografia Geral

ABBOTT, Edwin – **Flatland: uma aventura em muitas dimensões**. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006. ISBN 978- 97-237- 1.

APPIGNANESI, Richard; GARRAT, Chris – **Postmodernism**. Cambridge; London: Icon Books, 2003. 182p. (Introducing). ISBN 978-1840465-75-4

ARENDT, Hanna - **A condição humana**. Trad. Roberto Raposo. Lisboa: Relógio d'Água, 2001. 152p.

ARNHEIM, Rudolf – **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. 5ªed. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 2004. ISBN 978-8522-101-481.

AUGÉ, Marc – **Não-Lugares: introdução a uma antropologia da sobremodernidade**. Trad. de Lúcia Mucznik. 2ªed. Lisboa: Bertrand Editora, 1998. (Últimas Letras). ISBN 972-25-0580-7.

BAUDRILLARD, Jean – **O sistema dos objectos**. Trad. de Zulmira Ribeiro Tavares. 4ªed. São Paulo: Perspectiva, 2004. 171p. (Debates). ISBN 85-273-0104-0.

BAUMGARTEN, A.G. – **Esthétique**. Paris: Ed. L'Herne, 1988. 250p.

BENJAMIN, Walter. - **Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política**. Lisboa: Relógio d'Água, 2001. 235p. ISBN 9789727081776.

BERGER, JOHN – **Modos de ver**. 2ªed. Lisboa: Edições 70, 1987. 167p. (Arte e Comunicação). ISBN 978-97244-048-99.

BORGES, Jorge Luís – **El Hacedor**. 8ªed. Madrid, Alianza Editorial, 2009. 132p. (Biblioteca Borges). ISBN 978-84-206-3333-6.

BRIGHTON, Henry; Selina, HOWARD, Selina, – **Artificial intelligence**. Cambridge; London: Icon Books, 2007. 176p. (Introducing). ISBN 978-184046468-41-0.

CRARY, Jonathan – **Techniques of observation: on vision and modernity in the nineteenth century**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1990, 190p.

DAMÁSIO, António - **O Erro de Descartes, emoção, razão e cérebro humano**. 5ªed. Mem Martins: Publicações Europa-América, 2006. 309p. (Fórum da Ciência). ISBN 978-9721-039-44-5.

DAMÁSIO, António – **O sentimento de si: o corpo, a emoção e a neurobiologia da consciência**. 15ªed. Mem Martins: Publicações Europa-América, 2004. 422p. (Fórum da Ciência). ISBN 972-1-04757-0.

DEBORD, Guy – **A sociedade do espectáculo**. Lisboa: Mobilis in Mobile, 1991.

COSTA, J. Almeida; MELO, A. Sampaio e - **Dicionário da Língua Portuguesa**. 6ª ed. Porto: Porto Editora, 1987. Porquê entre parêntesis curvos? 1770p. (Dicionários Editora).

**Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Lisboa: Sociedade Houaiss e Círculo dos Leitores, (2007). ISBN 978-972-42-3996-5.

DIONÍSIO, Mário – **A paleta e o mundo**. Lisboa: Publicações Europa-América, 1956. 428p.

DIONÍSIO, Mário – **Autobiografia**. Lisboa: O Jornal, 1987. 82p.

DUCHAMP, Marcel – **Notes**. Paris: Flammarion, 1999. 154p. (Champs) ISBN 2-559-225-15-26.

DUCHAMP, Marcel – **Duchamp du signe**. Paris: Flammarion, 2007. 314p. (Champs) ISBN 978-208-081-61-46.

DUCHAMP, Marcel; Cabanne, Pierre – **Engenheiro do tempo perdido: entrevistas com Pierre Cabanne**. Pref. de Pierre Cabanne; trad. e posf. de António Rodrigues. 7ªed. Lisboa: Assírio & Alvim, 2002. 235p. (Arte e comunicação). ISBN 972-37-0257-6.

**Encyclopedia Britannica**. Chicago: The University of Chicago, (1993). 532p. ISBN 0-85229-571-5 15.

ESTEVES, Francisco - **Licores caseiros**. Lisboa: Feitoria dos livros, 2009. 82p. ISBN 9789898307019

EURRIGEL, Eugen – **Zen e a arte do tiro com arco**. Pref. de Daisetz T. Susuki; trad. de Patrícia Lara. Lisboa: Assírio & Alvim, 1997. 85p. (Sete-Estrela). ISBN 972-37-0408-0.

FICACCI, Luigi – **Bacon**. Trad. de Ana Margarida. Koln: Taschen, 2004. 94p. (coleção Taschen & Público). ISBN 3-8228-3931-0.

FLUSSER, Vilém - **Les Gestes**. Posf. de Louis Bec. Paris: D'Arts éditeur, 1999. 210p. ISBN 2- 910599-56-6.

FOCILLON, Henri – **A vida das formas**. Trad. de Ruy Oliveira. 4ªed. Lisboa: Edições 70, 2003. 129p. (coleção Arte & Comunicação). ISBN 972-44-1061-7.

