



ELEMENTOS PRÉ-TEXTUAIS

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Instituto de Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais

RUTH MOREIRA DE SOUSA REGIANI

2

3

MADEUP MEMORIES CORP©

A Ficção como estratégia na construção de Lembranças Inventadas

Porto Alegre, 2013

MADEUP MEMORIES CORP©

A Ficção como estratégia na construção de Lembranças Inventadas

Tese apresentada como requisito parcial
para obtenção de grau de doutor. Programa
de Pós-graduação em Artes Visuais com
área de concentração em Poéticas Visuais
do Instituto de Artes da Universidade
Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Professor Doutor Edson Sousa

MADEUP MEMORIES CORP©

A Ficção como estratégia na construção de Lembranças Inventadas

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção de grau de doutor. Programa de Pós-graduação em Artes Visuais com área de concentração em Poéticas Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Data de aprovação: _____ de _____ de 2013

Banca Examinadora:

6

Prof.Dr. Edson Luiz André de Sousa (UFRGS)

Prof.Dr.Eduardo Vieira da Cunha (UFRGS)

Prof. Dr. Hugo Fernando Salinas Fortes Júnior (USP)

Profa. Dra. Sandra Terezinha Rey (UFRGS)

Profa. Dra. Tania Mara Galli Fonseca (UFRGS)

DE-
DI-
CA-
TÓ-
RIA

7

Para todos os que enviaram suas lembranças, desejos e frustrações para a *Made-up Memories Corp.©*, tornando este trabalho possível.

Para meu avô Agostinho, que certa vez me disse que o tempo é uma máquina fixa, em movimento.

A- GRA- DE- CI- MEN- TOS

Esta tese é resultado não apenas de um planejamento acadêmico levado a cabo ao longo de quatro anos, mas também de encontros fortuitos, acasos, oscilações, surpresas, pessoas que passaram pelo meu caminho nas três cidades em que morei neste período de escrita da tese (Porto Alegre, Brasília e Juazeiro do Norte), outras que visitei, livros que encontrei, conversas que ouvi por acaso, e, sobretudo, de compartilhamentos, parcerias e doações de tempo, trabalho e afeto. Não posso, portanto, deixar de prestar uma breve homenagem:

À Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, que acolheu minha pesquisa em um ambiente instigante e produtivo.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, pela bolsa de doutorado que me permitiu dedicação integral à pesquisa em uma etapa importante do trabalho.

A meu orientador, o Professor Doutor Edson Sousa, pela confiança, liberdade e indicações precisas e sensíveis ao longo da escrita do texto.

A banca de qualificação, pela generosidade nas indicações de leitura e referências teóricas, em especial:

Ao Professor Doutor Eduardo Vieira, por ter me apresentado a fascinante produção de Dana Wyse.

A Professora Doutora Sandra Rey, por seus comentários valiosos, sobretudo a indicação de leitura de Paul Audi.

A Professora Doutora Tania Galli, por suas aulas inesquecíveis e por suas sensíveis e instigantes colocações acerca da relação entre clínica e produção artística, além de nunca me deixar perder de vista a questão do tempo e da afecção no meu trabalho.

Esta tese também não teria sido possível sem um importante encontro que tive em 2011 com o mexicano Joan Fontcuberta, artista, crítico, teórico e professor, o qual me indicou a leitura do PhD do artista e pesquisador australiano Peter Hill, que modificou completamente os rumos deste trabalho.

A minha família, pelo apoio incondicional, em todos os aspectos.

A Atila Regiani, pela criação da parte gráfica da identidade visual da *Made-up Memories Corp.*®, pela montagem das exposições, pelos incontáveis debates sobre o meu texto, pela parceria em todas as áreas da minha vida.

A Sergio Sakakibara, que acompanhou este projeto desde o início, construiu a primeira versão do site e liderou a montagem da primeira exposição individual da *Made-up Memories Corp.*®, além de ter feito diversas indicações de artistas de autores ao longo deste percurso.

A Michel Zózimo, pela criação da marca da empresa *Made-up Memories Corp.*® e por todas as conversas e apoio ao longo do processo.

A Luísa Malheiros, pela diagramação da tese.

A todos os que trabalharam como voluntários para tornar a primeira exposição *Made-up Memories Corp.*® possível, em especial Karol Luan, Jefferson Lima e Joseph Olegário.

A Franklin Lacerda e Nivia Uchoa, que me apresentaram a produção dos tradicionais fotógrafos do sertão cearense, em especial as fotopinturas de Telma Saraiva e Mestre Julio, além dos fotógrafos ambulantes que circulam nas praças de Juazeiro do Norte.

Ao artista Marcelo Cipes, por ter generosamente concedido uma entrevista para esta tese.

A Jaku Basku, o jogador solitário do mercado público.

Ao Sr. Alex, que emprestou seu rosto ao material publicitário da *Made-up Memories Corp.*® a pretexto de um simples exercício de fotografia.

Aos amigos Andrea Campos de Sá, Neila Ribeiro, Michel Zózimo e Fernanda Gassen, pelo apoio e afeto.

RE- SU- MO

10

A pesquisa parte da investigação poética sobre a relação entre memória e ficção presentes no projeto Made-up Memories Corp.©, uma empresa fictícia que tem por objetivo produzir registros e documentos que atestam a validade de lembranças inventadas. O projeto adota o formato de site (www.madeupmemoriescorp.com.br) por meio do qual recebe os pedidos de fabricação de lembranças inventadas e envolve a criação de obras em variadas linguagens (instalação, fotografia, objeto etc), além de diversas instâncias de autolegitimação presentes no aparato burocrático da empresa, como carimbos, certificados de autenticidade e relatórios de produção de obra. Desta forma, as questões se ampliam também para uma reflexão teórica sobre circuitos e sistemas da Arte e propõem a noção de artista como estrategista, se inserindo no mundo do comércio e no cotidiano. Esta investigação traça um importante mapeamento de artistas contemporâneos que adotam em suas obras o formato de empresa fictícia, analisando suas estratégias de manutenção, circulação e atuação. No que tange à produção plástica, a pesquisa também apresenta uma relação estreita com a literatura e a narrativa, problematizando noções de verdade e ficção e se colocando em uma imbricada cadeia de agenciamentos de discursos dos diversos participantes do projeto. Made-up Memories Corp.© propõe, assim, não apenas uma reflexão sobre narrativa, discurso, verdade, ficção e circuitos de legitimação da arte, mas também e sobretudo propõe novas formas de vida, a resignificação das memórias pelos caminhos bifurcados do afeto e a possibilidade de novas aberturas de futuro a partir destes passados inventados.

PALAVRAS-CHAVE: Memória. Registro. Ficção. Narrativa. Estratégia. Legitimação. Comércio. Cotidiano.

AB- STR- ACT

11

This research is based upon the poetic investigation on the relationship between memory and fiction present in the project Made-Up Memories Corp. ©, a fictitious company that aims to produce records and documents that attest to the validity of invented memories. The project adopts the format of a website (www.madeupmemoriescorp.com.br) through which collects applications for manufacturing invented memories involving creating artworks in various languages (installation, photography, object etc.), and several instances of self-legitimation of the bureaucratic apparatus of the company, as stamps, certificates of authenticity and production reports. Thusly, the questions also extend to a theoretical reflection on the art circuits and systems and propose the notion of the artist as a strategist, infiltrating oneself in the business world and daily life. This research outlines an important mapping of contemporary artists who adopt the form of a fictitious company in their work, analyzing their strategies of maintenance, circulation and performance. Regarding artistic production, the research also shows a close relationship with literature and narrative, questioning notions of truth and fiction, and putting itself in an imbricated connection chain of the various project participants' discourses. Therefore, Made up Memories Corp. © proposes not only a reflection on narrative, discourse, truth, fiction and legitimation circuits of Art, but also and foremost proposes new forms of life, the signification of memories through forked paths of affection and the possibility of future overtures hailing from these invented pasts.

KEYWORDS: Memory. Register. Fiction. Narrative. Strategy. Legitimation. Business world. Daily life.

SU- MÁ- RIO

ESTA TESE CONTÉM OS SEGUINTE ELEMENTOS:

12

- Pré-textuais: capa, contra-capa, ficha de avaliação, dedicatória, agradecimentos, resumo, palavras-chave, abstract, key-words,
- Introdução,
- Volume I: Revista Made-up Memories Corp.©,
- Volume II: Memorial: notações do processo,
- Volume III: Da ficção à superfície: jogos de memória, resistência, acaso, convencimento, lógica e estratégia ,
- Certificado de autenticidade,
- Impressos avulsos e brindes de divulgação da Made-up Memories Corp.© ,
- Site <http://www.madeupmemoriescorp.com.br/>



INTRODUÇÃO

O presente estudo é resultado da produção poética que venho desenvolvendo desde 2002. A proposta aqui apresentada é uma continuidade de questões desenvolvidas a partir do curso de Mestrado em Poéticas Visuais realizado na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) no período 2006-2008. O trabalho em questão tratava-se da série de fotografias intitulada *Variações em Azul*, que consistia em uma narrativa ficcional composta de nove imagens, por meio do qual se tramava uma nova história a partir da reconstituição de uma cena de infância tomada de um antigo álbum de fotografias de família.

Foi a partir das exposições de *Variações em Azul* que foi possível me confrontar com a potência do registro fotográfico, não somente na produção de imagens ficcionais, mas também na ficcionalização da imagem pela sua inserção em determinados meios de circulação da informação.

A criação de registros fotográficos que atestem a validade de situações ficcionais passou a ser o campo de interesse da minha produção. O interesse, então, foi estendido também para outras formas de comprovação de ficções que não apenas o registro fotográfico, mas à produção de documentos em geral que tenham função comprobatória, tais como: certidões, declarações, atestados, objetos, roupas ou qualquer outro objeto que exerça a função de documento, de vestígio comprobatório.

A pesquisa poética que em *Variações em Azul* era a ficcionalização de uma lembrança de infância, passou a configurar-se como uma série de procedimentos de validação de lembranças inventadas. O processo passou a ser, então, uma produção de registros que atestavam a validade de narrativas ficcionais enviadas pelo público por meio de um *site* próprio do projeto, passando a se chamar *Made-up Memories Corp.*©

O processo de produção passou a direcionar-se para a criação de uma estrutura que pudesse atender aos mais diversos pedidos de fabricação de lembranças inventadas, aos moldes de uma empresa. A adoção de um formato empresarial e de uma série de procedimentos protocolares para a empresa fictícia se configuraram uma parte tão importante do projeto quanto a imagem propriamente dita – o produto criado por tal estrutura.

Neste sentido, o referido projeto deve ser entendido como a própria empresa *Made-up Memories Corp.*©, composta de todo o seu protocolo operatório – que envolve o uso de carimbos, certificados, selos, logomarca, *site*, formulários, etc. A imagem produzida se configura, portanto, apenas como uma parte da pesquisa poética de *Made-up Memories Corp.*©

Com o desenvolvimento deste projeto, as questões e o campo de pesquisa teórico acerca do registro passaram a demandar novos referenciais. No início da pesquisa, a fundamentação teórica tinha por base a oposição entre o paradigma documental da fotografia (regido pela lógica do “isto foi”, elaborada por Roland Barthes em *La Chambre claire* [em português: *A câmera clara*] e o paradigma ficcional da fotografia (regido pela lógica do “isto foi porque eu inventei”, elaborado por Laura González Flores, em *Fotografia y Pintura: dos médios diferentes?* [em português: *Fotografia e Pintura: dois meios diferentes?*], a partir da obra de Hypolyte Bayard, *Le Noyé* [em português: *O Afogado*] (1840). Adotou-se, então, o segundo paradigma em detrimento do paradigma de Barthes.

Todavia, com a produção de registros fotográficos de lembranças ficcionais, foi se tornando cada vez mais claro que em *Made-up Memories Corp.*©, tanto o paradigma documental quanto o ficcional da fotografia encontram-se presentes, e o projeto se sustenta apenas pela adoção simultânea dos dois modelos, uma vez que sem o caráter documental dos registros, tal ficção perderia toda a sua potência. De fato, a função documental da fotografia tem importância fundamental na produção de *Made-up Memories Corp.*©, contribuindo para a validação das ficções criadas pelo projeto.

Assim, a pesquisa teórica passou a ser uma busca pela coexistência dos dois paradigmas supramencionados – ainda que conflituosa, pois não se trata de igualar um ao outro, mas sim, observar uma compreensão da diferença entre as duas abordagens e uma articulação entre as funções tão distintas exercidas por estas. Logo, o embasamento teórico do presente estudo se ampara não na lógica do “ou”, mas na lógica do “e”, em que diferentes termos, ainda que contraditórios, podem coexistir, em uma lógica do hibridismo, da fusão, e não da pureza e exclusão da diferença.

Diante do exposto, vale destacar um dos autores que ressalta a articulação entre o caráter documental e ficcional da fotografia: Michel Poivert, no capítulo “*Utopie Documentaire*” [em português: “*Utopia Documental*”], de sua obra *La Photographie Contemporaine* [em português: *A Fotografia Contemporânea*] (2003), que aborda o conceito de neutro em Deleuze e aponta para o trabalho de Jeff Wall, no qual se tem a existência simultânea do documental e do ficcional (presente na teatralização da imagem fotográfica), entre outras análises desenvolvidas por aquele autor.

Também é preciso destacar como um grande referencial para a presente reflexão – que articula o documental e o ficcional na fotografia – o pensamento de André Rouillé em *La Photographie. Entre document et art contemporain* [em português: *A fotografia: entre documento e arte contemporânea*], que defendeu em palestra na Universidade de Brasília (UnB) em 2010, por ocasião da tradução do seu livro para o português. Na referida ocasião, aquele autor apontava que toda fotografia ficcional é documental e que toda fotografia documental é ficcional. O caráter utópico da fotografia documental e a impossibilidade do documento foram tópicos complementares abordados em sua palestra, como indicação de um desenvolvimento teórico a ser publicado em um trabalho específico futuramente.

Outras referências fundamentais para esta parte da pesquisa foram: François Soulages, com a obra *Esthétique de la photographie : la perte et le reste* [em português: *Estética da Fotografia: perda e permanência*] (2010), no qual defende no capítulo “*Ça a Été Joué*” [em português: “*Isto foi Encenado*”], uma potência ficcional da fotografia desde o seu nascimento; e ainda, Charlote Cotton, com a obra *The Photograph as Contemporary Art* [em português: *A Fotografia como Arte Contemporânea*] (2010), que também traz um capítulo sobre a fotografia ficcional a partir da abordagem da

produção fotográfica contemporânea.

Assim, com este novo arcabouço teórico, foi possível desenvolver uma abordagem para o projeto *Made-up Memories Corp.*© que não fosse polarizada entre o documental e o ficcional, mas que os trouxessem como um eixo duplo de sustentação da articulação teórico/prática do trabalho.

Todavia, ainda que fosse possível situar uma abordagem simultânea da fotografia como documento e ficção no âmbito do pensamento dos autores mencionados anteriormente com suas mais recentes publicações, e ainda de artistas contemporâneos como, por exemplo, Cindy Sherman, Jeff Wall, Shoppie Calle e Christian Boltanski, a presente pesquisa não se esgotaria na questão fotográfica.

Deu-se no trabalho um desenvolvimento que partia da produção de uma fotografia ficcional para a elaboração de uma empresa fictícia especializada na produção de registros – que traziam um questionamento sobre a relação entre a memória e a ficção. Quando desta passagem da produção de uma imagem para a criação de toda uma estrutura que validasse tal imagem, a presente pesquisa se colocou em um novo campo de investigação.

Nesta etapa, ficaram evidentes que o campo de interesse do trabalho era as ficções verossímeis, que seguem a estrutura do real, em oposição às que não se amparam nesta semelhança e neste mesmo sistema de valores e paradigmas, adotando ao invés disto, regras próprias que não buscam um efeito mimético com a realidade. Em *Made-up Memories Corp.*©, o caráter crível, verossímil, do projeto é fundamental, sendo que, para atingir tal realismo, a empresa fictícia se vale de uma série de procedimentos protocolares que seguem a estrutura de funcionamento tomada do comércio, não do contexto propriamente artístico.

Assim, tem-se aí o ponto crítico da presente pesquisa, pois a produção bibliográfica sobre as obras contemporâneas ficcionais é escassa, não sendo possível, em um primeiro momento, encontrar livros sobre o tema específico que trouxessem um desenvolvimento teórico profundo acerca do tema em questão. A pesquisa de artistas que tratassem do tema também foi delicada, uma vez que a ficção na Arte Contemporânea não chega a ser uma vertente ou estilo – se é que se podem adotar tais termos ao se pensar a produção artística contemporânea.

As referências às obras ficcionais e à presença da ficção na Arte Contemporânea foram, além de escassas, pontuais, não ocupando mais do que um capítulo nos livros pesquisados, uma vez que não foi publicado – com envergadura teórica considerável – um único livro específico sobre o assunto. Aqui, a pesquisa bibliográfica não pôde avançar e o trabalho chegou a um ponto-limite. A pesquisa de artistas também se mostrava restrita e não específica ao tipo de ficção no qual o trabalho se focava.

Todavia, em outubro de 2010, fui selecionada para participar de um *workshop* no 2º Fórum Latino-Americano de Fotografia de São Paulo, ministrado por Claudi Carreras (1973): fotógrafo, teórico, pesquisador e professor de fotografia da Universitat de Barcelona. No referido fórum internacional, também se encontrava como palestrante o mexicano Joan Fontcuberta, um dos maiores expoentes da fotografia ficcional contemporânea, com ampla produção poética em fotografia e uma vasta bibliografia publicada sobre o assunto, entre os quais está *La Cámara de Pandora: la fotografía después de la fotografía* [em português: *A Câmera de Pandora: a fotografia depois da fotografia*] (2010), e *El Beso de Judas – Fotografía y Verdad* [em português: *O Beijo de Judas – Fotografia e Verdade*] (1997).

O encontro com aquele autor foi fundamental para o desenvolvimento da presente pesquisa. Ao apresentar meu trabalho para Fontcuberta, debatemos não somente a produção poética de *Made-up Memories Corp.*©, como também seu argumento teórico e a questão específica da produção de uma estrutura que sustente a imagem ficcional; ou seja, não somente a produção da imagem ficcional, como também a inserção da referida imagem em determinados circuitos – artísticos ou não.

Fontcuberta, além de me apresentar seus trabalhos fotográficos – importante referencial artístico para esta pesquisa –, recomendou o contato com o trabalho do pesquisador Peter Hill, que defendeu uma tese sobre ficções na Arte Contemporânea em 2000, na University of Melbourne.

A leitura do PhD de Peter Hill ofertou um embasamento teórico consistente e profundo acerca da produção de dois dos principais referenciais artísticos trabalhados neste texto: o belga Guillaume Bijl e o suíço Res Ingold, além de uma análise riquíssima e recente sobre o tema a partir de diversas obras contemporâneas. Hill destaca em seu texto uma abordagem histórica do uso de ficções na Arte, e elenca oito artistas contemporâneos que trabalham com a construção de ficções, que são analisados profundamente como estudos de caso, e ainda, aborda sua própria pesquisa artística, intitulada *The Art Fair Murders* [em português: *Os Assassinos nas Feiras de Arte*] (1996-2000). Aquela autor também desenvolveu um *site*¹ como resultado deste PhD, no qual se tem uma lista com diversos autores que tratam da ficção em diversas linguagens artísticas e também no campo da literatura.