LOPES, António Gameiro; OLIVEIRA, Luís Adriano – **Mecânica dos fluidos**. 3ªed. Lisboa: ETEP – Edições Técnicas e Profissionais, 2010. 792p.

FULLER, R. Buckminster – **Manual de instruções para a nave espacial Terra**. Trad. de Luís Torres Fontes. 2ªed. Porto: Via Optima, 1998. 82p. (Diversos Universos). ISBN 972-9360-06-5.

GASSET, José Ortega y - **A desumanização da arte**. Lisboa: Almedina, 2003. ISBN 978-972-401-85-46.

GEIST, Sidney – **Brancusi: a study of the sculpture**. New York: Hacker, 1983.

GIL, José - **A imagem-nua e as pequenas percepções: estética e metafenomenologia**. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 1996. 140p. (Filosofia). ISBN 972-708-299-8.

GIL, José – «**Sem título**»: escritos sobre arte e artistas. 2ªed. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 2005. 305p. ISBN 972-708-833-3.

GLEICK, James – **Caos: a construção de uma nova ciência**. Lisboa: Publicações Gradiva, 2005. 420p. ISBN 978-972-662-144-7.

GRIS, Jean Marie (ed.) - **Enciclopédia Luso-Brasileira de cultura**, Lisboa: Editorial Verbo 5º vol., (1967).

GOODMAN, Nelson - **Modos de fazer mundos**. Porto: ASA, 1995. (Argumentos Biblioteca do Pensamento Contemporâneo). ISBN 972-41-1560-7.

HARRISON, Charles; WOOD, Paul – **Art in theory: an anthology of changing ideas**. 2ªed. Oxford: Blackwell Publis, 2004. 1257p. ISBN 0-631-22708-3.

JIMENEZ, José - **Imágenes del hombre: fundamentos de estética**. 3ªed. Madrid: Tecnos, 1998. 351p. ISBN 978-843-091-236-0.

JIMENEZ, José – **Teoria del arte**. Madrid: Tecnos, 2006. 281p. (Neo-metropolis). ISBN 978-843-093-77-90.

JONES, Amelia - **Body Art/Performing the subject**. Minnesota: University of Minnesota Press, 1998.

KANDINSKY, Wassily – **Do Espiritual na arte**. Pref. de António Rodrigues e trad. de Maria Helena de Freitas. 5ªed. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 2002. 123p. ISBN 972-20-1480-3.

KRAUSS, Rosalind - **Passages : une histoire de la sculpture de Rodin à Smithson**. Paris: Macula. 1997. 312p. ISBN 978-2865890569.

- LYOTARD, J.F. - **O inhumano – considerações sobre o tempo**. Lisboa: Estampa, 1989. 115p.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria – **Fundamentos de metodologia científica**. 5ªed. São Paulo: Editora Atlas, 2003. 309p. ISBN 85-224-3397-6.
- MARTIN, Sylvia – **Video art**. Koln: Taschen, 2006. 95p. ISBN 978-3-8228-4674-2
- MCLUHAN, Marshall - **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Ed. Cultrix, 1988. 407p. ISBN 978-853-160-25-80.
- McROBERT, Laurie – **Char Davies's immersive virtual art and the essence of spatiality**. Toronto: University of Toronto Press, 2007. 290p. ISBN 978-0802090942.
- MERLEAU-PONTY, Maurice – **O olho e o espírito**. Trad. de Luís Manuel Bernardo, 5ªed. Lisboa: editora Vega, 2004 (Passagens).
- MIGLIETTI, Francesca A. - **Extreme bodies-the use and abuse of the body in**, London: Thames & Hudson, 2003 ISBN 978-888-491-379-1.
- MINK, Janis – **Duchamp**. Trad. de Zita Morais. Koln: Taschen, 2000. 94p. (coleção Taschen). ISBN 3-8228-6132-4.
- MIRANDA, J. Bragança de - **Corpo e imagem**. Lisboa: Vega Editora, 2008. ISBN 978-97-2699-895-2.
- MOLES, Abraham - **Arte e computador**. Porto: Afrontamento, 1990. 271p. (Grand'angular). ISBN 978-972-360-25-00.
- MOURA, Leonel – **Robotarium**. Pref. de Henrique Garcia Pereira; versão inglesa de Alexandre Rodrigues. Lisboa: Fenda. 2007. 92p. Edição Bilingue em Português/Inglês. ISBN978-989-603-033-9
- MUNARI, Bruno – **Das coisas nascem coisas**. Trad. de José Manuel de Vasconcelos. Lisboa: Edições 70, 1981. 385p. (Arte e Coleção). ISBN 972-44-0160-x.
- PESSOA, Fernando – **Livro do desassossego**. 5ªed. Lisboa. Assírio & Alvim, 2006. 477p. (Obra essencial de Fernando Pessoa). ISBN 972-37-1121-4.
- PLASÈNCIA, Clara (coord.) - **Lygia Clark**. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 1997. ISBN 84-88786-20-4.
- PLESSNER, Markus – **O homem – seu corpo e seu espírito**. Barcelona. Círculo dos Leitores, 1973. 207p.
- SARDAR, Ziauddin; ABRAMS, Iwona, – **Introducing Chaos**. Cambridge: Icon Books, 2003. 176p. (Introducing). ISBN 1-84046-581-6.
- STIEGLER, Bernard; DERRIDA, Jacques - **Échographies de la télévision**. Paris: Galilée – INA, 1996.