Peter Hill, ao invés de utilizar o termo “ficção”, adota o termo “superficção” para distinguir as ficções visuais das ficções literárias, enfatizando o caráter narrativo das ficções visuais. Aquela autor também divide as “superficções” em duas principais categorias, a saber: aquelas que são verossímeis com relação à realidade cotidiana, e aquelas que seguem regras próprias e independentes do real. O campo de interesse do presente projeto é o das ficções verossímeis que podem se fundir à realidade.

Todavia, o presente texto, ao invés de adotar o termo “superficção” no sentido utilizado por Hill, fez-se aqui o uso do termo “ficção” para tratar de obras de Artes Visuais ficcionais, e o termo “superficção” para tratar de obras fictícias que criam não apenas a imagem, mas uma complexa estrutura de funcionamento para comportá-la. O interesse nas “superficções” recaiu sobre obras que adotam o formato de empresa.

Peter Hill aborda brevemente a construção de ficções que seguem o modelo empresarial. Esta abordagem é de grande interesse na produção de *Made-up Memories Corp.*©, uma vez sendo adotado tanto o texto de Hill acerca do referido tema, quanto o textos de Anne Cauquelin, especialmente o capítulo “*Embrayeurs*” [em português: *Os Embrayeurs*] de sua obra *Une introduction à l'art contemporain* [em português: *Arte Contemporânea: uma introdução*] (2005), as ideias de Nicolas Bourriaud, com o termo “*réalisme opératoire*” [em português: “*realismo operatório*”] em sua obra *Esthétique Relationnelle* [em português: *Estética Relacional*] (2009) – que trata do funcionamento prático de projetos artísticos a partir do funcionamento tomado do comércio, além das ideias de André Rouillé – que analisa diversas propostas artísticas que adotam o formato de empresa em sua obra *La Photographie: entre document et art contemporain* [em português: *A Fotografia: entre documento e arte contemporânea*] (2009), no capítulo “*Sécularisation*” [em português: “*Secularização*”], sendo que este último trata do movimento pelo qual o uso da fotografia na Arte Contemporânea deixou de se restringir ao mundo da Arte, e começou a se alargar para fora dos muros das galerias e museus. Rouillé adota o termo “*Secularização*” para definir a inserção da prática artística nos espaços não artísticos e à assimilação dos processos comerciais à prática artística. Tal movimento de “*secularização da Arte*” culminaria na própria adoção do modelo empresarial à prática artística.

Desta forma, o PhD de Peter Hill apresenta-se como a principal fonte de pesquisa específica sobre o tema, sendo que os demais autores foram também abordados no que tange o funcionamento da ficção a partir de estruturas verossímeis tomadas do mundo do comércio, apresentando obras funcionais aos moldes de agências, empresas, organizações comerciais e científicas.

Tem-se, a seguir, uma relação dos principais artistas tomados como referências

1. Cf. HILL, P. *Superfictions*. Disponível em: <<http://www.superfictions.com>>. Acesso em: 01 nov. 2010.

nesta investigação:

Res Ingold, que construiu uma companhia aérea fictícia, a *Ingold Airlines* [em português: *Ingold Linhas Aéreas*] (1982), que possui, inclusive, aeronave própria e catálogo de serviços diferenciados.

Hildebrand Wilson e sua esposa, Diana Drake Wilson, que construíram o *Museum of Jurassic Technology* [em português: *Museu de Tecnologia Jurássica*] (1988), instituição que ficcionaliza artefatos históricos pela narrativa em áudio que os espectadores ouvem enquanto percorrem o museu – situado na cidade de Los Angeles, Estados Unidos da América (EUA), e dotado de ampla estrutura física e acervo próprio.

O artista mexicano Juan Fontcuberta, que, entre outros trabalhos, construiu com Pere Formiguero (fotógrafo e escritor) a obra *Dr. Ameisenhaufen's Fauna* [em português: *a Fauna do Dr. Ameisenhaufen*] (1988), – um conjunto de evidências científicas da pesquisa do zoólogo Dr. Peter Ameisenhaufen, que teria descoberto novas espécies de animais, como, por exemplo, o *Hermafrotaurus autositarius* (descoberta comprovada por uma série de fotografias produzidas por Fontcuberta), além de diários de bordo, jornais e artefatos construídos de forma tão convincente que o artista conseguiu, inclusive, publicar as descobertas do fictício Dr. Ameisenhaufen em uma revista científica alemã.

O artista russo Ilya Kabakov, que construiu uma instalação intitulada *The man who flew into space from his apartment* [em português: *O homem que voou para o espaço de seu apartamento*] (2006), – uma reconstituição do quarto deste homem que teria construído um dispositivo que o atirasse para o espaço a partir de seu apartamento, no qual são apresentados esboços e rascunhos, móveis típicos de um quarto, além de um buraco na parede.

Marcel Broodthaers, que construiu o *Musée d'art moderne, XIX siècle. Département des aigles* [em português: *Museu de Arte Moderna- século XIX. Departamento das águias*] (1968-1972) – museu fictício do qual era diretor, curador, assessor de imprensa, entre outras funções, sendo que seu museu realizou diversas exposições antes de seu fechamento, quando estava prestes a ser assimilado pelo circuito institucional oficial da Arte.

O artista belga Guillaume Bijl, que recriava espaços funcionais do mundo secular dentro da galeria, tais como: lavanderias, supermercados e escolas, de forma extremamente realista, para dar corpo à ficção de que o governo de seu país havia exigido que todos os espaços destinados à Arte se tornassem espaços úteis para a sociedade.

O artista norte-americano Justine Cooper, que criou o *Havidol* (2007) – um medicamento para uma doença inexistente, *Dysphoric Social Attention Consumption Deficit Anxiety Disorder* (DSACDAD) [em português: Transtorno do Déficit de Ansiedade de Consumo de Atenção Social Disfórico (TDACASD)], sendo que o medicamento é comercializado por meio de uma empresa farmacêutica fictícia.

O artista francês Phillipe Thomas, que criou a agência *Les Ready-Made Appartiennent à tout le Monde* [em português: *os ready-mades pertencem a todo mundo*] (1987-1993), por meio da qual desenvolveu vários projetos – entre eles, o fato de atribuir os nomes dos colecionadores que adquirem obras produzidas pela agência ao título dos trabalhos.

A artista londrina Rosalind Brodsky, que criou o *IMATI - Institute of Militrionics and Advanced Time Interventionality* [em português: IMITA - Instituto de Militrônica e Intervencionalidade Temporal Avançada] (2005), – instituto desenvolvedor de pesquisa científica, que têm como objetivo o avanço da tecnologia adequada para realizar viagens no tempo. O instituto, de fato, existe e pode ser visitado na Universidade onde a artista atualmente leciona: a London Art School. O instituto preserva e divulga os artefatos e registros da pesquisa de Rosalind Brodsky, suas roupas especialmente desenvolvidas para a viagem no tempo, seu diário de bordo, objetos pessoais e uma coleção de instrumentos científicos utilizados pela artista em sua pesquisa.

O artista brasileiro Marcelo Cipis, que construiu uma empresa multinacional fictícia, a *Cipis Transworld Art Industry & Commerce* [em português: *Cipis Transmundial Indústria da Arte & Comércio*] (1991), – que fabrica diversos produtos domésticos e propõe uma vida produtiva e harmônica.

A artista canadense Dana Wyse, que criou uma empresa chamada *Jesus had a Sister Productions* [em português: *Produtora Jesus tinha uma irmã*] (2007). – que comercializa pílulas para as mais diversas finalidades; além de ter lançado seu *best seller How to Turn Your Addiction to Prescription Drugs into a Successful Art Career* [em português: *Como Transformar seu Vício em Remédios em uma Carreira Artística Bem Sucedida*] (2007).

No texto aqui apresentado, apesar de manter a divisão de Hill em ficções verossímeis e não verossímeis, propõe-se também outra divisão das ficções e das superficções, elegendo como parâmetro suas formas de inserção nos circuitos comercial, artístico e cotidiano. Tais divisões foram propostas a partir da pesquisa dos artistas abordados, entendendo que cada qual procede à construção de sua ficção de maneira diferenciada em relação às suas estruturas de funcionamento, inserção, circulação e divulgação.

O presente texto apresenta uma análise da estrutura organizacional destas obras não somente como dispositivo de apresentação das ficções, mas também como forma de viabilização da própria obra e inserção em determinados circuitos. Nestes trabalhos, a forma empresarial, comercial ou científica é parte da estratégia do trabalho; é uma forma pensante. Assim, o formato secular do trabalho foi analisado a partir de cada uma das suas secções, bem como os procedimentos burocráticos ou protocolares adotados pelos artistas, a partir do conceito de “protocolo operatório”.

Ainda pelo viés da funcionalidade da forma, ou da forma como estratégia de inserção da obra em determinados circuitos, propôs-se uma relação com os conceitos de *camouflage* e *mimetismo*, abordando artistas, tais como: Liu Bolin, Cildo Meireles, Guillaume Bijl e Res Ingold, mediante obras que mimetizam a estrutura que tentam reproduzir ou nas quais se quer inseri-la. Neste trecho, também foram discutidas as estratégias de Dupin – célebre personagem de Edgard Allan Poe. Também se analisou a obra do pensador Roger Callois, a partir das reflexões apresentadas em seu artigo *Mimétisme et Psychasthénie Légendaire* [em português: *Mimetismo e Psicastenia Legendária*] (1986).

Propõe-se, neste sentido, uma relação não antagônica entre a cópia e o original, entre o verdadeiro e o falso. Esta defesa – abordada a partir a produção artística dos documentos comprobatórios produzidos pela *Made-up Memories Corp.*®, como certificados de autenticidade das lembranças ficcionais – será articulada a partir do próprio conceito de lembrança para a Psicanálise, que a entende como sendo necessariamente inventada, criada, fabricada. Neste sentido, também será considerado um noema ao longo de todo o texto a frase de Lacan, que afirma: “Toda verdade tem estrutura de ficção” (LACAN, 1981, p. 22).

Fizeram-se diversas considerações a partir de determinadas noções, como, por exemplo, estratégia (tomada do xadrez) para se chegar à referida estrutura. A partir da noção de jogo, desenvolveu-se uma reflexão sobre os limites da regra, estratégias subversivas e jogos imaginários, a fim de se chegar à proposta de Arte como Befe.

De forma difusa, encontram-se no texto, além de referências da Psicanálise, referências tomadas da literatura em geral, tais como: Jorge Luis Borges, Lewis Carroll e Orson Welles. O interesse na vertente literária encontra-se presente na pesquisa devido ao caráter narrativo das ficções abordadas, tanto na totalidade dos referenciais artísticos utilizados quanto da própria produção de *Made-up Memories Corp.*®, que envolve uma micronarrativa em cada trabalho, no pedido de fabricação de lembranças inventadas e também nos relatórios e diários de obra. A proximidade entre as obras de arte que tratam de ficção e a literatura também foi alvo de Peter Hill, ao defender que as instalações de Ilya Kabakov não se originam nem na *performance* nem no *site-specific*, mas na literatura narrativa – em um trabalho que seria tanto literatura quanto arte

(HILL, 2000).

Neste sentido, além da referência de Peter Hill para objetos e instalações, fez-se uma pesquisa sobre a relação entre a fotografia e a literatura, especialmente sobre a fotografia encenada, a partir da abordagem de autores, tais como: François Brunet, com a obra *Photography and Literature* [em português: *Fotografia e Literatura*] (2009), e Alex Hughes e Andrea Noble, com a obra *Phototextualities: intersections of photography and narrative* [em português: *Fototextualidades: intersecções entre fotografia e narrativa*] (2003).

Por fim, é preciso apontar como referências importantes para o trabalho – ainda que não tenham sido analisados de forma direta e específica no texto –, estudos existentes durante a presente pesquisa, que originaram perguntas, proposições imagéticas que incitaram o pensamento e se apresentam até o momento como imagens-ignição. Neste sentido, tem-se a obra de Augusto Boal, o *Teatro do Invisível* (1986), que produz uma inserção da ficção no contexto cotidiano de forma imperceptível. Ainda se faz presente nesta pesquisa como imagem-potente, a obra *Boîte-Mystère* [em português: *Caixa-Mistério*] (1965), do grupo Fluxus, como objeto-enigma inacessível, tal qual a imagem-lembrança que *Made-up Memories Corp.*© busca reconstituir – tarefa sempre falida, sempre frustrada, mas que produz novas imagens, necessariamente ficcionais, a partir desta cena para sempre perdida.

Diante do exposto, é possível afirmar que o presente estudo foi pensado a partir da abordagem do registro como potência ficcional, da ficção nas artes visuais como narrativa em uma conexão com a literatura, da fotografia tomada em seu caráter tanto ficcional quanto documental, da construção de ficções que seguem modelos tomados da indústria, do comércio, da ciência, e que se mimetizam nestas estruturas por meio de estratégias artísticas, entendendo-se o próprio formato secular (empresarial ou científico) destas obras como estratégia, traçando-se uma tipologia das diferentes estratégias ficcionais utilizadas por artistas que são referências neste trabalho, divididas por níveis de intersecção entre as ficções e suas inserções miméticas na realidade, apagando-se, assim, uma relação dual entre o verdadeiro e o falso, entre a cópia e o original, pensando a própria realidade a partir da estrutura da ficção e entendendo a ficção como utopia, pelo seu questionamento crítico da realidade e pela sua potência de transformação, colocando-se não como fabulação, mas sim, como propositora de realidades – uma forma crítica de viver o presente.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BOURRIAUD, Nicolas. **A estética relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009a.

BRUNET, François. **Photography and literature**. Reaktion Books – Exposures, 2009.

CALLOIS, Roger. Mimetismo e psicastenia legendária. **Che Vuoi?**, São Paulo, v. 1, n. 0, 1986.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

COTTON, Charlotte. **A fotografia como arte contemporânea**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FLORES, Laura González. **Fotografía y pintura: dos médios diferentes?** [em português: *Fotografia e Pintura: dois meios diferentes?*]. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S. A., 2005.

FONTCUBERTA, Joan. **A câmara de pandora: a fotografia depois da fotografia**. São Paulo: Gustavo Gilli, 2013.

HILL, Peter. **Superfictions: the creation of fictional situations in international contemporary art practice**. University of Melbourne: RMIT, 2000.

HUGHES, Alex ;NOBLE, Andrea. **Phototextualities: intersections of photography and narrative**. UNM Press, 2003.

LACAN, Jacques. **O Seminário XI – Os quatro conceitos fundamentais da Psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1981.

POIVERT, Michel. Utopie documentaire. In: **La Photographie contemporaine**. Paris, Flammarion, 2010.

ROUILLÉ, André. **A fotografia: entre documento e arte contemporânea**. São Paulo: Ed. SENAC, 2009.

SOULAGES, François. **Estética da fotografia: perda e permanência**. São Paulo: Editora SENAC, 2010.

WYSE, Dana, LEBOVICI, Elisabeth, OBRIST, Hans Ulrich. **How to turn your addiction to prescription drugs into a successful art career**. Paris: Editions du Regard, 2007.

ELETRÔNICOS

HILL, P. **Superfictions**. Disponível em: <<http://www.superfictions.com>>. Acesso em: 01 nov. 2010.

OBRAS DE ARTES VISUAIS

Hypollyt Bayard. **Le Noyé**. 1840.

Augusto Boal. **Teatro do Invisível**. 1986.

Rosalind Brodsky. **IMATI – Institute of Militronics and Advanced Time Interventionality**. 2005.

Marcel Broodthaers. **Musée d'Art Moderne, XIX siècle. Département des Aigles**. 1968-1972.

Marcelo Cipsis. **Cipsis Transworld Art Industry & Commerce**. 1991.

Justine Cooper. **Havidol**. 2007.

FLUXUS. **Boite-Mystere**. 1965.

Juan Fontcuberta. **Dr. Ameisenhaufen's Fauna**. 1988.

10 Peter Hill. **The Art Fair Murders**. 1996-2000.

Res Ingold. **Ingold Airlines**. 1982.

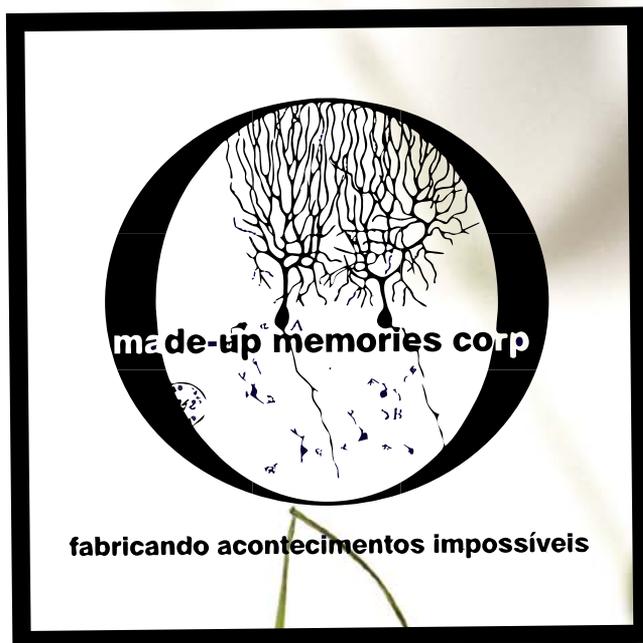
Ilya Kabakov. **O homem que voou para o espaço de seu apartamento**. 2006.

Ruth Sousa. **Variações em Azul**. 2006-2008.

Phillipe Thomas. **Les ready-made appartiennent à tout le monde**. 1987-1993.

Hildebrand Wilson e Diana Drake Wilson. **Museum of Jurrasic Technology**. 1988.

11

A photograph of a hanging plant, possibly a Mimosa pudica, with a prominent yellowed leaf and a thin, coiled vine. The background is a soft-focus green and white.

VOLUME I



FICHA CATA- LOGRÁ- FICA

DIREÇÃO
RUTH SOUSA

PROJETO GRÁFICO
LUÍSA
MALHEIROS

CONSULTORIA
ATILA
REGIANI

FINANCIAMENTO
CNPQ

APOIO
UFRGS

SUMÁRIO

IDENTIDADE VISUAL DA EMPRESA
ATILA REGIANI

MARCA
MICHEL
ZÓZIMO

SITE
SÉRGIO SAKAKIBARA
E CEZARONE CONSULTORIA

EXPOSIÇÕES COLETIVAS
CURADORIAS: HUGO FORTES,
GIULIANO TOSIN, INÁCIO
RODRIGUES, MATIAS MON-
TEIRO, ALEXANDRE MURIC-
CI E COMITÊ CURATORIAL
DO III PÓS-HAPPENING:
ENTRELINHAS | APOIOS:
PREFEITURA DE ATIBAIA,
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
E CONSULADO GENERAL DE
LA REPÚBLICA ARGENTINA.