### **Bibliografia Específica**

- BACHELARD, Gaston - **A poética do espaço**. 2ªed. Lisboa: Martins Fontes, 2008. 241p. ISBN 978-853-362-41-91.
- CARROL, Luigi (Real.) – **Os poderes do bebé**. Londres: BBC world, 2008. 1 disco (DVD), color., e son., duração:110 minutos.
- CARVALHO, Margarida - **Híbridos tecnológicos**. Lisboa: Vega Editora, 2007. 115p. ISBN 978-97-2699-83-96.

CRUZ, Maria Teresa (ed.) - **Inter@ctividades**. Lisboa: Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens/FCSH-UNL; Câmara Municipal de Lisboa, 1997. Contém conjunto de textos de vários autores. ISBN 972-97296-0-3.

DARLEY, Andrew – **Visual digital culture**. 2ªed. London: Routledge, 2004. 225p. (Sussex Studies). ISBN 0-415-16554-7.

DAVIES, Char - *Osmose* [Documentário]. Toronto: Immersence, 1995. 1 disco (DVD): color., son.; 33min.

DELEUZE, Gilles – **Crítica e clínica**. Trad. de Peter Pál Pelbart. São Paulo: Editora 34, 1998. 176p. (Coleção Trans). ISBN 85-7326-069-6.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix – **Mil Plateau**. Trad. de Peter Pál Pelbart. São Paulo: Editora 34, 1997. 196p. (Coleção Trans – 5 vol).

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix – **O que é a filosofia?**. Trad. de Margarida Barahona e António Guerreiro. Lisboa: Editorial Presença, 1992. 191p. (Biblioteca de textos universitários). ISBN 972-23-1553-6.

DOLTO, Françoise - **Transtornos na Infância**. Lisboa: Pergaminho, 1999. 176p. ISBN 978- 972-7112-52-4.

DRUCKNEY, Timothy (ed.) - **Ars electronica: facing de future- a survey of two decades**. Cambridge; (Mass.): MIT Press, 1999. 449p. ISBN 0-262-04176-6.

GIANNETTI, Claudia (ed.) - **Ars Telemática – telecomunicação, internet e ciberespaço**. Lisboa: Relógio d'Água Editores e Claudia Giannetti, 1998. (Mediações) ISBN 972-708-330-7.

GIANNETTI, Claudia - **Estética digital. Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2006. 238p. (História & Arte). ISBN 85-7654-025-8.

GIL, Fernando (coord.) - **Enciclopédia Einaudi**. Lisboa: INCM, 2000. 432p. (Vol.32). ISBN 978-972-271-007-7.

GIL, José – **Metamorfoses do corpo**. 2ªed. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 1997. 192p.

GIL, José – **O imperceptível devir da imanência: sobre a filosofia de Deleuze**. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 2008. 261p. (Coleção Filosofia). ISBN 978-989-641-027-8.

GRAU, Oliver, (ed.) – **Media art histories**. Cambridge; (Mass.): MIT Press, 2006. 468p. ISBN 978-0-262-07279-3.

GODINHO, Ana - **Linhas de estilo – Estética e Ontologia em Gilles Deleuze**. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 2007. 246p. (Filosofia). ISBN 978-972-708-989-5.

JONES, Caroline A. - **Sensorium: embodied experience, technology, and contemporary art**. Cambridge; (Mass.): MIT Press, 2006. 233p. ISBN 978-02-6210-117-2.

KERCKHOVE, Derrick de - **A pele da cultura: uma investigação sobre a nova realidade electrónica**. Lisboa: Relógio d'Água, 1995. 294p. (Comunicação e Cultura). ISBN 978-972-708-34-11.

LEANDRO, Sandra (coord.) - **Seminários de estudos de arte: estados da forma I**. Évora: Eu é que sei; Centro de História de Arte e Investigação Artística/ Universidade de Évora, 2007. 174p. ISBN 9789899558434.

LEDOUX, Joseph - **O cérebro emocional: as misteriosas estruturas da vida emocional**. Lisboa: Pergaminho, 2000. 412p. ISBN 978-972-711-32-48.

LEROY-GOURHAN, André – **O gesto e a palavra**. Lisboa: Edições 70, 1986. (Perspectivas do Homem) ISBN 978- 972- 440-31-75.

MASSUMI, Brian - **Parables for the virtual: movement, affect, sensation**. New York: Duke University Press, 2002. 336p. ISBN 978-082-232897-1.

PAUL, Christiane – **Digital Art** – 2ªed. London: Thames & Hudson, 2008. 204p. (World of art). ISBN 978-0-500-20398-9

POPPER, Frank - **From technological to virtual art**. Cambridge; Massachussets: The MIT Press, 2007. 457p. (Leonardo) ISBN 978-0-262-16230-2.