EXPOSIÇÃO INDIVIDUAL NO
SESC CRATO
CURADORIA: ATILA REGIANI
| APOIO: XVIII MOSTRA
SESC CARIRI DE CULTURAS
| PRODUÇÃO: RUTH SOUSA
E ATILA REGIANI | ASSIS-
TENTE DE PRODUÇÃO: KAROL
LUAN OLIVEIRA | COORDE-
NAÇÃO DE MONTAGEM: SÉRGIO
SAKAKIBARA | MONTAGEM:
ATILA REGIANI, SÉRGIO
SAKAKIBARA, KAROL LUAN
OLIVEIRA, JOSEPH OLEGARI,
E JEFFERSON LIMA

// A EMPRESA 6

// NOSSOS SERVIÇOS 8

// OBRAS 16

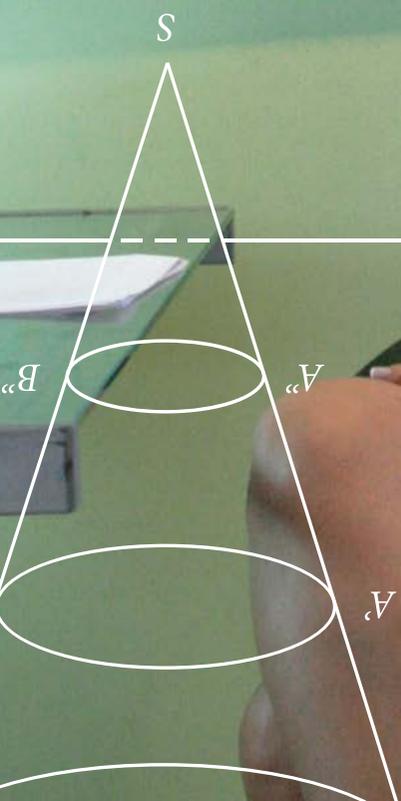
// EXPOSIÇÕES 54

// PEDIDOS 78



made-up memories corp

fabricando acontecimentos impossíveis



A
EM-
PRE-
SA



CONHEÇA
UM POUCO
DOS NOSSOS
MÉTODOS

SEJA BEM
VINDO À
MADE-UP
MEMORIES
CORP.

Metodologia
exclusiva
para a criação
de lembranças
inventadas

Depois que um fato ocorre, nós nos relacionamos com ele a partir da memória e utilizamos relatos verbais ou escritos para narrá-los para outras pessoas. Entretanto, para comprová-los, recorremos também a objetos, imagens e vestígios. Um rastro de pegadas se torna a confirmação de que alguém caminhou por um trajeto, uma fotografia se torna a prova de um acontecimento, uma cicatriz, atesta a ocorrência de uma ferida. Como uma tentativa de trazer acontecimentos importantes de volta a memória, é comum que as pessoas guardem fotografias, objetos ou mantenham vestígios dos mesmos. Assim, por meio da memória, criamos uma ponte entre o objeto e a experiência.

Uma empresa
dedicada
à construção
do impossível.

Somos uma empresa com prerrogativas únicas no mercado, nos especializamos na criação de lembranças. Por meio de uma rigorosa metodologia, produzimos evidências de memórias, que são indistinguíveis de qualquer outra vivida ou ainda por acontecer. Desta maneira se torna possível acessar, por nossos produtos, o que poderia ter sido, o que não foi, ou mesmo, o que seria impossível de acontecer.

Made-Up Memories Corp.® confecciona um conjunto verossímil de evidências que comprovam a veracidade de lembranças inventadas, permitindo a vivência de experiências significativas, além de sua narração e comprovação para outros, sem a necessidade de acontecimentos concretos do passado. Ao produzir estes objetos, criamos uma ponte com a experiência desejada, moldando assim a memória de acordo com sua necessidade.

NOS- SOS SER- VIÇOS

Conheça o
diferencial
da Made-Up
Memories
Corp.

Para a confecção de memórias, partimos de relatos dos clientes, buscamos imagens e objetos que possam construir uma nova cena, substituindo uma lembrança, ou criando uma inteiramente inédita. Trabalhamos com evidências, assim como os criminalistas, que por meio de uma série de imagens, vestígios e objetos reconstróem um acontecimento, tornando-o crível para outras pessoas. As evidências que produzimos são alocadas próximas a outras, guardadas pelo cliente, tais como lembranças de viagens, fotografias antigas, ou caixas de recordações. Assim, as nossas se mimetizam completamente às memórias antigas.

N o s s o s s e r v i ç o s
s ã o :



objetos

A construção de evidências das memórias;

Inicialmente nossos objetos eram exclusivamente fotográficos, relacionavam-se com o universo documental, jornalístico ou científico. Guiados pelo noema de Roland Barthes, “Isto Foi!”. Raciocínio que se ampara na crença da verdade objetiva da câmera fotográfica, cujo resultado é uma imagem que estabelece uma relação de semelhança com o seu referente. Como afirma Barthes: “na Fotografia jamais posso negar que a coisa esteve lá. Há dupla posição conjunta: de realidade e de passado”. Atualmente, entretanto, utilizamos uma gama diversa de materiais e formatos. Nossos objetos podem assumir qualquer característica, pois nossos estudos comprovam, qualquer objeto pode se converter em depósito afetivo para a memória, cujo motor é a esperança que o tempo se molde, ou que determinados acontecimentos se repitam sempre.

Os objetos produzidos pela Made-Up Memories Corp. dissolvem a imobilidade e

a uniformidade ilusórias do passado, para reordenarem o tempo e as lembranças. O processo que nós realizamos visa construir evidências de lembranças com a exatidão psicológica necessária para que a nova memória se torne indistinguível de qualquer outra já vivida, sonhada ou ainda por ocorrer. Os lapsos de tempo entre o acontecimento original, que permitiu a idealização da memória inventada, e a entrega do nosso produto, se convertem em um campo profícuo para a transformação simbólica. O resultado é a construção de novos passados seguindo o próprio funcionamento psíquico da memória, que divide ou agrupa elementos, modifica a ordem dos acontecimentos, intensifica instantes insignificantes temporalmente, porém decisivos emocionalmente. Nossos objetos se abastecem da incongruência e contradição do funcionamento da memória e transformam o passado em algo tão plástico e dócil quanto o futuro, como diria Jorge Luís Borges.



Entregamos, como parte do nosso pacote, um certificado autenticado em cartório de fé pública. Este garante que uma lembrança de fato ocorreu, gerando um efeito de realidade. A Made-Up Memories Corp. produz diversas instâncias de comprovação que tornam inconteste a memória inventada. Nosso certificado exclusivo se ampara em premissas oriundas da filosofia, psicanálise e dos estudos da linguagem.

Veja exemplos dos termos do nosso certificado e suas funções

/// Atesta a veracidade da memória:

“Declaro, para os devidos fins legais que o resultado obtido é a evidência concreta e incontestável da situação descrita pelo cliente, apesar das notórias discrepâncias cronológicas. Atesto não haver distinção de valor ou intensidade entre esta lembrança e qualquer outra de categoria similar, já ocorrida ou ainda por acontecer”.

/// Descreve os objetos que comprovam o acontecimento.

“esta lembrança é composta dos seguintes itens:

- *Negativo de vidro em caixa backlight.*
- *Placas de vidro com ilustrações em silkscreen sobre sistema reprodutor feminino.*
- *Ilustração antiga em moldura dourada.”*

/// Garante a correspondência entre este acontecimento fictício e outro, original:

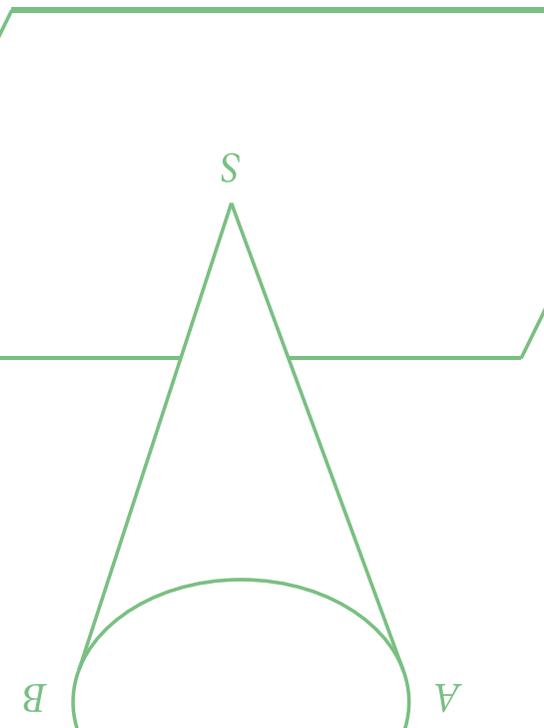
[CORRESPONDE AO ORIGINAL] – Carimbo: *Certifica que em algum momento este acontecimento ocorreu:*

[ISTO FOI] – Carimbo: *Autentica seu processo submetendo-o a órgãos competentes de fé pública.*

A submissão da lembrança a cartórios que atestam a autenticidade das mesmas.

cer-
tifi-
cação

A emissão de certificado atestando a autenticidade de um produto original Made-Up Memories Corp. e a veracidade da lembrança inventada.



Pedido nº 0138

DIÁRIO DE OBRA

Folha 07
data: 09/04/2011

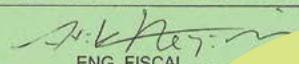


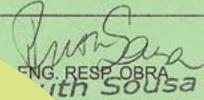
Que os livros voltassem a ser árvores.		OBRA: 0138	
Assinatura ou carimbo	de	Ordem de serviço	de
Prazo:	60 dias	Atrasos Justificados	05 dias
Efetivos Decorridos	dias	Faltam para Concluir	00 dias

TEMPO: mencionar no local dos lançamentos a influencia das chuvas, ou intempéries, no andamento da Obra

Lançamento Empreiteiro:
 para realizar este pedido, percorri diversos sebos e feiras de antiguidade das cidades de Brasília, Porto Alegre, Juazeiro do Norte, Rio de Janeiro e São Paulo. Consegui diversos livros, coleções inteiras e exemplares avulsos. separei-os por cor e dimensão. Depois organizei-os por pilhas e fiz incisões manuais. Posteriormente, já em Brasília, novos livros foram comprados e perfurados até atingir a quantidade ideal para a instalação. Por este motivo, a quantidade de livros expostos pode destoar da quantidade original mencionada no certificado de autenticidade. A instalação dos volumes é feita em alturas variadas para cada pilha, usando o suporte mais fino e resistente encontrado - a mão francesa invisível. Algumas pilhas são colocadas diretamente sobre o chão. Ao conjunto acrescentei fotografias compradas em feiras de antiguidade de Porto Alegre, que foram scaneadas e reveladas em Brasília e emolduradas em Juazeiro do Norte. Algumas fotografias, depois de ampliadas, foram cortadas em tamanho proporcional aos livros para dialogar com as dimensões finais da instalação. Todas as plantas foram adquiridas em viveiros locais e plantadas dentro dos livros perfurados. As plantas foram escolhidas de acordo com suas características específicas de cor e tamanho, levando em consideração sua capacidade de adaptação ao ambiente da galeria. Estas deverão ser regadas constantemente ao longo do período da exposição pela equipe de manutenção da galeria.

ISTO POR

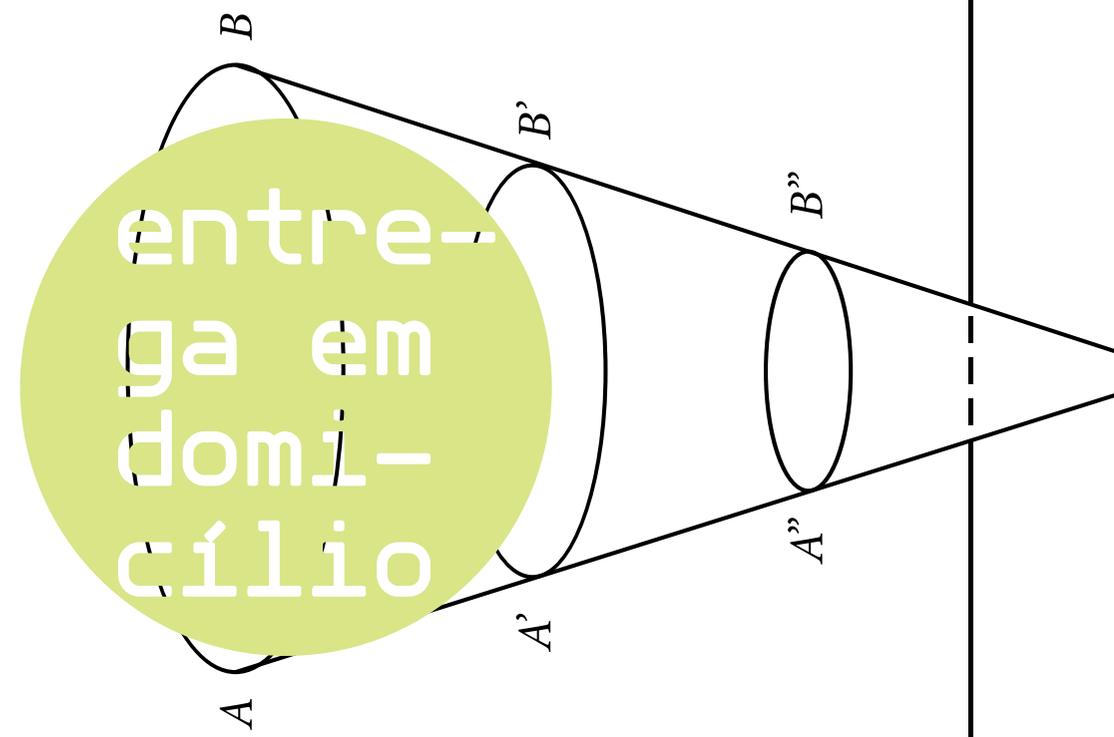

 ENG. FISCAL
ÁTILA RIBEIRO RE
 SHCGN 716- BL. J - A
 ASA NORTE - CEP 70770-7
 BRASIL


 ENG. RESP. OBRA
Fernando Machado, 741
 CEP 90010-321
 Porto Alegre/RS

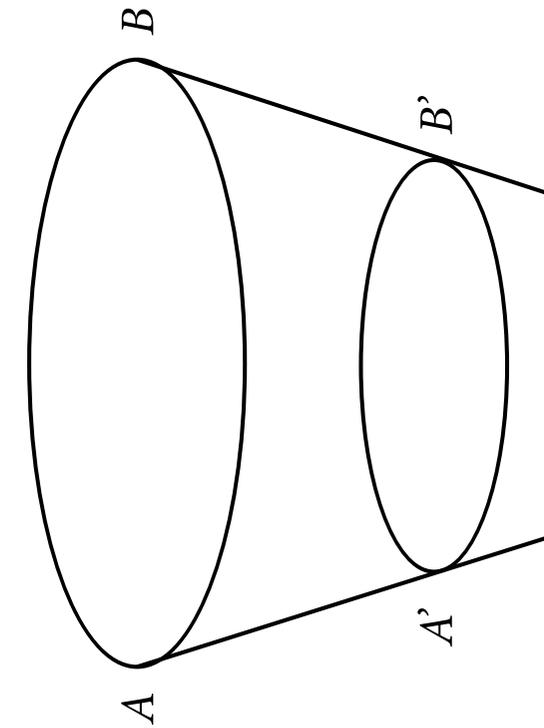
re- la- tório

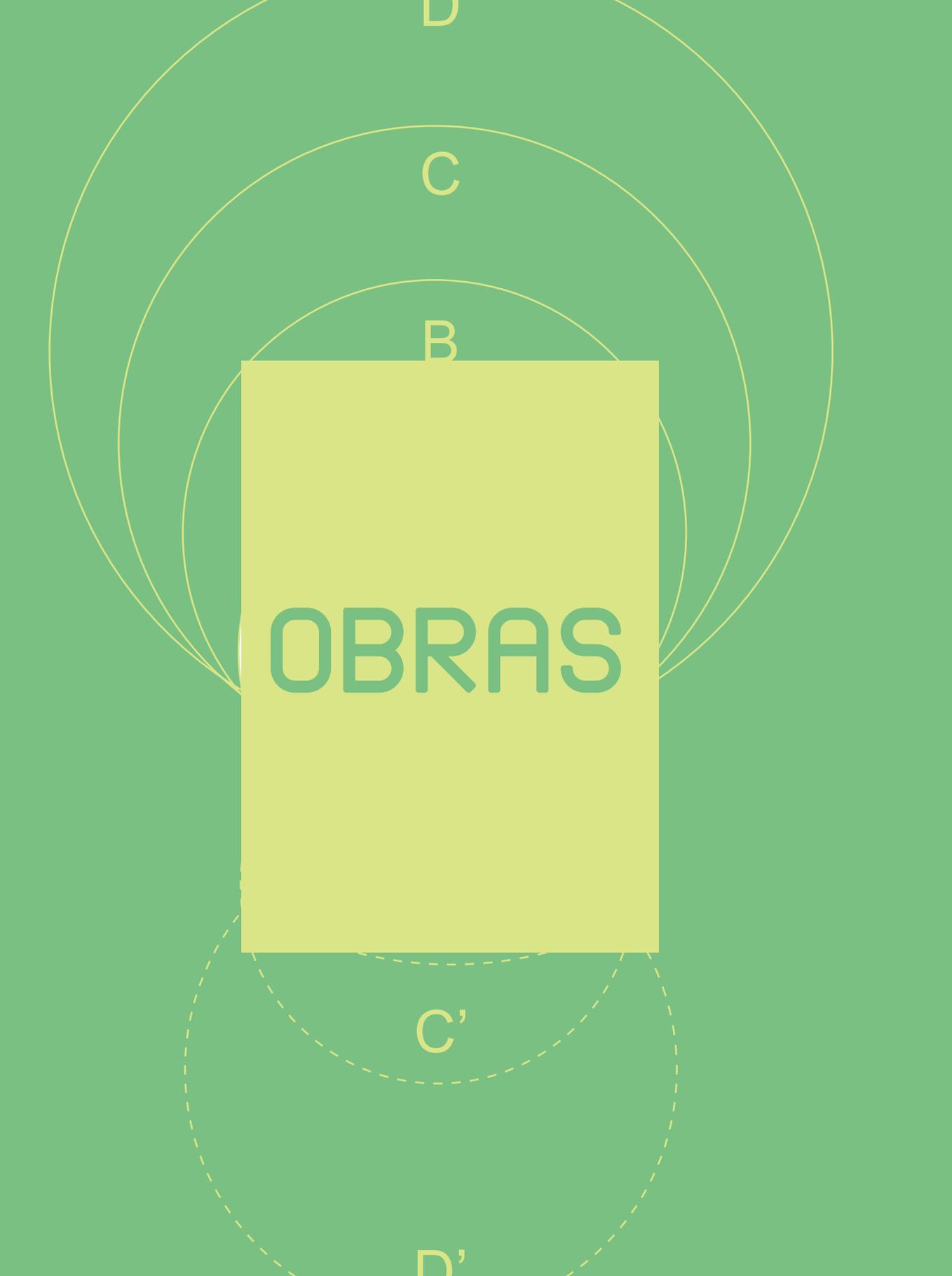
A descrição do
processo de
construção do
objeto

Os clientes tem acesso a um minucioso relato acerca dos procedimentos realizados durante a construção da lembrança solicitada. Mais um dispositivo cuja meta é a transparência e a confiança mútua entre contratante e contratado. Neste relatório são descritos os locais, os agentes e as técnicas utilizadas.

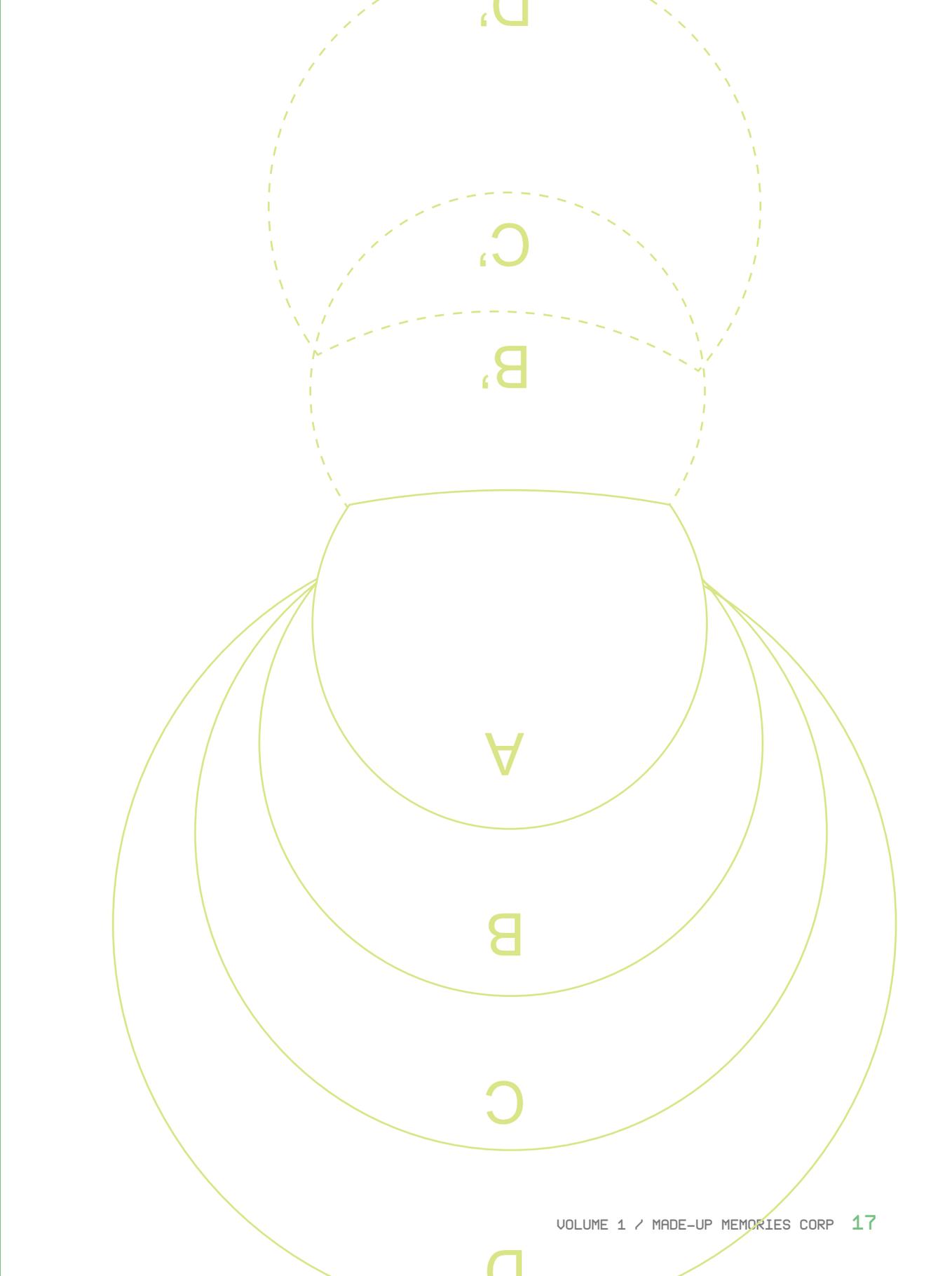


Entregamos o produto na casa do cliente e, caso necessário, sugerimos a alocação dos mesmos junto a outros objetos cotidianos;





OBRAS



A

B

C

D



P e d i d o

n ° 0 1 2 7 :

S E R U M

A P I C U L T O R

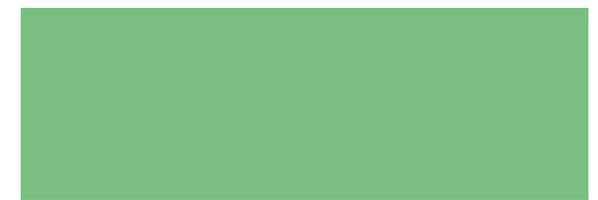
Tenho 36 anos, moro em Porto Alegre e sou jornalista. Quando eu era piá, há muitos anos, no interior do Rio Grande do Sul, eu ia seguido na fazenda do meu tio. Lembro que meu programa preferido era ir até a criação de abelhas dele para pegar mel e chupar até o favo. Em um destes passeios, vi um homem coberto de abelhas, dos pés à cabeça, sem proteção nenhuma. Ele estava calmo, sem medo. Achei aquele homem todo coberto de abelhas uma cena pavorosa e ao mesmo tempo fascinante. Ele parecia ter saído de um filme de aventura, um homem destemido, poderoso, concentrado. Achei aquilo incrível, especialmente porque tenho alergia a picada de abelha, nunca poderia me expor tanto. Deve ser muito interessante passar horas só ouvindo aquele murmurinho, com concentração. As vozes de milhares de abelhas. Os problemas devem ficar miúdos, agente deve se sentir bem. Meu pedido é ter podido fazer como aquele homem quando eu era piá e ia passear no sítio: me coberto de abelhas para pegar mel.

CERTIFICADO DE AUTENTICIDADE

Declaro, para os devidos fins legais que o resultado obtido é a evidência concreta e incontestável da situação descrita pelo cliente, apesar das notórias discrepâncias cronológicas. Atesto não haver distinção de valor ou intensidade entre esta lembrança e qualquer outra de categoria similar, já ocorrida ou ainda por ocorrer.

ITENS DA OBRA

- Três receptáculos de vidro para mel.
- Resina de pinheiro.
- Uma caixa de marimbondo.
- Jornal antigo com reportagem sobre apicultura.
- Registro fotográfico



P e d i d o
n ° 0 0 0 8 :
T E R O
M U N D O
G R A N D E
C O M O U M
O C E A N O

Quando eu era criança sofri um acidente. Tive que ficar na cama por uma semana. Ficava só olhando, através da porta, o aquário que ficava no corredor. Não conseguia entender como aqueles peixes conseguiam viver em um espaço tão pequeno. Tinha pena. O mundo para mim, que era criança, era imenso. O mundo daqueles peixes me parecia minúsculo e entediante. Todo dia eu olhava estes peixes. Pensei que aquele quarto também era um aquário. Passei a descobrir cada fresta, cada textura, cada detalhe. Me dediquei à tarefa de alargar aquele quarto de hospital, fazer meu mundo ficar maior cada dia. Depois, quando tive alta, fiquei até triste. Os peixes tinham me ensinado a imensidão. Hoje tenho 55 anos. Estou doente e não posso mais andar. Queria voltar a ser peixe. Queria aquele prazer de quando eu tinha 8 anos e conseguia transformar o quarto em um mundo inteiro.

DIÁRIO DE OBRA

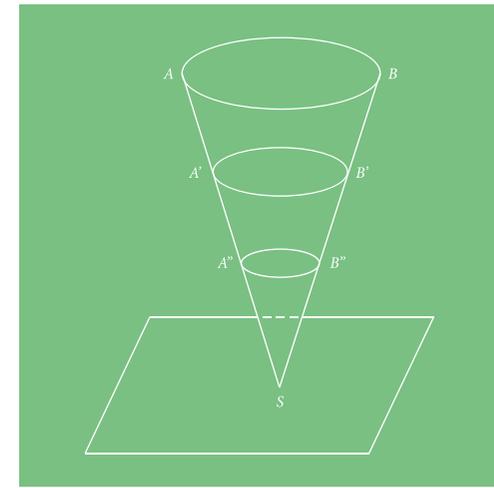
Para este pedido, optei por trabalhar não com fotografias de peixe em aquário, mas com o próprio peixe. A fotografia tem o efeito de fazer os objetos perderem escala, sendo que a ideia de proporção do espaço com relação ao peixe é fundamental neste trabalho. Usei recipientes de tamanhos distintos para causar o estranhamento do ambiente claustrofóbico em relação a um espaço mais amplo. Pensei em um peixe vivendo em um espaço ínfimo, em oposição a um espaço grande repleto de água. Fui a três lojas de aquário, uma em Brasília, outra em Juazeiro do Norte. Em todas me informaram que o melhor tipo de peixe para o trabalho seria o beta, que é um peixe muito resistente, que busca oxigênio na superfície e, portanto, não demanda aparelhos na água. Ele pode viver em espaços pequenos, com a água tratada. Os peixes neste trabalho foram colocados em pequenos recipientes suspensos pelo teto, com grandes aquários com água dispostos abaixo deles.

CERTIFICADO DE AUTENTICIDADE

Declaro, para os devidos fins legais que o resultado obtido é a evidência concreta e incontestável da situação descrita pelo cliente, apesar das notórias discrepâncias cronológicas. Atesto não haver distinção de valor ou intensidade entre esta lembrança e qualquer outra de categoria similar, já ocorrida ou ainda por ocorrer.

ITENS DA OBRA

- Aquários de tamanhos variados;
- Peixes Beta.



P e d i d o

n ° 0 0 1 7 :

G A N H A R U M

T R O F É U D E

C A M P E ã O

Sempre tive o sonho de ser um empresário de sucesso. Gostava, inclusive, de me vestir como um homem de negócios quando era um pequeno, o terno e a gravata eram minha roupa preferida. Meu pai, ao contrário, achava este meu sonho patético e queria que eu fosse um grande campeão nos esportes. Fazia de tudo para me vencer a colocar chuteiras e ir para o campo de futebol. E eu ia. Mas, quando sai de casa para ir estudar, escolhi administração de empresas e segui adiante com minha decisão. Com muito esforço e suor, consegui aos 40 anos abrir minha própria rede de hotéis na cidade de Porto Alegre. Não vejo porque não deveria ser considerado um grande campeão.

DIÁRIO DE OBRA

Para fabricar esta lembrança inventada, comprei nas feiras de antiguidades de Porto Alegre um troféu antigo, com um homem segurando uma pasta, o que pareceu bem propício para representar um homem de negócios. Também encontrei, de forma inusitada, uma caixinha em madeira com a tampa que dizia: Eloy da Silva, Campeão do Mundo. O homem que fez o pedido foi fotografado com o troféu e a placa dentro do seu hotel. A fotografia feita dele, assim como a fotografia de sua infância, foram inseridas em uma caixa especialmente fa-

bricada para comportar o troféu. O conjunto foi entregue junto com o certificado de autenticidade.

CERTIFICADO DE AUTENTICIDADE

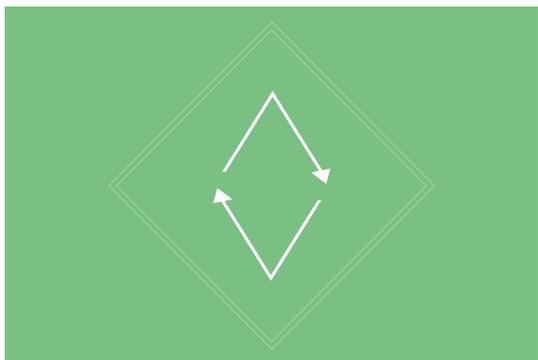
Declaro, para os devidos fins legais que o resultado obtido é a evidência concreta e incontestável da situação descrita pelo cliente, apesar das notórias discrepâncias cronológicas. Atesto não haver distinção de valor ou intensidade entre esta lembrança e qualquer outra de categoria similar, já ocorrida ou ainda por ocorrer.

ITENS DA OBRA

- Troféu de campeão, cor dourada.
- Placa de madeira, contendo a inscrição «Eloy da Silva, Campeão do Mundo» em baixo relevo.
- Registros fotográficos em preto e branco.
- Ilustrações de um livro antigo



Sempre tive o sonho de ser um empresário de sucesso. Gostava, inclusive, de me vestir como um homem de negócios quando era um pequeno, o terno e a gravata eram minha roupa preferida. Meu pai, ao contrário, achava este meu sonho patético e queria que eu fosse um grande campeão nos esportes. Fazia de tudo para me convencer a colocar chuteiras e ir para o campo de futebol. E eu ia. Mas, quando sai de casa para ir estudar, escolhi administração de empresas e segui adiante com minha decisão. Com muito esforço e suor, consegui aos 40 anos abrir minha própria rede de hotéis na cidade de Porto Alegre. Não vejo porque não deveria ser considerado um grande campeão.



"... um jovem cujos músculos são bem desenvolvidos possui confiança própria que lhe dá uma perspectiva otimista da vida." (196)



"Já sou senhor do meu nariz!"





P e d i d o

N ° 1 9 2 :

A N D A R

A

C A V A L O

Tive uma infância bem feliz, cresci em um sítio, cercado de animais, de natureza, de verde, de terra. Estava acostumado a ajudar meu pai a cuidar de animais. Talvez, por isso, a ideia de bicho de estimação sempre foi muito estranha para mim. Todos eles viviam lá, como eu, como minha mãe, como meu pai. Eles faziam parte da nossa vida, faziam parte da fazenda. A ideia de possuir um bicho, escolher só um para mimar, dar banho com xampu, passear, para morar em casa como se fosse gente, é bem distante da relação que eu tinha com os animais do sítio. Mas isto não quer dizer que eu não tivesse um bicho preferido. Eu tinha.

Quando eu era criança, ganhei do meu tio um pônei. Eu adorava aquele bicho. E ele era pequeno, como eu, então eu tinha até facilidade para montar o pônei sozinho, para controlá-lo. Mas eu fui crescendo e o pônei continuou pequeno. Eu não sabia o porquê, achava que ele tinha que crescer também, ficar alto como os outros cavalos. Achei que ele ia sempre ter o meu tamanho. Achava que um dia ele pudesse ser um cavalo de corrida, que eu iria participar de competições, saltar obstáculos com ele. Comecei a achar que tinha alguma coisa errada com as patas do bicho, não sabia que era da raça dele ser assim. Queria curar ele.

Por isso, fui tentar esticar as patas do pônei. Fiz muita força, usava corda, puxava, ele passava a noite amarrado, com as pernas esticadas. Tentei ensinar ele a pular a cerca. O bichinho sofreu muito. Morreu quando eu tinha 16 anos. Depois que fui saber que aquilo era maldade, que ele não ia crescer mesmo. Quando agente é ignorante faz estas coisas. Hoje eu não faria mais isso.

Mas já saí do sítio, agora moro em apartamento pequeno na cidade, com minha mulher e meus filhos. Meus meninos nunca vão poder conviver com cavalo, só carrossel no parque de diversões e cavalo de brinquedo em casa. Nunca vão ter a oportunidade que eu tive e usei mal. Meu pedido, portanto, é que meu pônei tivesse crescido comigo, que tivéssemos juntos conquistado grandes campeonatos de hipismo, que tivéssemos vivido todos estes anos juntos,

e eu e ele nos tornasses velhos naquele sítio que foi do meu pai.

DIÁRIO DE OBRA

Para produzir esta lembrança inventada, recorri aos álbuns de família do homem que fez o pedido. Incorporei ao trabalho a fotografia que ele tinha de quando era criança, em que aparece montado no pônei ao lado do tio. A segunda imagem, em que ele aparece saltando de um obstáculo em um cavalo de corrida, assim como a terceira, em que ele está velho, ao lado de outro cavalo, são fotografias de anônimos, compradas em feiras de antiguidade de Porto Alegre. A terceira fotografia indica a passagem do tempo e o fim, tanto da curta vida do pônei, quanto das expectativas bucólicas do homem, que fez o pedido de uma velhice feliz no sítio que era do pai, ao lado de seu cavalo de estimação, agora um cavalo de corrida de altura invejável.

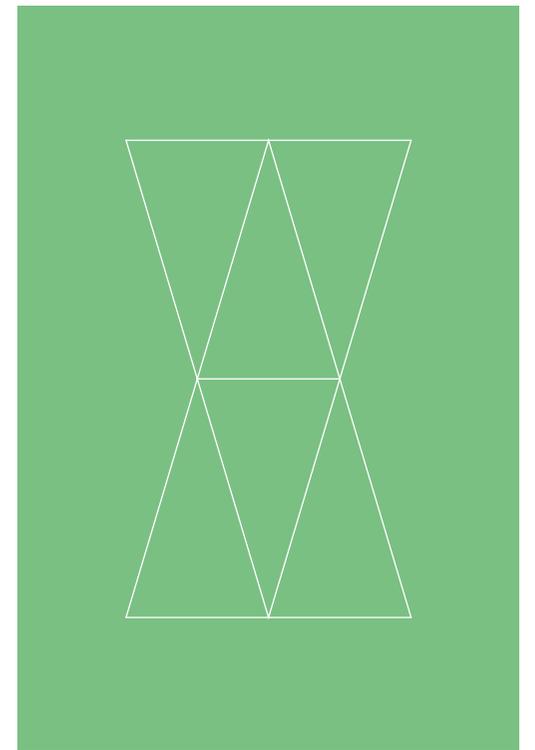
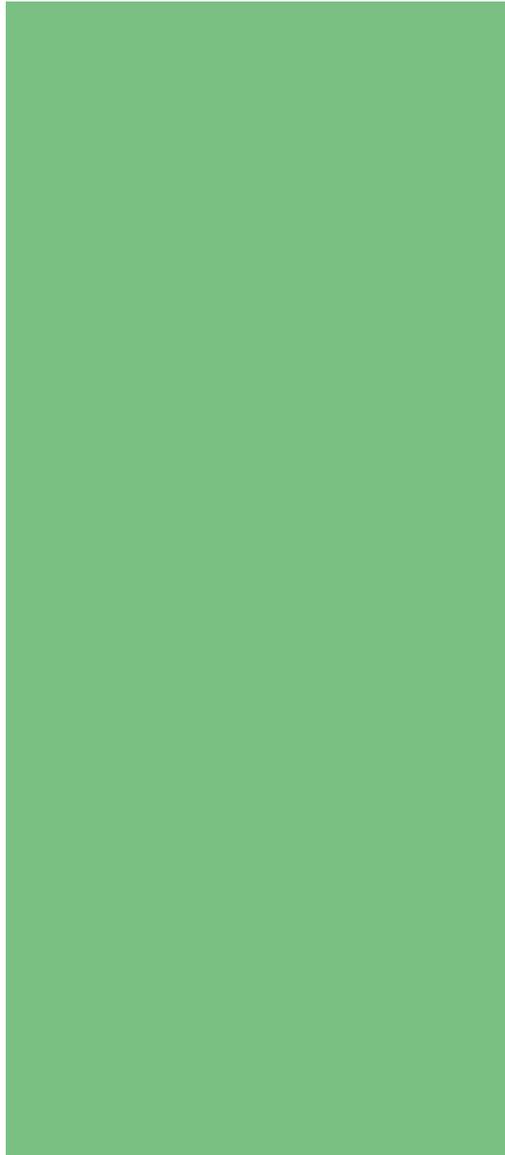
CERTIFICADO DE AUTENTICIDADE

Declaro, para os devidos fins legais que o resultado obtido é a evidência concreta e incontestável da situação descrita pelo cliente, apesar das notórias discrepâncias cronológicas. Atesto não haver distinção de valor ou intensidade entre esta lembrança e qualquer outra de categoria similar, já ocorrida ou ainda por ocorrer.