SÁNCHEZ, Domingo Hernández (ed.) – **Arte, cuerpo, tecnologia**. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2003. 289p. (Metamorfosis 5) ISBN 84-7800-730-X.

SCARROT, Rachel (dir.) - *Animais Extraordinários*. [Documentário]. Londres: BBC Wildlife, 2008. 1 disco (DVD): color., son.; 55min.

STERN, Daniel – **O momento presente na psicoterapia e na vida de todos os dias**. Lisboa : Climepsi Editores, 2006. 261p. (Metamorfoses). ISBN 972-796-231-9.

STIEGLER, Bernard - **Reflexões (não) contemporâneas**. Trad. de Maria Beatriz de Medeiros. Chapecó: Argos, 2007. 104p. (Debates). ISBN 978-85-98981-60-4.

VAIRINHOS, Mário – **Interactividade e mediação**. Aveiro: Produção Mimesis, 2002. 90p. (Coleção Novos Media). ISBN 972-8744-33-1.

VIRILIO, Paul – **A velocidade de libertação**. Pref. e trad. de Edmundo Cordeiro. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 2000. 187p. (Mediações). ISBN 972-708-377-3

WEGENSTEIN, Bernardette - **Getting under the skin**. Cambridge; (Mass.): MIT Press, 2006. 233p. ISBN 978-0-262-23247-0.

WHEN-DAMISCH, Teri - *Robert Morris-The Mind/Body Problem*. [Documentário]. Paris: Video La Sept/Vidéo. RMN, Centre Pompidou, 1995. 1 disco (DVD): color., son.; 45min.

WILSON, Stephen – **Information arts: intersections of art, science and technology**. Cambridge; (Mass.): MIT Press, 2002. 945p. ISBN 0-262-23209-X.

WINNICOTT, D.W. – **O Gesto espontâneo**, São Paulo: Martinsfontes, 2005. 237p. ISBN 85-336-2183-3.

ZUMTHOR, Peter – **Atmosferas**. Trad. de Astrid Garbow e rev. Emídio Velez de Matos Branco. Basileia: Editorial Gustavo Gili, 2006. 75p. ISBN978-84-252-2169-9.

### **Catálogo da lygia clark**

#### **Periódicos**

*ArtPress*. Jean-Pierre de Kerraoul, [et al.] ed. N°12. Paris, (Jan. 2009). contém entrevista de Annick Bureau a Peter Weibel acerca do Laboratório do ZKM. Revista bilingue em francês e inglês. ISSN 1209-88419.

*Trajectos: revista de comunicação, cultura e educação*. Maria Augusta Babo. N°10. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa, (2007). pp.7-20. Contém artigo de Maria Augusta Babo.

*Exit*. Rosa Olivares. N°31. Madrid: Olivares & asociados, 2008. ISSN 1577-272-1.

*Nada*. João Urbano. N°13. Lisboa: Urbanidade Real, (Jun. 2009). contém entrevista de Jorge Leandro Rosa e João Urbano a Christine Buci-Glucksmann. ISSN 1645-8338.

## Teses

CRUZ, Maria Teresa - *Investigações sobre a Modernidade Estética – sobre Arte, Estética e Técnica*. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa, 1998. Tese de doutoramento em Ciências da Comunicação.

RIERA, Marta – *Arte, complexidade e caos*. Évora: Universidade de Évora, 2008. Tese de mestrado em Artes Visuais – Intermédia.

WENGOROVIVUS, Marta - *Evento como Pintura – o uso dos olhos*. Évora: Universidade de Évora. 2006. Tese de mestrado em Artes Visuais – Intermédia.

## URL'S

ACKERS, Susanne - *Consciousness, Art and Media – Reflections on Mediated Experience*. In: Paavo Pylkkänen / Vadén Tere [eds.], **Dimensions of Conscious Experience**. Amsterdam / Philadelphia, 2001, pp. 179–189. Consult. 12 Mai. 2010. Disponível em WWW:<URL:<http://www.medienkunstnetz.de/works/osmose/>>.

BUREAUD, Annink - *Review of Osmose*, Em linha. Consult. 13 Mai. 2011. Disponível em WWW:<<http://mitpress.mit.edu/e-journals/Leonardo/reviews/bureaudisea.html>>.

DAVIES, Char – *Virtual Space*. Em linha. In PENZ, François; RADICK, Gregory; HOWELL, Robert (ed.) - **Space: In Science, Art and Society**. Cambridge, England: MIT Press, 2004. p.69-104. Consult. 12 Fev. 2010. Disponível em WWW:<URL:<http://www.immersence.com/publications/char/2004-CD-Space.html>>.

Davis, Erik – *Osmose*. Em linha. In *Wired Magazine*, Aug, 1996. p. 138-140, 190-192. Consult. 12 Fev. 2010. Disponível em WWW:<URL:<http://immersence.com/osmose/index.php>>.

EICHEMBERG, André Teruya - *Arquitetura Digital. Entre a realidade e o esquecimento* Consult. 12 Fev. 2010. Disponível em WWW:<URL:<http://www.altx.com/interviews/marcos.novak.html>>.