ITENS DA OBRA

→ Registros fotográficos

→ Cavalos de brinquedo



AS CAUSAS MAIS FREQUENTES DE ESTERILIDADE

9 8

P e d i d o

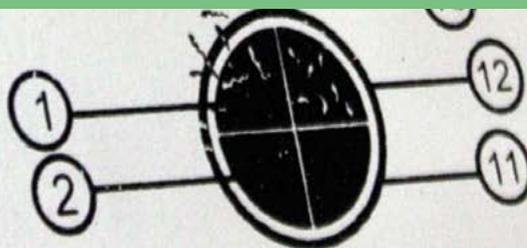
N ° 0 0 3 9 :

P O S S U I R

U M A

C R I A N Ç A

I N Q U E B R Á V E L



causas mecânicas causas biológicas

Quando eu era criança, ganhei do meu pai como presente uma boneca de vidro. Este seria o último que eu ganharia, pois ele sairia de casa para uma viagem da qual jamais retornaria. Alimentei, durante muitos anos, a fantasia de que se eu não quebrasse a boneca meu pai retornaria. Mas, aos 15 anos de idade, minha boneca se quebrou. Quando, já adulta, descobri que era incapaz de ter filhos, atribuí o fato ao brinquedo quebrado, que me privou, ao mesmo tempo, de um pai e um filho. Meu pedido, portanto, é o de possuir uma criança inquebrável, feita de uma carcaça rígida e impermeável.

DIÁRIO DE OBRA

Para realizar esta lembrança inventada, percorri as feiras de antiguidade de Porto Alegre, onde encontrei um negativo em vidro no qual estavam representados uma mulher da década de 40 e seu filho. A criança emprestava à imagem sua carne e ossos. Desloquei então a fragilidade do material quebrável para o suporte, mas que estava, paradoxalmente, protegido por uma caixa rígida e pesada. Acrescentei ao conjunto ilustrações de livros antigos sobre sistema reprodutor feminino, sendo que duas foram impressas em silkscreen sobre placas de vidro e uma teve acabamento em moldura dourada.

CERTIFICADO DE AUTENTICIDADE

Declaro, para os devidos fins legais que o resultado obtido é a evidência concreta e incontestável da situação descrita pelo cliente, apesar das notórias discrepâncias cronológicas. Atesto não haver distinção de valor ou intensidade entre esta lembrança e qualquer outra de categoria similar, já ocorrida ou ainda por ocorrer.

ITENS DA OBRA

→ Negativo de vidro em caixa backlight.

→ Placas de vidro com ilustrações em silkscreen sobre sistema reprodutor feminino. Ilustração antiga em moldura dourada.

A

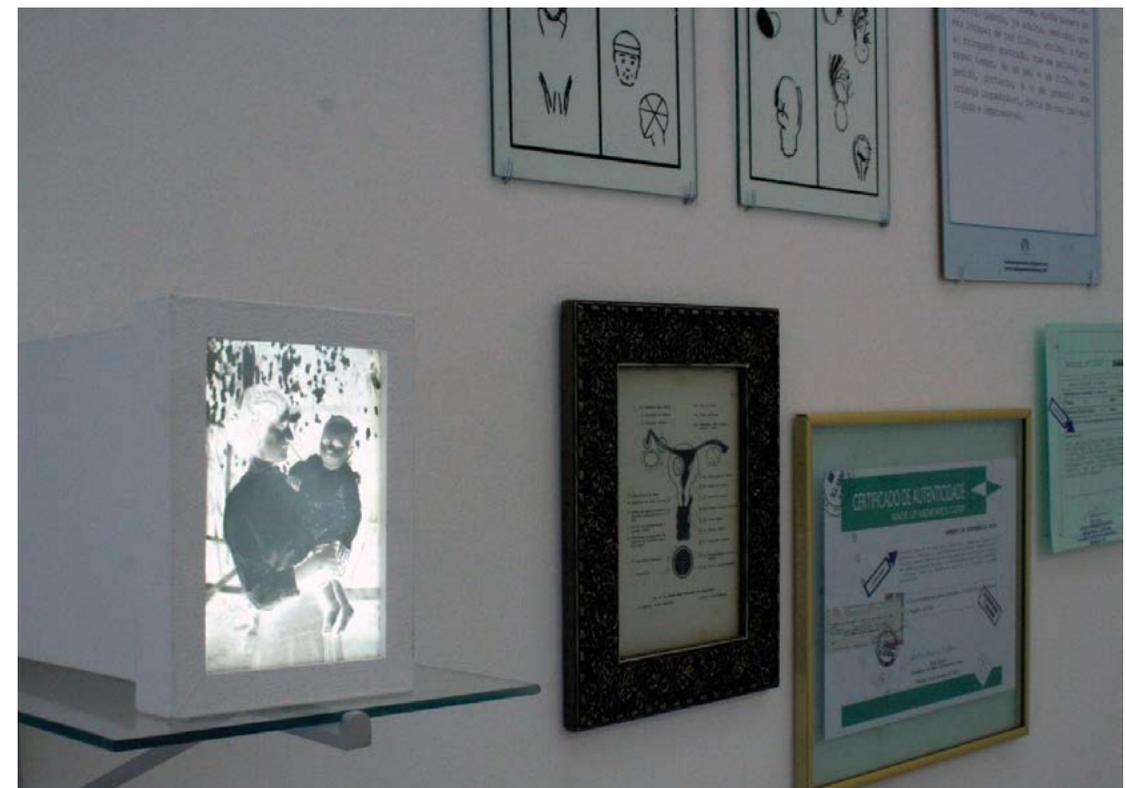
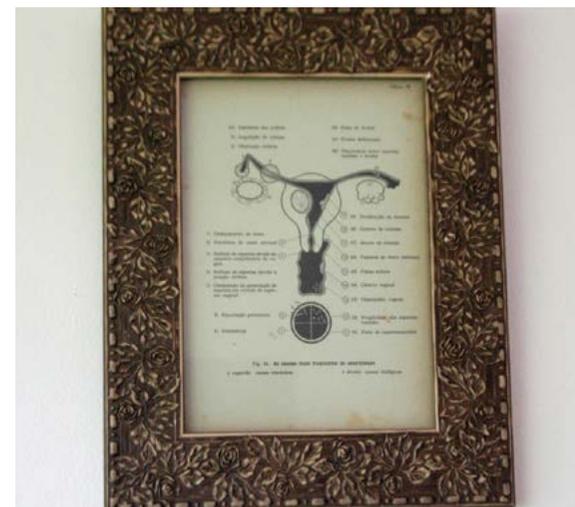
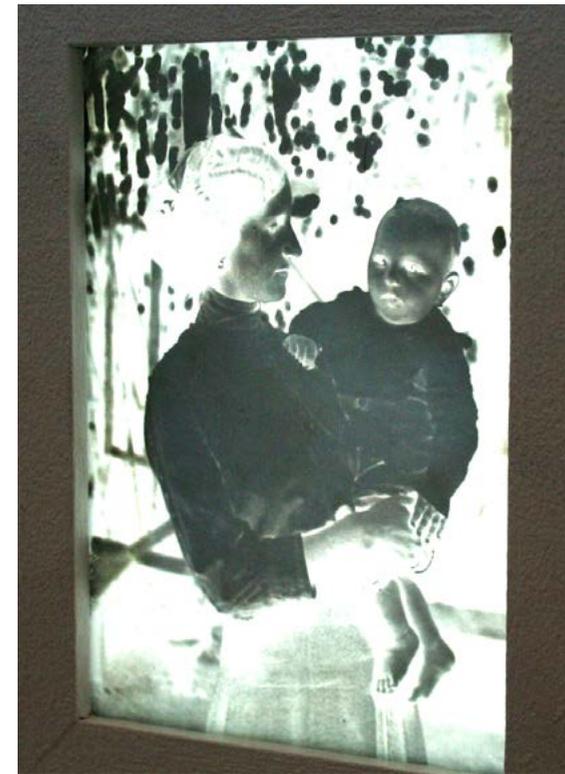
Lembrança pura

B

Lembrança-imagem

C

Percepção





P e d i d o

N ° 0 0 7 :

T E R U M

D U P L O N A

I N F Â N C I A

Morei, durante toda a minha vida, em uma cidadezinha do interior de Minas Gerais. Era um hábito comum, naquela época, vestir irmãs de idade próxima como se fossem gêmeas, usando as mesmas roupas e o mesmo penteado. Essa simetria era extremamente valorizada pelos habitantes da pacata cidade e lembro que, durante o recreio da escola, as meninas faziam pequenas competições de desfiles em dupla. Todavia, eu e minha irmã ficávamos sempre de fora da brincadeira. Isto porque minha mãe era um espírito evoluído e, como diziam, havia estudado por demais na cidade grande.

Ela, que havia terminado a faculdade de pedagogia em São Paulo e cultivava projetos para uma educação revolucionária, achava este hábito uma estupidez imensa que trazia consequências negativas para a construção da individualidade das crianças. Todavia, contraditoriamente, tivemos outras consequências negativas pela recusa em adotar os hábitos da tradição local: nossa infância foi permeada de exclusões, éramos rejeitadas pelas demais crianças e não participávamos das atividades da comunidade. Nos tornamos crianças sozinhas e adolescentes rebeldes.

Todavia, já na vida adulta, após o falecimento da minha mãe, nos reconciliamos com a tradição de nossa cidade natal, celebrando estes hábitos não por considerarmos válidos, mas como uma espécie de homenagem a estas pessoas simples que acabaram por se tornar hossas grandes amigas e companheiras de velhice. Portanto, meu pedido de lembrança inventada não é ter tido uma educação menos avançada, mas a de ter participado mais das festividades da cidade apesar do senso crítico herdado de minha mãe.

DIÁRIO DE OBRA

Para fabricar esta lembrança inventada, fotografei as irmãs já adultas usando roupas similares, feitas especialmente para a imagem. Para performar elas mesmas na infância, foram usadas como duplês de lembrança inventada as filhas de uma

das irmãs que fez o pedido. O suporte escolhido para as imagens foi uma bolsa da década de 20 comprada em um antiquário, que possuía no seu interior um espelho e dois compartimentos simétricos. A bolsa foi transformada em caixa e as fotografias foram divididas pela metade e dispostas na caixa de forma que o espelhamento e as aberturas permitissem um jogo de similitudes e dessemelhanças.

CERTIFICADO DE AUTENTICAÇÃO

Certifico, para os devidos fins legais, que a fotografia apresentada é um registro autêntico da situação, real ou imaginária, que representa.

ITENS DA OBRA

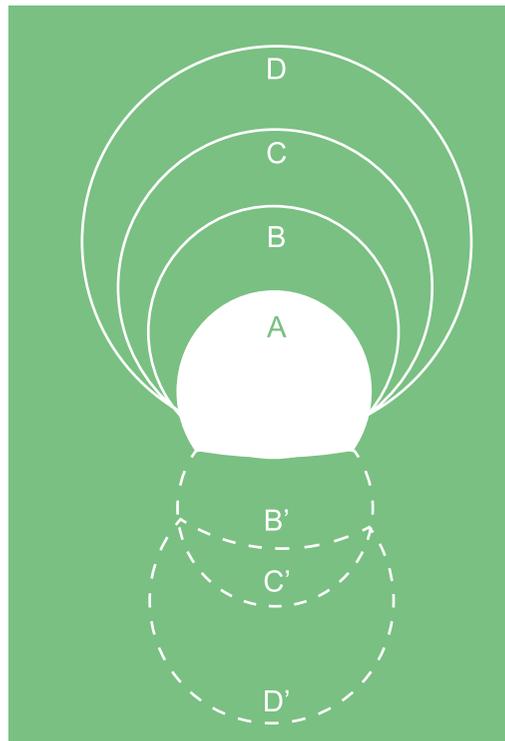
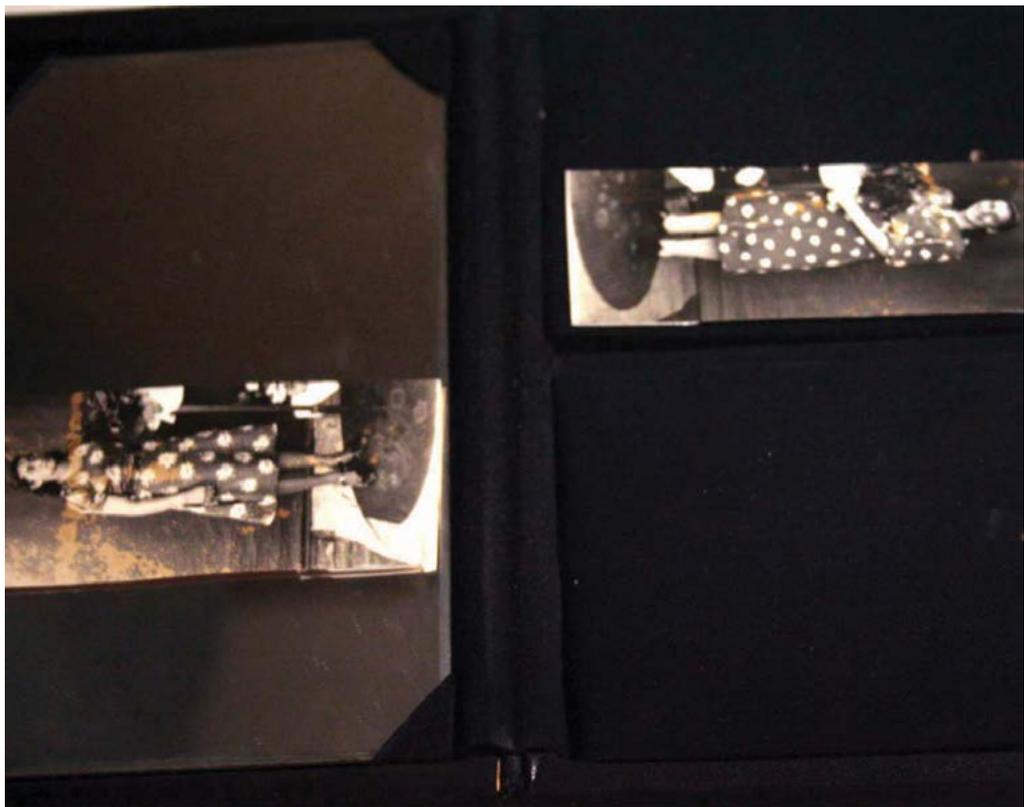
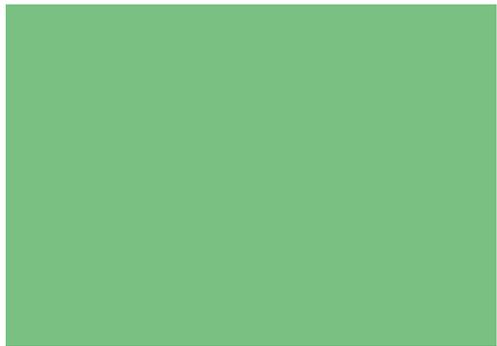
→ Fotografias antigas.

→ Bolsa preta da década de 20.

C

B

A



P e d i d o

N ° 0 1 3 8 :

Q U E O S

L I V R O S

V O L T A S S E M

A S E R

Á R V O R E S

Um dia estava limpando a estante de livros do depósito da biblioteca e vi, com surpresa, que dentro de um livro estava germinando uma planta. Não sei de que tipo era. Era miudinha, mas tinha raiz. O depósito, apesar do pouco sol que vem da janela superior, é muito úmido, tem infiltrações e estava abandonado. Já tinha encontrado antes coisas estranhas dentro de livros, como fotos antigas, cartas, bilhetes. Mas esta foi a coisa mais estranha que já encontrei.

Tive admiração por aquela planta, sobreviver assim, em condições tão precárias... depois que tinha encontrado, não podia mais deixar ali. Não me parecia certo. Mas também não me parecia certo deixar o livro ser consumido pela planta. Tive que fazer uma escolha, que não foi nada fácil para mim. Aquela planta estava se alimentando do conhecimento que eu tenho a função de preservar. Mas acho que a capacidade de resistência e adaptação, apesar de toda e qualquer adversidade, é a maior das lições que se pode extrair de um livro.

Levei o livro com a planta para casa e comprei um novo para repor à biblioteca. Passei a regar a planta em casa todos os dias. Ela foi ganhando força, crescendo, pegando raiz. Redescobri o prazer do trabalho manual, de mexer com a terra. Quando criança adorava brincar com planta. E, pensando bem, isto tem muitas coisas em comum com minha profissão: são tarefas silenciosas, solitárias, meticulosas, de atenção e dedicação. Como se faz com as mudas, passo o dia selecionando, armazenando, classificando.

Gosto quando o livro fica velho. Os livros, quanto mais velhos, mais parecem vivos. Eles vão se decompondo, começam a parecer terra. A matéria vai voltando ao seu estado original. O livro, no final das contas, um dia já foi árvore, são da mesma matéria. Talvez o livro mais velho do mundo já tenha voltado a ser uma árvore.

Queria ter o dom de transformar a matéria das coisas, para preservá-las. Quero transformar a biblioteca em uma floresta inteira, quero que as pessoas aprendam das

árvores. Quero que as crianças sejam alfabetizadas pelas árvores. Meu pedido, portanto, é poder transformar a biblioteca em uma floresta inteira.

DIÁRIO DE OBRA

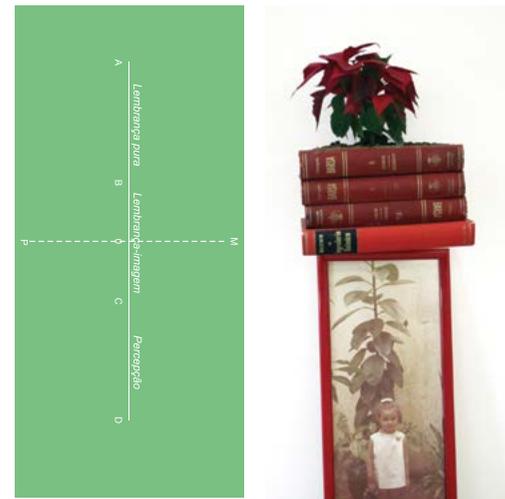
Para realizar este pedido, ao longo de vários meses percorri diversos sebos das cidades de Brasília, Porto Alegre, Juazeiro do Norte, São Paulo e Rio de Janeiro. Adquiri alguns volumes antigos, separando-os não por temas, mas por cor e dimensão. Agrupei-os por pilhas, organizando os volumes por semelhança física. Depois fiz incisões nos livros, usando estilete. Feito isto, plantei diversas plantas dentro dos livros sem miolo. A instalação dos volumes é feita na parede com o suporte fino, quase imperceptível. Ao conjunto acrescentei fotografias compradas em feiras de antiguidade de Porto Alegre, que foram scaneadas e reveladas em Brasília. Estas foram cortadas em tamanho proporcional aos livros e emolduradas em Juazeiro do Norte. Alguns itens são expostos sem moldura, para que se veja as marcas do tempo no papel.