ELEEY, Peter – *Bichos*, Lygia Clark. [Documentário]. Iowa: Walker Art Center, 2006. (Web): color., son.; 5min15". Contém descrição do funcionamento da obra. Em linha. Consult. 19 Fev. 2010. Disponível em WWW: <URL:<http://www.youtube.com/watch?v=7Cq2OVD7dvA>>.

Database of Virtual Art. Em linha. Consult. a 12 Jan. 2010. Disponível em WWW:<URL:<http://www.virtualart.at/database/general/work/osmose.html>>.

GARRINCHA – futebolista. Em linha. Consult. a 15 Set. 2009. Disponível em WWW:<URL:<http://www.youtube.com/watch?v=ASBIVvT7IPk>>.

GARRINCHA – Em linha. Consult. a 12 Dez. 2009. Disponível em WWW:<URL:<http://www.fifa.com/search/index.htm?q=garrincha>>.

GIL, José – *Abrir o corpo*. In FONSECA, Tânia M. G.; ENGELMAN, Selma; (Coords.) – **Corpo, arte e clínica**, Porto Alegre: Ed. UFRGS, (2004). Em linha. Consult. a 12 Jul. 2011. Disponível em WWW:<URL:<http://www.ufrgs.br/corpoarteclinica/obra/abrir.prn.pdf>>.

GIANNETTI, Claudia - *Lo humano y lo invisible*. (1996). Em linha. Consult. a 12 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://www.artmetamedia.net/>>.

GIANNETTI, Claudia - *Estética de la simulación*. (1997). Em linha. Consult. a 12 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://www.artmetamedia.net/>>.

GIANNETTI, Claudia - *Algunos mitos del final del milenio contra la trivilización de la tecnocultura*. (1998). Em linha. Consult. a 12 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://www.artmetamedia.net/>>.

GIANNETTI, Claudia - *Traspasar la piel: el teletránsito*. (1998). Em linha. Consult. a 12 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://www.artmetamedia.net/>>.

GIANNETTI, Claudia - *Estética de la Intercomunicación*. (2000). Em linha. Consult. a 12 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://www.artmetamedia.net/>>.

GIANNETTI, Claudia - *Realidades e mitos da media art*. (2001). Em linha. Consult. a 12 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://www.artmetamedia.net/>>.

GIANNETTI, Claudia - *El espectador como interactor: mitos y perspectivas de la interacción*. (2004). Em linha. Consult. a 12 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://www.artmetamedia.net/>>.

GIANNETTI, Claudia - *WWWART.02: Breve balance de la primera década del net art*. (2003-2005). Em linha. Consult. a 12 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://www.artmetamedia.net/>>.

GRAU, Oliver - *Charlotte Davies: Osmose*. In GRAU, Oliver - **Virtual Art, From Illusion to Immersion**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003. p.193-204. Em linha. Consult. a 10 Fev. 2010. Disponível em WWW: <URL: <http://www.immersence.com/publications/2003/2003-OGrau.html>>.

GRAHAM-ROWE, Duncan - *The Cutting Edge of Haptics*. MIT(ed): 2010. Contém descrição de material que permite ao corpo humano perceber texturas através de uma interface tátil. Em linha. Consult. a 12 MAi. 2010. Disponível em WWW: <URL: [http://www.technologyreview.com/read\\_article.aspx?id=17363&ch=biotech&sc=&pg=1](http://www.technologyreview.com/read_article.aspx?id=17363&ch=biotech&sc=&pg=1)>.

GUIMARÃES, Cao - *O lago e a Realidade*. Em linha. Consult. a 23 Dez. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://entretenimento.uol.com.br/27bienal/entrevistas/textos/ult4026u10.jhtm>>.

Heilbrunn Timeline of Art History e The Metropolitan Museum of Art. Em linha. Consult. a 16 Out. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/57.51.23>>.

*Humans On Hooks: Body Suspension In Kataragama*. [Documentário]. Sri Lanka, 2002. (Web): color., son.; 3min45'. Contém descrição da colocação de ganchos em crentes religiosos. Em Linha. Consult. 13 Mar. 2010. Disponível em WWW: <URL: <http://www.youtube.com/watch?v=aoRjJzTSHL0>>.

ICC – *NTT InterCommunication Center*. Em linha. Consult. 12 Jun. 2011. Disponível em WWW: <URL: <http://www.ntticc.or.jp/About/introduction.html>>.

JONES, Mark J. - *Char Davies: VR Through Osmose*. Contém testemunhos de experiências de *Osmose*. Em linha. Consult. 16 Nov. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://www.cyberstage.org/archive/cstage21/osmose21.html>>.

KAK, Eduardo – *Telepresence art*. In Kriesche, Richard (ed.) – **Teleskulptur**. Graz: Kulturdata, 1993. Em linha. Consult. 29 Mar. 2010. Disponível em WWW: <URL: [http://www.ekac.org/telepresence.art\\_94.html](http://www.ekac.org/telepresence.art_94.html)>.

KERCKHOVE, Derrick de - *Media art to the rescue*. Em linha. Consult. 2 Mai. 2009. Disponível em WWW: <URL: [http://www.ctraces.com/Circuit\\_Traces/CT1\\_4/kerckhov.html](http://www.ctraces.com/Circuit_Traces/CT1_4/kerckhov.html)>.

MALLOY, Judy - *Women, Art, and Technology*. pp. 322-337. - Em linha. Consult. 25 Out. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://www.immersence.com/publications/char/2003-CD-Women-Art-Tech.html>>.

Media art net - Em linha. Consult. a 12 Jun. 2009. Disponível em WWW: <URL: <http://www.medienkunstnetz.de/works/interface/>>.

MORAVEC, Hans – A robótica e a sua história. Em linha. Consult. a 14 Mar. 2010. Disponível em WWW: <URL: <http://hansmoravec.blogspot.com/2009/05/o-primeiro-robo-funcional-foi-criado-em.html>>.

*Morreu o escultor do olhar*. Em linha. Consult. 23 Abr. 2010. Disponível em WWW:<URL:<http://ipsilon.publico.pt/artes/texto.aspx?id=224053>>. Texto acerca do falecimento de Lagoa Henriques.

NELSON, Cami - *From Sfumato to Transarchitectures and Osmose: Leonardo da Vinci's Virtual Reality*. In *Leonardo*. vol. 42, N°3 Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2009. p.259-264. ISSN: 1530-9282. Em linha. Consult. 22 Mar. 2010. Disponível em WWW: <URL: <http://www.immersence.com/publications/2009/2009-CNelson.html>>.

NOVAK, Marcos – Entrevista de Stephen Perella, Em linha. Consult. 12. Jun. 2010. Disponível em WWW: <URL:<http://www.altx.com/interviews/marcos.novak.html>>.

PAIK, Nam June - Em linha. Consult. 11. Mar. 2010. Disponível em WWW: <URL:<http://www.medienkunstnetz.de/works/random-access/images/5/>>.

PICARD, Rosalind - Em linha. Consult. 14. Mar. 2010. Disponível em WWW: <URL:<http://affect.media.mit.edu/>>.

PLOHMAN, Angela – *Char Davies Biography*. Toronto: FDL, 2000. Em linha. Consult. 16 Out. 2009. Disponível em WWW:<URL:<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=103>>.

Rhizome ArtBase. Em linha. Consult 16 Abr. 2010. Disponível em WWW: <URL <http://rhizome.org/discuss>>.

ROCA, Marcell Antunez – Em linha. Consult. 12 Mai. 2010. Disponível em WWW: <URL <http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-index.php?page=MarcelliCalendar2009>>

SCOTT, Jill – *Extensive Bodies*. Entrevista com Yvonne Volkart. Em linha. Consult. 16 Mai. 2010. Disponível em WWW:<URL: [http://www.medienkunstnetz.de/themes/cyborg\\_bodies/extensive\\_bodies%201/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/cyborg_bodies/extensive_bodies%201/)>.

SERMON, Paul - *Interfaces cotidianas*. Em linha. Consult. 12 Mai. 2010. Disponível em WWW:<URL: <http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/>>.

SHAW, Jeffrey - *La interfaz adaptada*. Em linha. Consult. 14 Mar. 2010. Disponível em WWW:<URL: <http://www.jeffrey-shaw.net/>>.

SHAW, Jeffrey. Em linha. Consult. 28 Jun. 2010. Disponível em WWW:<URL: <http://www.icinema.unsw.edu.au/>>.

SILVA, Filipe Rocha da - *Arte e Tecnologias*. Em linha. Consult. 12 Mar. 2010. Disponível em WWW:<URL: <http://www.sedes.pt/blog/?p=1319>>.

Softimage - Em linha. Consult. 11 Nov. 2009. Disponível em WWW:<URL: <http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/pc/index?id=13571168&siteID=123112>>. Empresa originalmente co-criada por Char Davies.

STELARC - Em linha. Consult. 12 Mar. 2010. Disponível em WWW:<URL: <http://www.stelarc.va.com.au/>>.

STELARC - *The Body is Obsolete*. [Documentário]. Sidney: Contemporary Arts Media, 2003. (Web): color., son.; 4min45'. Em linha. Consult. 6 Jan. 2010. Disponível em WWW:<URL:<http://blogs.nyu.edu/blogs/ec1252/constituentimagination/2009/04/sterlachollowaysuspensionchaos.html>>.

STELARC - *Extended-Body: Interview with Stelarc*. Entrevista com Paolo Atzori e Kirk Woolford. Em linha. Consult. 12 Mar. 2010. Disponível em WWW:<URL: [http://www.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended\\_body.html](http://www.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended_body.html)>.

STELARC - *Interview with Stelarc*. Sidney: Institute for New Culture Technologies. (1995). Entrevista com Miss M. Em linha. Consult. 12 Mar. 2010. Disponível em WWW:<URL: <http://www.t0.or.at/stelarc/interview01.htm>>.

STELARC - *An interview with Stelarc*. In *NMA10*. Rainer Linz, ed. Cologne: NMA. (2001). p.21. Entrevista com Rainer Linz. EM linha. Consult. 12 Mar. 2010. Disponível em WWW:<URL: [http://www.rainerlinz.net/NMA/repr/Stelarc\\_interview.html](http://www.rainerlinz.net/NMA/repr/Stelarc_interview.html)>.