CERTIFICADO DE AUTENTICIDADE

Declaro, para os devidos fins legais que o resultado obtido é a evidência concreta e incontestável da situação descrita pelo cliente, apesar das notórias discrepâncias cronológicas. Atesto não haver distinção de valor ou intensidade entre esta lembrança e qualquer outra de categoria similar, já ocorrida ou ainda por ocorrer.

ITENS DA OBRA

- Livros de cores e tamanhos variados
- Plantas diversas
- Registros Fotográficos



P e d i d o

N ° 0 2 1 2 :

T E R

S I D O

U M

M I L I T A R

Acho nobre quem é militar. Mas a vida me fez seguir outro rumo. Meu filho sabe, sempre fui fascinado por tudo o que lembra exército. Um dia ganhei de presente um chapéu. Não queria mais tirar da cabeça. Hoje é do meu filho. Tem um mapa do Brasil colado no fundo dele. Queria percorrer este Brasil todinho, um dia talvez ele consiga isso, eu tenho outras coisas para cuidar. Tenho que trabalhar. Mas se você fizer uma fotografia minha já fico feliz.

DIÁRIO DE OBRA

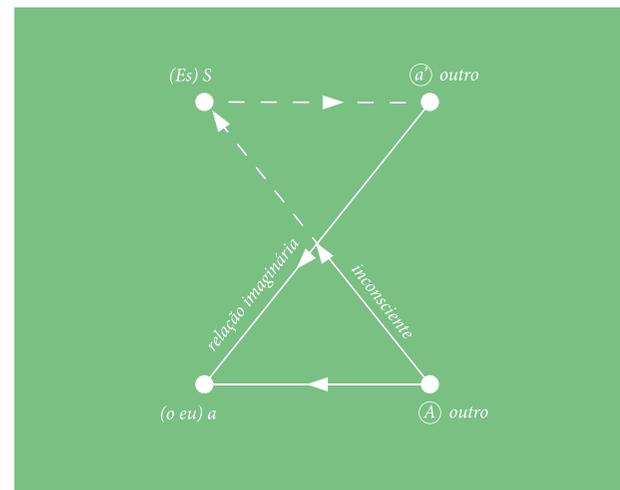
Para fabricar esta lembrança inventada, montei um pequeno cenário no fundo da casa da pessoa, com um fundo preto. Ele usou um uniforme e o chapéu que já tinha. A fotografia, depois de ampliada, foi enviada para a casa dele em uma caixa junto com o chapéu e o certificado. Os objetos que ele guarda em sua coleção militar compõem um ambiente para a fotografia se mimetize completamente. O único objeto que lhe faltava para provar sua vocação interior era o certificado, pelo qual ficou extremamente grato.

CERTIFICADO DE AUTENTICIDADE

Declaro, para os devidos fins legais que o resultado obtido é a evidência concreta e incontestável da situação descrita pelo cliente, apesar das notórias discrepâncias cronológicas. Atesto não haver distinção de valor ou intensidade entre esta lembrança e qualquer outra de categoria similar, já ocorrida ou ainda por ocorrer.

ITENS DA OBRA

- Chapéu de dimensões 25 x 29 x 13 cm, cor marrom, fundo forrado de camurça verde, com imagem do mapa do Brasil impresso em seu verso.
- Registro fotográfico em preto e branco.
- Fotos de recordação de amigos e situações do exército





P e d i d o

n ° 0 1 2 7 :

T E R

C O N H E C I D O

M I N H A T I A

Quando eu era jovem, eu convivía muito com a minha avó. Eu perguntava para ela sobre a família, sobre os parentes distantes, os que eu nunca conheci. Um dia perguntei de uma tia, que eu sabia que tinha morrido ainda pequena. Minha avó contou que ela ficou doente, mas ninguém sabia o que ela tinha. Minha avó cuidava dela como podia. Não tinha hospital, nem médico. Ela morava na roça, longe de tudo. Ela só podia cuidar como sabia. Minha avó ia todo dia à igreja orar por ela. Um dia disseram que naquela noite Deus levaria a menina. Minha avó disse que chorou até não conseguir mais. Depois se conformou. Ela sabia no fundo que a menina ia morrer. Minha avó voltou para casa aquela noite continuou cuidando dela, muito triste. A menina, segundo minha avó, foi amofinando, ia ficando amuada, cada vez mais quieta e calada, até que morreu assim...quietinha como um passarinho. Meu pedido é que esta menina, que hoje seria minha tia, não tivesse morrido como um passarinho, mas que ela tivesse voado como um pássaro veloz para longe daquele lugar, que ela tivesse feito ninho em uma outra árvore, que ela pudesse brotar da terra denovo, germinar, ter filhos, e que eu tivesse sido amiga destes primos que nunca tive.

DIÁRIO DE OBRA

Para construir esta lembrança inventada, primeiro fui conversar com a avó da pessoa que fez o pedido. Concentrei-me na metáfora “é ela morreu assim...quietinha como um passarinho” e tentei compreender o que significava morrer ‘quieto como um pássaro’. Por coincidência, na semana seguinte, caiu do teto da minha casa um ninho durante a tempestade da noite. Ví os ovos es-traçalhados no chão, com pequenos fetos de passarinho dentro. Comecei a guardar ovos quebrados. Na cozinha, sempre que iria preparar alguma receita, quebrava o ovo só em cima e guardava o resto. Um dia pensei em fazer alguma coisa nascer novamente destes ovos quebrados. Plantei um pé de feijão dentro da casca de um

ovo, com algodão, e reguei todos os dias. O pé-de-feijão cresceu. O transferi para o quintal. Ele virou uma árvore e deu outros feijões. Sempre que ele dava feijão eu pegava e plantava nas cascas de ovo. Fiz isto ininterruptamente, sem saltar nenhuma geração, e fotografava todo dia o nascimento, crescimento e morte dos pés-de-feijão nas cascas de ovos. Tenho centenas de fotografias. O projeto durou dois anos, até que a senhora que contou esta história faleceu. Eu encerrei o projeto, ficando apenas os registros em fotografia. Para a exposição, optei por apresentar o projeto como instalação, ao invés das fotos, sendo que o público participou doando cascas de ovos quebrados. Para finalizar a instalação, resolvi acrescentar o pé-de-ovo, uma planta oriental, parente do jiló, que encontrei por acaso em uma floricultura, durante uma viagem a Brasília. O pé-de-ovo é a inversão espacial do projeto: em um, as plantas nascem dos ovos, no outro, os ovos nascem da planta. Esta inversão reflete também a inversão cronológica e simbólica do pedido.

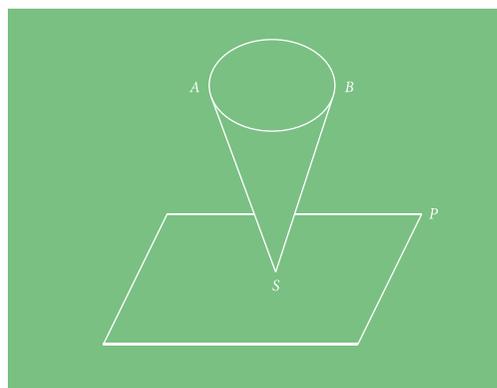
CERTIFICADO DE AUTENTICIDADE

Declaro, para os devidos fins legais que o resultado obtido é a evidência concreta e incontestável da situação descrita pelo cliente, apesar das notórias discrepâncias cronológicas. Atesto não haver distinção de valor ou intensidade entre esta lembrança e qualquer outra de categoria similar, já ocorrida ou ainda por ocorrer.

ITENS DA OBRA

→ Cascas de ovo branco

→ Pés-de-feijão





EX-
PO-
SI-
ÇÕES

Atibaia

21º Encontro de Artes Plásticas de Atibaia.

Centro de Convenções

"Victor Brecheret".

São Paulo. Agosto de

2012.



Neste evento, a Made up Memories Corp. recebeu o Prêmio Yolando Malozzi, dedicado às instalações.

O evento que faz parte do Festival de Inverno 2012. Os jurados Hugo Fortes, Giuliano Tosin e Inácio Rodrigues selecionaram 30 trabalhos, entre 540 inscritos.

Coma

III Pós-Happening:
Entre Linhas.

Galeria Espaço Pilo-
to - Universidade de
Brasília - UnB.

Brasília. Dezembro de
2012.

A Madeup Memories corp recebeu menção honrosa com uma nova montagem da instalação “que os livros voltassem a ser árvores”.

Nesta mostra, juntamente com o CoMA - Coletivo da Pós-Graduação em Arte, o Pós-Happening teve como objetivo constituir-se como um espaço de apresentação, discussão, inclusão e integração de práticas artísticas oriundas de diferentes territórios, sejam eles literais ou metafóricos, como um espaço de desejos, espontaneidade, improvisação e trocas.



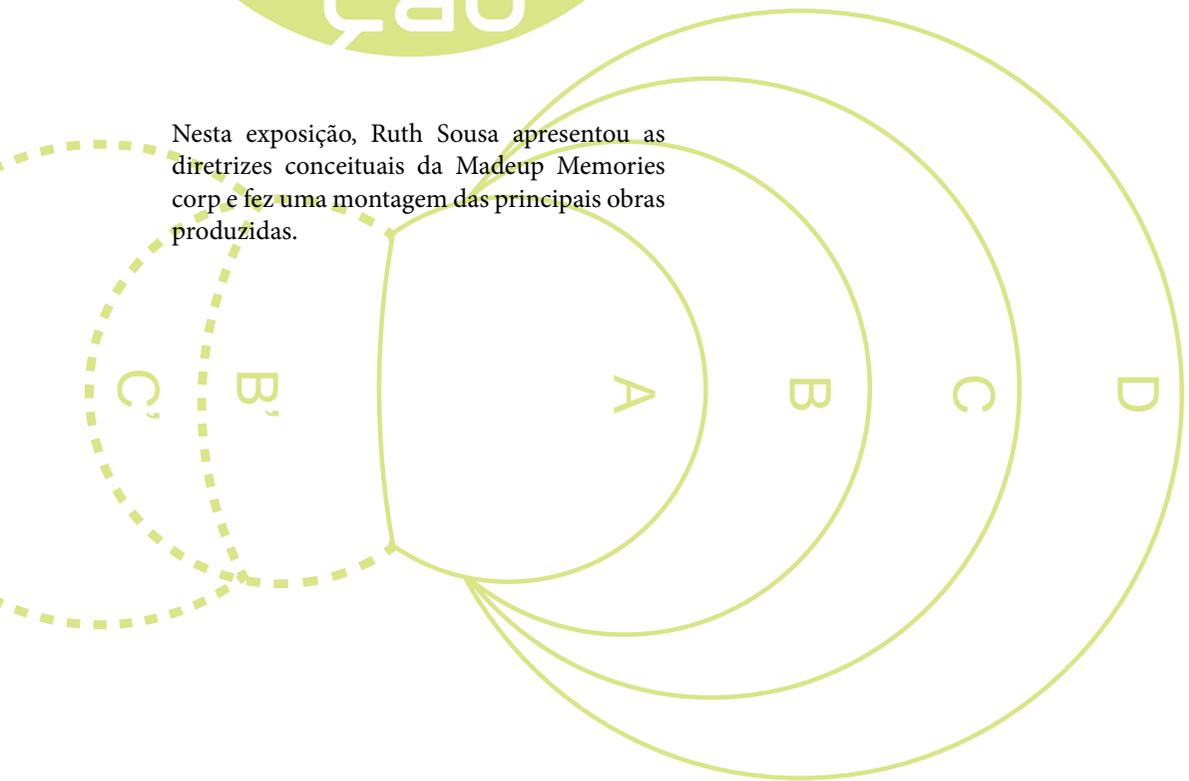


Exposição de qualificação Madeup Memories corp.

Instituto de Artes da
Universidade Federal
do Rio Grande do Sul.
Abril de 2012. Porto
Alegre.

qualificação

Nesta exposição, Ruth Sousa apresentou as diretrizes conceituais da Madeup Memories corp e fez uma montagem das principais obras produzidas.





Exposição Mirada
Desobediente - Do
pueril ao Infantil.
Curadoria de Ma-
tias Monteiro.

Galeria Parangolé.

Espaço Cultural
508 sul.

22 de dezembro de
2010 a 25 de fe-
vereiro de 2011.

Brasília.

mirada

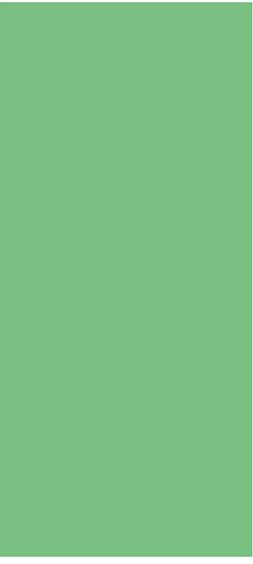
desobe-
diente

A Madeup memories corp participou desta exposição coletiva com três lembranças: “ter sido um militar”, “ganhar um troféu de campeão” e “possuir uma criança inquebrável”.

A mostra contou com a presença dos seguintes artistas:

Allan de Lana
Clarice Gonçalves
Eduardo Belga
Gabriela Starling
Gê Orthof
Laurem Crossetti
Luciana Paiva
Miriam Araújo
Ruth Sousa
Sarah Wero
Virgílio Neto
Waleska Reuter
Yana Tamayo





Exposição Coletiva "Pan-
orama Terra: Arte Contem-
porânea + Consciência Am-
biental".

Curadoria de Alexandre
Muricci.
Galeria Antonio Berni, Cen-
tro Cultural Brasil Argen-
tina, Consulado General de
la República Argentina.

De 18 de junho a 14 de ju-
lho de 2012.

Rio de Janeiro

Participamos do evento com a lembrança
"que os livros voltassem a ser árvores".

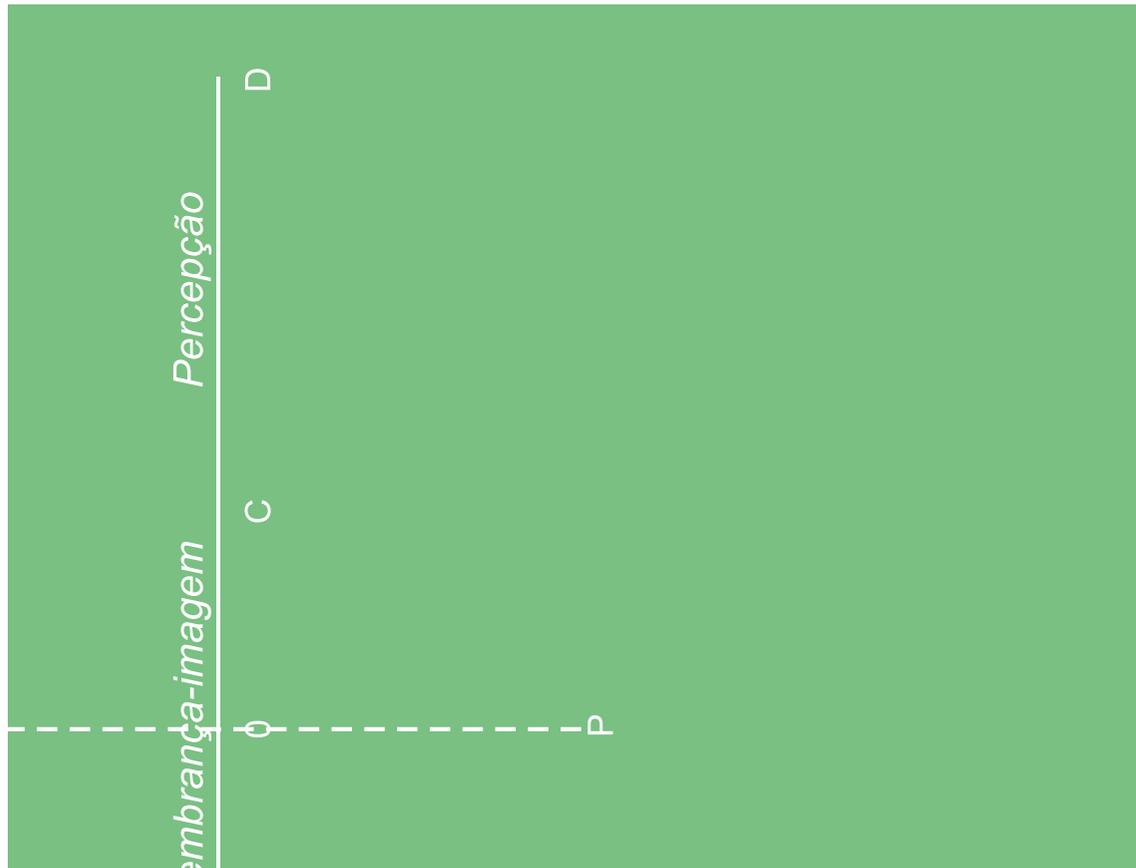
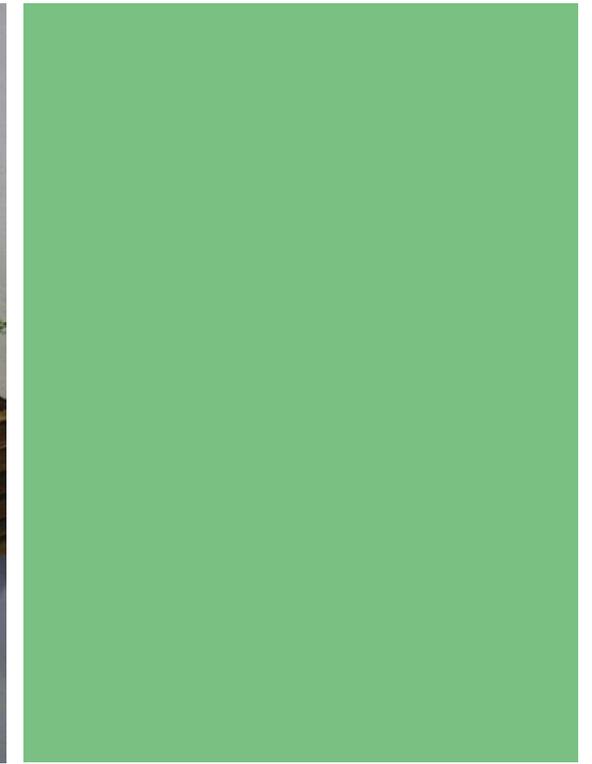
A mostra contou com 57 artistas, em um
esforço concentrado em mostrar a arte sus-
tentável brasileira.