The art institute of Chicago. Em linha. Consult. 5 Mar. 2011. Disponível em WWW:<URL: [http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/59771?search\\_id=1](http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/59771?search_id=1)>.

TOFTS, Darren - *Exploits of the skin trade: the ascent of post-humanism*. Em linha. Consult. 27 Abr. 2010. Disponível em WWW:<URL: <http://stelarc.org/documents/Exploits.pdf>>.

VIRILIO, Paul - *Resisting the neoliberal discourse of technology*. Em linha. Consult. 11 Nov. 2009. Disponível em WWW:<URL: <http://www.ctehory.com>>.

WARWICK, Kevin, Em linha. Consult. 16 Out. 2009. Disponível em WWW:<URL: <http://www.Kevinwarwick.com/>>.

WEIBEL, Peter – *Nettime Interview*. Em linha. Consult. 24 Jul. 2010. Disponível em WWW:<URL: <http://www.factory.org/nettime/archive-1996/0378.html>>.

YOUNGBLOOD, Gene - *Expanded cinema*. Em linha. Consult. 14 Set. 2009. Disponível em WWW:<URL:[http://www.vasulka.org/kitchen/pdf\\_expanded](http://www.vasulka.org/kitchen/pdf_expanded)>.

ZKM - Center for Art and Media Karlsruhe - Em linha. Consult. 16 Ago. 2009. Disponível em WWW:<URL: <http://on1.zkm.de/zkm/e/>>.

## **Biografia - Sílvia Matos**

Com formação na área da Escultura pelo Departamento de Artes Visuais e Design da Universidade de Évora, desempenha desde 2006 funções de técnico superior da área tridimensional onde acompanha os projectos tridimensionais dos alunos das Licenciaturas em Artes Visuais e de Design. De Junho a Outubro de 2010 desempenhou funções de assistente da Escultora Clara Meneres.

Paralelamente, tem desenvolvido um trabalho artístico, tanto a nível de grupo com o projecto *même* como a nível individual. Desta última destacam-se em 2008 a Bolsa de Criação Artística “Jovens Artistas 08” da Direcção Regional de Cultura do Alentejo e a selecção do trabalho *Blow* para participar no XIII Canárias Mediafest08, na área de *media art*, em Las Palmas de Gran Canária, Espanha. Em 2006 recebeu o prémio do Concurso Nacional de Escultura, com a obra de arte pública “No Mar da Palha”, Parque das Nações, Lisboa; também em 2006 recebeu o prémio “Arte nas Novas Tecnologias” da Bienal Internacional de Arte Jovem de Vila Verde, com o vídeo “Wash & Pump”.

Em 2006, durante a sua licenciatura, foi bolseiro Erasmus na Hochschule für Bildende Kunst Hannover, Hannover, Alemanha.

De 2005 a 2007, participou na equipa fundadora do Serviço Educativo, do Fórum Eugénio de Almeida, com o principal objectivo de aumentar a aderência e fomentar o interesse do público infanto-juvenil para as exposições que ali decorrem.

## **Curriculum Vitae**

Sílvio Alexandre Rato de Matos, nasceu em Évora, Alentejo, Portugal.

Vive e trabalha em Évora. Desempenha funções enquanto técnico superior da área tridimensional, na Escola de Artes da Universidade de Évora.

Rua Barão José Rochinha, 9 7005-309 Évora T. 917926601  
[silviomatos.ar@gmail.com](mailto:silviomatos.ar@gmail.com) <http://silviomatos.blogspot.com/>

### **Formação**

2007 Freqüência do Mestrado em Artes Visuais-Intermédia, Universidade de Évora, com a Orientação da Prof<sup>a</sup>. Doutora Ana Godinho Gil

2006 Bolseiro Erasmus na Hochschule Fur Bildende Kunst Hannover, Hannover, Alemanha

2001/06 Licenciatura em Artes Plásticas – Escultura – ramo artístico, Universidade de Évora, Portugal

### **Prémios/Bolsas**

2008 Bolsa de Criação Artística “Jovens Artistas 08” – Direcção Regional da Cultura do Alentejo

2006 Prémio do “Concurso Nacional de Escultura” Vip’s Hotel, Parque das Nações, Lisboa, Portugal

Prémio “Arte nas Novas Tecnologias” – IV Bienal Internacional de Arte Jovem de Vila Verde, Portugal

### **Exposições**

2008 XIII CanariasMediafest 08 – área de *media art*, Las Palmas de Gran Canária, Espanha

Prémio Ibérico de Escultura cidade de Serpa, Serpa, Portugal

2007 NAPRA/07, Palácio D.Manuel, Évora

F I C T A , Palácio D.Manuel, Évora

2006 AIAS 2006 , Associação Internacional de Escolas de Arte e Design, Palácio da Inquisição, Évora

KUNSTart 06 – Fórum Kurt Schwitters, ExpoPlaza, Hannover, Alemanha

XIV Bienal Internacional de Vila Nova de Cerveira, Portugal

“Concurso Nacional de Escultura”. Vip’s - Art & Business Hotel, Parque das Nações, Lisboa, Portugal

IV Bienal Internacional de Arte Jovem de Vila Verde, Portugal

2004 III Bienal de Gravura de Évora, Évora

**Anexo:**

**1. Contactos realizados - permissão de utilização de imagens de trabalhos**

**From:** Stelarc <stelarc@va.com.au>  
**Date:** December 15, 2010 1:49:00 AM GMT+00:00  
**To:** Silvio Matos <mars@uevora.pt>  
**Subject:** Image request...

Hi Silvio-

Thanks for your message.  
Yes, of course you can use an image of one of my suspension performances for your research.  
I am attaching the image below, but you must include these credits-

SITTING / SWAYING: EVENT FOR ROCK SUSPENSION  
Tamura Gallery, Tokyo, 1982  
Photographer- Keisuke Oki  
STELARC

Best wishes-  
Stelarc  
Performance Artist  
Chair In Performance Art, Brunel University West London  
Senior Research Fellow, MARCS Auditory Labs, University of Western Sydney  
Mobile: 0408-437-517  
URL- [www.stelarc.va.com.au](http://www.stelarc.va.com.au)

-----  
Begin forwarded message:  
**From:** "Sachiko Kodama" <kodama@hc.uec.ac.jp>  
**Date:** December 14, 2010 1:15:11 AM GMT+00:00  
**To:** "silvio matos" <silviomatos.ar@gmail.com>  
**Subject:** RE: From Portugal to Japan  
**Reply-To:** <kodama@hc.uec.ac.jp>

Dear Silvio,

Thanks for your email.  
There is no problem for the use of an image in your thesis.  
My work you saw has a title as 'Protrude, Flow 2008';

Sachiko Kodama 'Protrude, Flow 2008' year of creation:2008

Best,

Sachiko Kodama  
kodama@hc.uec.ac.jp

-----  
**From:** Jeffrey Shaw <j.shaw@cityu.edu.hk>  
**Date:** December 13, 2010 10:48:22 AM GMT+00:00  
**To:** silviomatos.ar@gmail.com  
**Subject:** Re: Comment from Silvio Matos about the Jeffrey Shaw Website

you have my permission

Jeffrey Shaw  
Chair Professor of Media Art  
Dean School of Creative Media  
Director Centre for Applied Computing and Interactive Media (ACIM)  
Director Applied Laboratory for Interactive Visualization and Embodiment (ALiVE)  
City University, Hong Kong  
[www.cityu.edu.hk/scm/](http://www.cityu.edu.hk/scm/)  
mobile: +852 97006497  
Co-director iCinema Research Centre  
University of New South Wales, Australia  
[www.icinema.unsw.edu.au](http://www.icinema.unsw.edu.au)

-----

**From:** "Tanya Das Neves" <tanya@immersence.com>  
**Date:** October 15, 2010 3:44:51 PM GMT+01:00  
**To:** "silvio matos" <silviomatos.ar@gmail.com>  
**Subject: RE: author rights**

Olá Sílvio,

Eu também sou Portuguesa entao pode sempre escrever-me em português, se for mais fácil. O que eu lhe posso fazer é mandar os DVDs que temos aqui de Osmose e Ephémère. Pode também usar as imagens no nosso site web. Nos apreciaríamos muito receber a sua 'thesis' .

Para mandar os DVDs gratuitos eu preciso da sua morada completa e o seu numero de telephone para por nos documentos de FedEx.

Por agora, cumprimentos e sempre ao dispor,  
Tanya Das Neves  
Managing Director of Immersence Inc.

**VIDEO FILM DECLARATION**

**FEDEX ACCT:** 2336-9627-7

**DATE:** OCTOBER 19, 2010

**TO:** SÍLVIO MATOS

RUA BARÃO JOSÉ ROCHINHA, 9

7005-309 ÉVORA

PORTUGAL

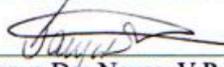
**DESCRIPTION OF CONTENTS**

DVD documentaries on the immersive virtual environments Osmose (1995) and Ephémère (1998) created by the artist Char Davies

**LENGTH OF FILM/ VIDEO:** Osmose (1995) – 33 min.; Ephémère (1998) – 16 min.

**BRIEF SYNOPSIS OF CONTENT:** DVD documentary on artist Char Davies' work

I/we declare that the film(s) / video(s) contain no obscene or immoral matter, nor any matter advocating or urging treason or insurrection against the United States, nor any threat to take the life of or inflict bodily harm upon any person in the United States.

**SIGNED:** 

**TITLE:** Tanya Das Neves, V.P., Operations Immersence Inc. & Assistant to Char Davies, President of Immersence Inc.

**AIR WAYBILL NUMBER:** 864284761681

**EIN#:** \_\_\_\_\_

**RETURN TO:** Attn: Tanya Das Neves, V.P. Operations Immersence Inc. & Assistant to Char Davies  
Immersence Inc.  
3837 rue De Bullion  
Montreal, Quebec H2W 2E2  
CANADA