Artistas Participantes:

ABaDuo, Aletéia Daneluz, Ana Dantas, Ao-
Leo, Braga Tepi, Bruno Miguel, Camila Vi-
nhas, Camille Kachani, Clarissa Campello,
Clarisse Tarran, Claudia Hersz, Claudio
Aun, Claudio Montagna, Cleantho Via-
na, Daniel Lannes, Daniel Murgel, Daniela
Seixas, Deborah Erê e Luís Bahú, Denize
Torbes, Fábio Carvalho, Fábio Santana, Fe-
lippe Barbosa, Felipe Moraes, Fernando de
La Rocque, Gabriela Noujaim, Gisela Mil-
man, Guga Ferraz, Heleno Bernardi, Ileana

Hochmann, Leandro Pereira, Lia do Rio,
Lígia Teixeira, Lippe Muniz, Luiza Baldan,
Marcio Zardo, Marco Antonio Portela, Mar-
cos Dias Corrêa, Mauricio Barbato, Mauro
Fainguelernt, Osvaldo Gaia, Osvaldo Car-
valho, Priscila Piantanida, Regina Cabral de
Mello, Reginaldo Pereira, Roberto Muller,
Rosana Ricalde, Ruth Sousa, Sandra Sche-
chtman, Simone Michelin, Sonia Távora,
Stella Gomide, Suely Farhi, Sylvia Martins,
Tadeuz Zielowsk, Teresa Stengel, Túlio Pinto
e W.Radwan.





Exposição Individual
"Made up Memories Corp"
- Lembranças Inventadas.
Integrante da mostra
SESC Cariri de Culturas.

Curador Atila Regiani.

SESC Crato.

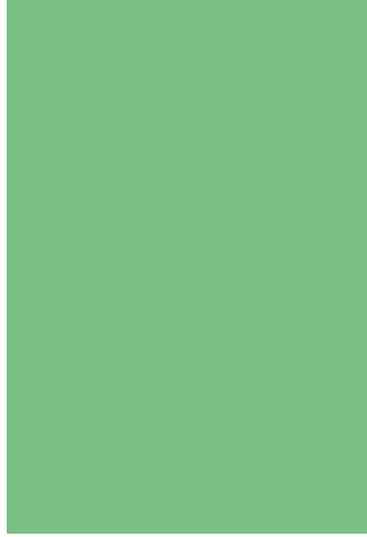
Juazeiro do Norte, 2011.

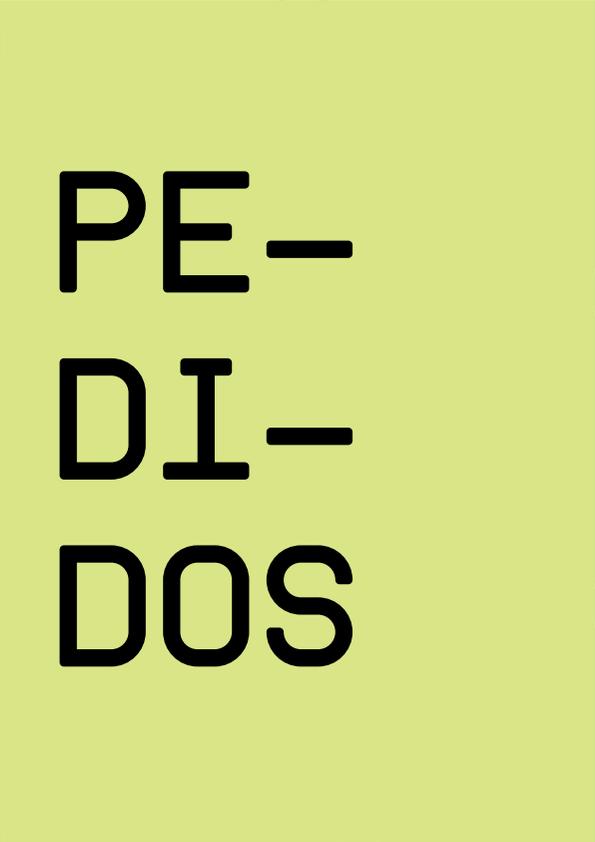
SESC
Crato

A Made up Memories corp participou da 13ª Mostra SESC Cariri de Culturas com uma exposição individual, na qual apresentou todas as lembranças inventadas produzidas até 2012.

A mostra teve ótima repercussão e contou com a cobertura da mídia.







**PE-
DI-
DOS**

ENTRE EM CON-
TATO CONOSCO
PELO EMAIL

MADEUPMEMORIES.ART@GMAIL.COM

E FAÇA JÁ O
SEU PEDIDO DE
FABRICAÇÃO DE
LEMBRANÇA IN-
VENTADA.



Pedido

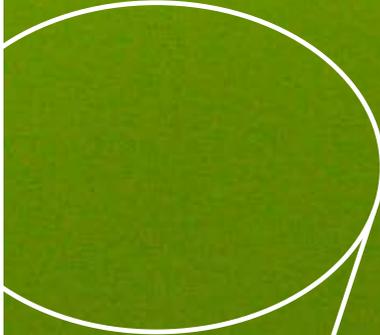
<input type="text"/>	Data: / /
----------------------	-----------

contatos

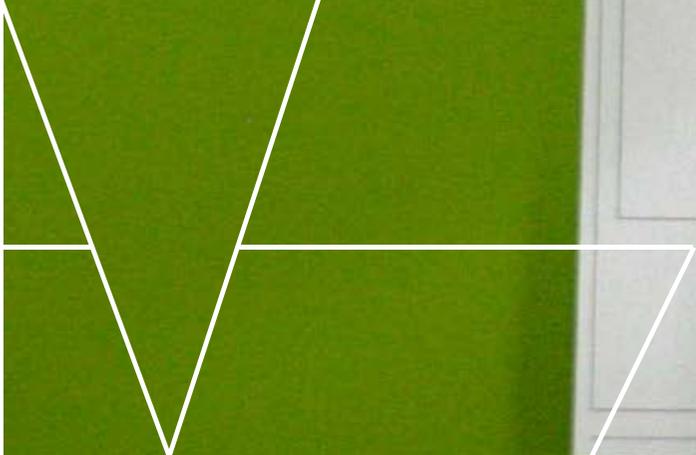
E-mail	<input type="text"/>		
Telefone	<input type="text"/>	Celular	<input type="text"/>

Descrição:

art@gmail.com
oriescorp.com



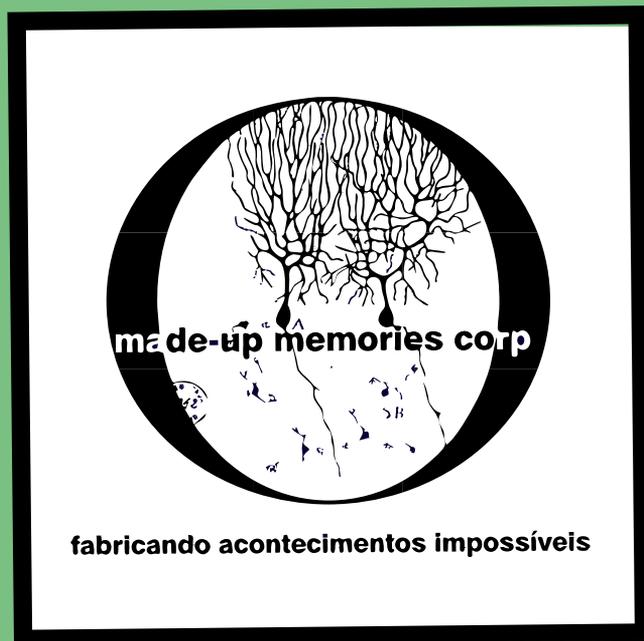
B



S

P





VOLUME

MEMORIAL

Notações do Processo

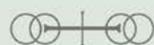
III

sumário

APRESENTAÇÃO	3
ENTREVISTA COM RUTH SOUSA	4
I. O FORMATO DE EMPRESA: “SE- CULARIZAÇÃO DA ARTE”	10
II. PROTOCOLO OPERATÓRIO	17
III. A MARCA	20
IV. OS PEDIDOS	24
V. O SITE WWW.MADEUPMEMO- RIESCORP.COM.BR	27
VII. A NARRATIVA	44
VIII. O DIÁRIO DE OBRA	47
IX. O CERTIFICADO DE AUTENTI- CIDADE	58
X. A QUESTÃO DA LEGITIMAÇÃO DA OBRA	61
XI. O CERTIFICADO COMO DISPO- SITIVO DE AUTO-LEGITIMAÇÃO DA OBRA	74
XII. DIRETORA, FUNCIONÁRIOS E AGENCIAMENTOS	84
XIII. OBRA, MUSEU, MUSEU -OBRA: DO MUSEU INSTITUIÇÃO AO MUSEU INSTAURAÇÃO	95
XIV. O SUPORTE E A APRESENTA- ÇÃO DAS OBRAS	112
REFERÊNCIAS	118



fabricando acontecimentos impossíveis



Ruth Sousa

Catálogo
2009 - 2011

A P R E S E N T A C I O

O presente memorial descritivo tem por objetivo apresentar as etapas, os processos e os conceitos fundamentais para o funcionamento da *Made-up Memories Corp.*©, um projeto artístico que se configura como uma empresa dedicada à fabricação de lembranças inventadas.

Tal narrativa se inicia com uma breve entrevista sobre as origens da *Made-up Memories Corp.*©

RECENZAMENTO DE HISTÓRIAS

Por Mateus Serra, por

ocasião da exposição

“Lembranças Inventadas”, integrante da

Mostra SESC Cariri de

Culturas. 2011.



Ruth, soube que a Made-up Memories Corp.® começou como fotografia. Como fato se transforma em ficção?

É verdade, começou como fotografia. Mas nunca entendi a fotografia como fato. Para mim, a fotografia sempre foi ficção; importava mais pelas projeções que ela lançava do que por um passado para o qual nos faria retornar. No meu Mestrado, defendia que a fotografia poderia estar vinculada ao futuro, e não apenas ao passado. E a ficção é isto: projeção!

Como eram suas primeiras fotografias?

Fui para a fotografia para buscar novas formas de pintar. Tenho uma forte rinite alérgica que me impediu de mergulhar como queria na pintura, na escultura e na gravura. A fotografia foi um caminho possível. Por isto, desde o início via a fotografia como linguagem artística; eu a procurei desta forma. Acho que isto gerou uma grande liberdade de experimentação com o aparelho. Não queria produzir fotografia; queria produzir Arte. Comecei com a múltipla exposição do negativo. Eu tirava uma foto com a câmera de filme, depois voltava o negativo e depois tirava outra foto. Posteriormente, fiz algumas séries inteiras com sobreposição, construindo narrativas a partir de sonhos.



Figura 1: Ruth Souza. *Decomposição*. Múltipla exposição do negativo. 2002.

Seu trabalho fotográfico já era narrativo?

Sim, sempre me interessou contar histórias, inventar histórias! Para mim, era uma forma de construir desvios, sobreposições e supressões de tempo. Com a fotografia, eu procurava moldar a memória, construir outros passados possíveis e impossíveis por meio da alteração de registros fotográficos.

Você também tem uma veia de colecionadora?

Assim que mudei de Brasília para Porto Alegre para cursar o Doutorado, fiquei fascinada com as feiras de antiguidade, e com o brique Redenção, onde se vende antiguidades e toda a variedade de objetos. Estes objetos empoeirados, antigos, que vem junto com uma história, cheios de marca, de memória. Eu não conhecia isto em Brasília, que é uma cidade modernista, uma cidade nova. Não temos esta tradição. Mesmo os sebos de livros, em Brasília, são escassos. Então, Porto Alegre me despertou este fascínio! Mas nunca fui colecionadora. Minha intenção não era preservar o objeto, zelá-lo, isolá-lo. Meu impulso era o de resignificar a memória dos objetos. Interessavam-me pelo que poderiam vir a ser.



Figura 2: Arquivo pessoal de fotografias antigas da autora

Como se dava esta resignificação dos objetos?

Às vezes, pelo deslocamento da imagem, colocando-a em outro grupo de imagens, integrando outra narrativa. Outras vezes, pela reconstituição da cena, mas modificando algum item significativo nela. Às vezes, anexando algum texto à imagem, também encontrado, ou até mesmo um texto ficcional.

A resignificação é partir da sua própria história?

Nunca achei importante a quem pertence a estória. Se é à João, José ou Paulo. Gosto, inclusive, de pensar que são intercambiáveis. Uma das experiências que fiz, como exercício mesmo, antes de surgir a *Made-up Memories Corp.*®, era propor, por meio de correspondências pelo sistema dos correios, a troca de antigas fotografias de família com outras *Ruth Sousa* da cidade de Porto Alegre, cujo endereço eu obtinha pela lista telefônica.



Figura 3: Correspondências para outras Ruth Sousa da cidade de Porto Alegre

E funcionou?

Que nada. As pessoas devem ter ficado apavoradas. Nunca tive retorno. Mas não desisti das trocas. Em outras situações, eu enviava para estas *Ruth Sousa* o convite para visitar exposições que eu realizava na cidade, ou, ainda, enviava correspondências para estas mulheres narrando situações de infância que teriam sido, ou poderiam ter sido, compartilhadas. Outro projeto paralelo foi o de ir à casa das pessoas para organizar seus álbuns de família, criando mudanças de sentido nas cenas retratadas ao construir novas narrativas por uma sequencialização não cronológica das imagens.

1. Termo freudiano que designa o Inconsciente, em oposição à realidade cotidiana. Sobre tal conceito, Tania Rivera enfatiza seu caráter de reconstrução, justamente no sentido ao qual se remete o procedimento envolvido no processo de *Variações em Azul*: “A Outra Cena, que na pluma de Freud, é o inconsciente, cena fundante, mas irrecuperável como lembrança, e que, portanto, deve ser (re)construída”. Cf. Rivera (2006).

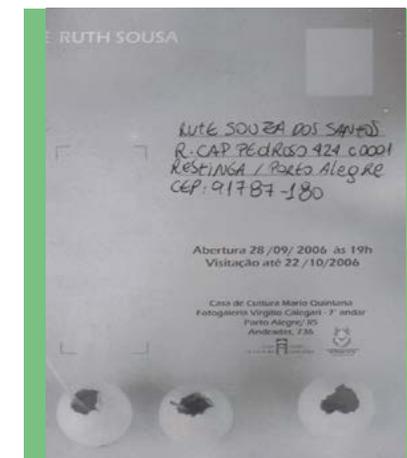


Figura 4: Envio de convite de exposição para residência de outras Ruth Sousa da cidade de Porto Alegre. Convite nº7: Rute Souza dos Santos. Restinga. 2006.

E qual foi o primeiro trabalho da *Made-up Memories Corp.*®?

Considero que foi a série *Variações em Azul*. Dediquei-me dois anos a substituir a cena de meu primeiro aniversário por “outra cena”¹, que eu havia fabricado para este fim. Para tanto, o importante era introduzir sutis e significativas mudanças, reconstituindo o resto da cena como um *fac-símile* perfeito.

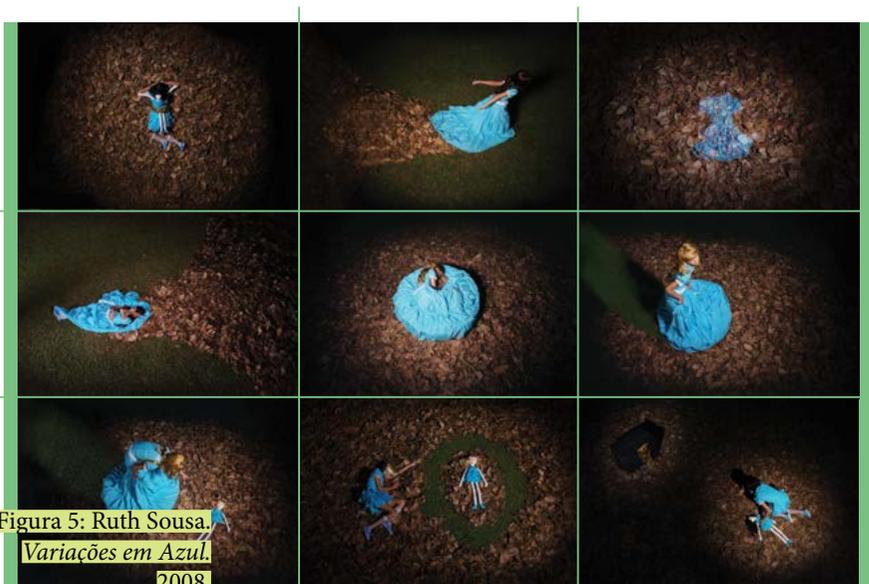


Figura 5: Ruth Sousa.
Variações em Azul.
2008.

Cada detalhe foi moldado perfeitamente: cada objeto que aparece nestas fotografias foi construído para este fim, com o mesmo material, cor e textura da cena de infância; os personagens fotografados, chamados “dublês de lembranças inventadas”, seguiam também uma rigorosa metodologia para evitar discontinuidades, rupturas.

E como você começou a trabalhar com as lembranças de outras pessoas?

Com *Variações em Azul*, eu havia inventado um sistema, um protocolo, um método para fabricar lembranças inventadas. Eu havia, ainda, conseguido registrar esta outra cena por meio da fotografia, o que atribuía a ela um valor documental, validando, assim, o passado que eu havia inventado. Comecei a me interessar por utilizar o mesmo procedimento com outras pessoas que chegavam até mim para contar suas lembranças, suas histórias, seus desejos, suas frustrações, situações que queriam ter vivido e nunca viveram, ou ainda, coisas impossíveis de terem acontecido. Para receber estes pedidos de fabricação de lembranças inventadas, criei o *site* da *Made-up Memories Corp.*©

Qual o tempo médio de trabalho para construir uma lembrança inventada?

Não existe um prazo definido para a finalização da obra; tudo depende do processo. Alguns pedidos demoraram anos para serem concluídos; outros, poucas semanas.

Existe um raciocínio muito voltado para o burocrático no seu processo poético. Isto, de alguma maneira, é um fator que diminui a sua liberdade criativa?

Os funcionamentos burocráticos, protocolares, não são restritivos no caso do meu trabalho, pois fazem parte do próprio ra-

ciocínio da obra. São instrumentos no meu processo. Eu uso a burocracia como dispositivo poético. É curioso isto, porque no início da minha vida profissional, fiquei dividida entre o curso de Direito e de Artes. Fiz teste vocacional. Inacreditavelmente, a psicóloga apontou as duas carreiras como boas possibilidades para meu perfil. Acabei escolhendo o curso de Artes, mas fiz um ano de Direito. Hoje trabalho instrumentos legais do Direito de maneira poética, como os certificados de autenticidade que acompanham cada obra. Uso os meios e dispositivos legais para comprovar uma ficção.

Existe algum tipo de contrato que rege sua relação com a pessoa que envia o pedido para o *site*?

Existe um acordo de termos bem simples; felizmente, nunca tive problemas. Como não envolve troca de dinheiro, não costuma haver transtornos.

Então a pessoa faz o pedido de lembrança inventada para o *site* e você confecciona a obra exclusivamente para esta pessoa, sem nenhum custo para ela?

Entendo a *Made-up Memories Corp.*© como um trabalho artístico que adota o formato de empresa, não como uma empresa jurídica. Optei por não torná-la uma empresa comercial. Então, em troca da obra (que vai acompanhada do certificado de autenticidade e de um relatório), peço que a pessoa libere o objeto para eventualmente participar de exposições da *Made-up Memories Corp.*© E claro que me reservo o direito de escolher quais dentre os pedidos que são enviados para o *site* que irei atender.

Gostaria de encerrar a entrevista divulgando o endereço do seu *site* e o email para o qual as pessoas podem enviar seus pedidos de lembrança inventada?

Claro! O *site* tem dois endereços: <http://www.madeupmemories.com.br> e também www.lebrancasinventas.com.br O e-mail é: madeupmemories.art@gmail.com.

[fim]

Nos próximos tópicos, discutir-se-ão questões ligadas às etapas, processos e conceitos mais relevantes da produção da *Made-up Memories Corp.*© O primeiro deles é a adoção do formato empresarial do projeto.

10. DE F O R M A T O S E I N T E R A C T I V I D A D E S D A A R T E D E S E C U L A R I Z A D A S

A base do plano de ação de *Made-up Memories Corp.*© é a criação de uma estrutura que funcione aos moldes de uma empresa que possa atender aos pedidos de fabricação de lembranças inventadas. Esta empresa se propõe a atuar no mundo da Arte e também no mundo secular³, por meio da *internet*.

A referida empresa é chamada de fictícia porque segue a estrutura de uma empresa e funciona como uma empresa, mas legalmente não existe como tal. Ocorre, sob este aspecto, uma busca por tornar crível tal ficção. O formato e o funcionamento do projeto *Made-up Memories Corp.*© são os mecanismos para se atingir tal credibilidade.

Traçando uma análise sobre diversas produções artísticas que seguem a mesma abordagem, Anne Cauquelin, em seu capítulo *A Arte dos Negócios*, defende que “tornar crível uma ilusão” (assumindo aqui os riscos de se chamar de ilusão uma operação artística que produz seus efeitos no campo da realidade cotidiana) tem sido a grande questão da Arte desde a Antiguidade. A autora discute a forma como a adoção do formato empresarial se situa neste contexto:

Tornar crível uma ilusão não tem sido a grande questão da Arte desde a Antiguidade? Mas essa busca da ilusão não é exercida da mesma maneira nem a respeito dos mesmos objetos. Imitar os temas da natureza ou o processo dela, como o da luz ou da construção do visível, coloca o artista em uma situação de ter de responder a um destino imposto de fora. Trata-se agora de construir este destino, comandando e gerindo ele mesmo a empresa ilusória. A definição de arte como negócio e do artista como homem de negócios da arte é uma proposição terminante, que dá seguimento às proposições de Duchamp (CAUQUELIN, 2005, p. 117).

Cauquelin defende que a criação de uma empresa ficcional dá prosseguimento às proposições de Duchamp, talvez porque este tenha sido quem primeiro inseriu no meio da Arte um objeto industrializado tomado diretamente do meio secular, e a proposta de tornar a produção artística um negócio, não deixa de ser uma continuidade deste princípio.

A adoção do sistema empresarial parte do referido pressuposto de Duchamp, mas utiliza sua proposição de forma diferente: A empresa fictícia *Made-up Memories Corp.*© não se apropria de objetos do mundo secular para inseri-los no mundo artístico, mas produz objetos artísticos a partir da estrutura de funcionamento do mundo secular.

Ou seja, assimila não o próprio objeto (em Duchamp, pelo ato de tomar, nomear e deslocar), mas a estrutura de funcionamento do sistema que produz aqueles objetos industriais. Parte, portanto, da tomada literal do objeto industrial para a assimilação da estrutura industrial que gerou este objeto. Ao invés de tomá-lo, nomeá-lo e deslocá-lo, *Made-up Memories Corp.*© vai fabricá-lo segundo procedimentos tomados do sistema comercial, difundindo-lo e inseri-lo no próprio mundo secular.

André Rouillé analisa diversas propostas artísticas que adotam o formato de empresa. No último capítulo da obra *La Photographie. Entre document et art contemporain* [em português: *A Fotografia – Entre Documento e Arte Contemporânea*] (2009), trata do movimento pelo qual o uso da fotografia na Arte Contemporânea deixou de se restringir ao mundo da Arte, e começou a se alargar para fora dos muros das galerias e museus. O pensador francês analisa exemplos da inserção artística da fotografia no meio jornalístico, publicitário, no mercado de moda, entre outros.

Da inserção no circuito comercial passou-se também à assimilação dos processos deste circuito à própria produção artística. Rouillé (2009, p. 389) adota o termo “secularização” para definir esta inserção da prática artística nos espaços não artísticos e à assimilação dos processos comerciais à prática artística. Tal movimento de “secularização da Arte” culminaria na própria adoção do modelo empresarial à prática artística, tal qual colocou Cauquelin.

Pensam-se, a partir desta perspectiva, obras como a de Fabrice Hybert, que criou a sua empresa *UR - Unlimited Responsibility* [em português: *Responsabilidade Ilimitada*] (1994), por meio da qual fabrica e difunde os POF – *Prototypes d’Objets en Fonctionnement* [em português: *Protótipos de Objetos em Funcionamento*] (1991 -2012), cujo produto é o que o artista chama de *Peles*: roupas fabricadas sob medida, feitas de látex ou lycra – segundas peles entre o que somos e o que queremos ser.

2. Cf. Rouille (2009).

3. O termo secular é adotado no sentido atribuído por André Rouillé, para se referir ao universo não artístico, extrapolando os limites das galerias e museus e fundindo-se à vida cotidiana.



Figura 6: Fabrice Hybert.

Prototypes d'Objets en Fonctionnement (POF). 2012

4. Livre tradução de: "Prothèse mentale qui prolonge la pensée par le corps" ou « entreprise mettant en réseau des individus, des idées et des savoir-faire », son œuvre répond à de multiples définitions. En 1994, il crée UR (Unlimited Responsibility), sarl destinée à favoriser la production et les échanges de projets entre les artistes et les entreprises. Son objectif: valoriser les producteurs, traverser et rapprocher des territoires divers et surtout agir, faire. Avec les POFs (Prototypes d'Objets en Fonctionnement) comme le Ballon carré – pof n° 65 ou Oto, la voiture à double tranchant – pof n° 87, ou encore la Balançoire – pof n° 3, l'artiste déplace la fonction originale de quantités d'objets familiers empruntés à notre quotidien. Il modifie ainsi la conscience et la pratique que nous avons de ces objets puisque leurs formes nouvelles induisent et génèrent de nouveaux comportements. Les POFs sont régulièrement « testés » par le public au cours d'expositions Testoo, At your own risk, etc. Hyber les a également mis en scène avec les POF Cabaret". Cf. HYBER TV. Disponível em: <<http://hyber.tv/news?page=1>>. Acesso em: 26 fev. 2013.

Sobre o referido trabalho, Hybert comenta o que seriam os POFs:

[...] prótese mental que estende o pensamento pelo corpo" ou "negócio de agenciamento de indivíduos, idéias e know-how", o seu trabalho responde a várias definições. Em 1994, ele criou a R.I (Responsabilidade Ilimitada), destinada a promover a produção e trocas de projetos entre artistas e empresas.

Seu objetivo é valorizar os produtores, atravessar e aproximar os diversos territórios e, especialmente, agir, fazer. Com P.O.Fs (Protótipos de objeto em funcionamento) como a bola quadrada – P.O.F n° 65 ou Oto, o carro de dois gumes – P.O.F n° 87, ou o balanço – P.O.F No. 3, o artista desloca a função original de objetos familiares emprestados da vida cotidiana. Assim ele modifica a consciência e a prática que temos destes objetos uma vez que suas novas formas induzem e geram novos comportamentos. As P.O.Fs são regularmente testadas pelo público durante as exposições Testoo, por sua própria conta e risco, etc. Hyber as apresenta juntamente com os P.O.F Cabaret⁴.

Por meio do *Unlimited Responsibilities* (1994), Fabrice Hybert desenvolveu outros projetos, a saber:

- 1995 | Transformou o Museu de Arte Moderna da cidade de Paris em um vasto depósito de venda constituído de objetos.
- 1997 | Transformou o pavilhão francês em um estúdio de televisão.
- 2000 | Incitou uma ação de substituição progressiva e sistemática das árvores decorativas da cidade por árvores frutíferas.

Ainda sobre a obra de Fabrice Hybert, Rouillé (2009, p. 443) destaca:

Hybert situa-se verdadeiramente entre a arte e o comércio. Seus modelos e suas questões enraizam-se

fora do mundo da arte. Se a arte, durante muito tempo, foi um "mundo econômico avesso", o programa de Fabrice Hybert tende a virá-lo economicamente para o lado direito, nesse contexto onde, de modo inusitado, a arte é confrontada com a empresa e a lógica do mercado.

Com efeito, a associação de Hybert funciona de maneira a se inserir completamente no circuito secular, sendo que sua *Unlimited Responsibilities* (1994), trata-se de uma verdadeira associação comercial, que atua em um campo avesso ao da Arte.

A partir da pesquisa sobre a obra de Fabrice e demais artistas, proponho uma divisão de obras que adotam o modelo empresarial e operam uma "secularização da Arte" (ROUILLE, 2009, p. 389) em três principais propostas artísticas:

1. Criar uma empresa secular que age no campo do comércio, como é o caso de Hybert.
2. Criar uma empresa secular que age no campo da Arte, problematizando a adoção do sistema comercial ao universo da Arte, como é o caso de Phillippe Thomas.
3. Criar uma empresa fictícia que se insere no campo da Arte, como é o caso de Marcel Broodthaers.

O que classifiquei como primeiro tipo de proposta artística que segue o modelo empresarial é o modelo da obra de Hybert. O segundo tipo é tomado a partir do caso do artista francês Philippe Thomas, que cria sua agência *Les Ready-Mades Appartiennent à tout le Monde* [em português: *Os Readymades Pertencem a todo Mundo*] (1987-1993), que trata justamente de levar o gesto de Duchamp (tomar um objeto industrial e inseri-lo no mundo da Arte) para uma crítica radical e sistematizada às regras que regem as trocas comerciais no circuito artístico.

A agência de Thomas desenvolveu vários projetos, entre os quais, a atribuição dos nomes dos colecionadores que adquirem obras produzidas pela empresa ao título dos trabalhos. Assim, geram-se situações inusitadas, como, por exemplo, a de obras idênticas levarem títulos diferentes dependendo de quem as comprou. James Putnam assim descreve o processo do artista:

Ele (Phillipe Thomas) criou um grande número de exposições e instalações que tinham a intenção de criticar o sistema museológico e promover o conceito de que qualquer um que pudesse adquirir uma obra desta agência iria automaticamente tornar-se seu autor⁵.

A obra, assim, é tratada tal qual um produto (geralmente obtido a partir de meios reproduzíveis, como, por exemplo, a fotografia e a serigrafia), disponível para trazer em seu título o nome de qualquer comprador. Existe, inclusive, a produção de material propagandístico pela agência, que divulga seu projeto

5. Livre tradução de: "He created a number of exhibitions and installations which promote the concept that anyone who purchased a work from his agency would automatically become its author". Cf. Putnam (2001, p. 63).

6. Livre tradução de: "Le Histoire de l'art cherche personnages... Amateur ou professionnel passionné par les choses de l'art, collectionneur soucieux de vous investir totalement dans un projet artistique ambitieux [...] Avec nous, vous trouverez toutes les facilités pour laisser définitivement votre nom associé à une œuvre qui n'aura attendu que vous, et votre signature, pour devenir réalité. [...] N'attendez pas demain pour entrer dans l'histoire". Cf. DEMIR, Anaid. Philippe Thomas. Paru dans Technikart n°. 51. In: **TECHNIKART – News, culture e société**. Disponível em: <http://www.technikart.com/archives/3424-philippe-thomas>. Acesso em: 26 jun. 2011.

nos mais variados circuitos, com a intenção de atrair possíveis compradores. A seguir, tem-se parte do material publicitário da agência:

A História da Arte procura personagens [...] amador ou profissional apaixonado pelas coisas da arte, colecionador social para se engajar totalmente em um projeto artístico ambicioso [...] Conosco, você encontrará todas as facilidades para deixar seu nome definitivamente associado a uma obra que terá esperado apenas por você e sua assinatura para se tornar realidade. Não espere até amanhã para entrar na história⁶.



Figura 7 : Philippe Thomas, *Pétition de Principe* [em português: *Petição de Princípio*]. 1988.

Assim, Phillippe Thomas insere um debate sobre questões comerciais dentro do circuito artístico, por meio de sua empresa secular. Já a obra de Marcel Broodthaers, seu *Musée d'Art Moderne, XIX siècle. Département des Aigles*. [em português: *Museu de Arte Moderna- século XIX. Departamento das águias*] (1968-1971), opera de forma diferente. Esta procura assimilar o funcionamento não das estruturas seculares, mas sim, da própria estrutura do mundo artístico. Em 1968, Broodthaers iniciou o desenvolvimento de seu museu fictício. Sobre tal fato, James Putnam narra o início do projeto:

A primeira versão do museu de Broodthaers foi apresentado na própria casa dele, enquanto as palavras "musée/museum" eram foram exibidas nas janelas. Esta secção incluiu algumas caixas sujas previamente usadas para transportar pinturas, que foram emprestadas para a ocasião por uma empre-

sa especializada em transporte de obras e também pegou emprestado instruções em stencil com alertas como "mantenha seco" e "manusear com cuidado"⁷.



Figura 8: Marcel Broodthaers. *musée/museum*. 1968.

A proposta, que no início se apresentava como improvisação e adaptação, rapidamente assimilou o sistema museológico e passou a seguir sua estrutura. Broodthaers começou a realizar exposições, emitir convites, enfim, adotar toda a estrutura de funcionamento desta entidade artística. Tal adoção se dá tanto ao reproduzir esta estrutura quanto ao assimilá-la de forma parasitária, uma vez que algumas das exposições de Broodthaers apresentavam objetos emprestados de vários museus e galerias, trazendo obras que representavam a figura da águia produzidas nos mais variados materiais.

O *Musée d'Art Moderne, XIX siècle. Département des Aigles* (1968) fechou suas portas em 1971, ao participar do *Cologne Art Fair* – ocasião na qual o artista anunciou a falência do seu museu fictício, colocando-o à venda. Esta foi a última operação subversiva do museu de Broodthaers, ao recusar-se a ser assimilado ao sistema da arte que buscava subverter, fechando-o quando estava na iminência de deixar de ser um museu fictício para se tornar um museu de arte regular inserido no sistema da Arte.

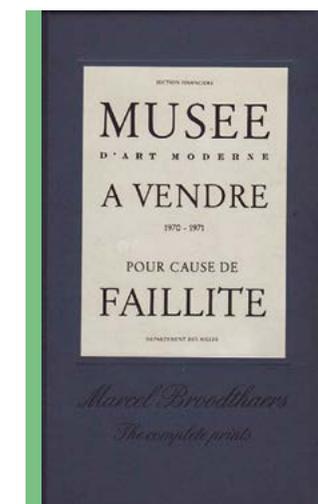


Figura 9: Marcel Broodthaers. Anúncio de falência do Museu. 1971.

De fato, a questão de Broodthaers, ainda que perpassa a crítica à comercialização – como é o caso de Phillipe Thomas, localiza suas questões, sua estrutura e toda a sua problemática no próprio campo da Arte.

Enquanto a obra de Thomas se configura como uma empresa secular, assimilando o funcionamento do comércio e se direcionando para uma crítica à comercialização no mundo da Arte, Broodthaers cria seu museu fictício, assimilando o funcionamento da instituição artística, e insere aí sua crítica institucional, direcionando-se para a própria operacionalização das práticas museológicas.

A *Made-up Memories Corp.*®, por sua vez, se configura como uma empresa fictícia, assim como a de Broodthaers, mas que direciona suas ações não para o mundo da Arte, e sim para uma inserção no cotidiano das pessoas. Todavia, ainda que haja a produção de objetos que são enviados para a casa das pessoas, realizando, assim, uma inserção no circuito não artístico, os objetos também podem ser expostos em museus e galerias. Trata-se, portanto, de uma empresa fictícia que se coloca em uma intersecção entre o meio da arte e o secular.

Todavia, diferentemente de Thomas e Broodthaers, a *Made-up Memories Corp.*® não exerce uma crítica metalinguística, como poderíamos defender estar presente nestes trabalhos. Broodthaers assimila o meio museológico para questioná-lo, assim como Hybert, que adota o sistema secular para questionar a inserção de estratégias comerciais no universo artístico.

A circulação da produção da *Made-up Memories Corp.*® engloba algumas questões, como, por exemplo, as formas de legitimação da imagem e estratégias de difusão da ficção. A adoção do sistema empresarial em *Made-up Memories Corp.*®, tomado do mundo secular, é o meio de veiculação e funcionamento da obra, cuja principal problemática reside na relação entre a memória e a ficção.

Assim, a *Made-up Memories Corp.*® permanece como empresa artística, mas cuja inserção se dá tanto no meio secular (já que as obras são enviadas para a residência das pessoas e o projeto funciona como empresa por meio da *internet*) quanto no meio artístico (já que se apresenta claramente como um trabalho de arte e expõe em galerias e museus). A “secularização” (ROUILLE, 2009) aqui existente está ao lado de uma crítica ao seu próprio meio, mas também e, sobretudo, na adoção deste meio como veiculação de suas questões: a construção de memórias ficcionais.

O I I .

O P P R O
P E R O T

Utilizar-se-á o termo ‘protocolo operatório’ para tratar das etapas de produção da obra, que seguem um funcionamento sequencial pré-determinado pelo próprio artista. A palavra “protocolo” já sugere que se trata da adoção de tais procedimentos de forma regular e contínua ao longo da produção, e a palavra “operatório” indica que se trata do funcionamento do trabalho – uma forma de metodologia prática da obra.

Assim, em obras que assimilam o formato de empresa, o protocolo operatório é mais evidente, como é o caso da *The Factory* [em português: *A Fábrica*] (1962-1984), de Andy Warhol, que produz obras em série. Ou ainda, no caso de empresas, em que, mesmo que não haja produção serial, adotam o funcionamento de empresa para produzir obras diferentes a partir de um mesmo procedimento, ou mesmo a adoção de determinada burocracia e rotina de trabalho empresarial. O próprio uso de determinado protocolo operatório na produção de uma obra artística indica, em certa medida, uma assimilação ao modelo secular.

No caso de *Made-up Memories Corp.*®, existe a adoção de um ‘protocolo operatório’, que segue a lógica de funcionamento de uma empresa, com a produção das obras dividida em quatro etapas básicas, a saber:

1. RECEBER do público pedidos de fabricação de memórias ficcionais.
2. CONSTRUIR uma fotografia, um foto-objeto ou instalação a partir das descrições recebidas.
3. ENVIAR este material para a residência da pessoa, junto com o certificado de autenticidade e o relatório do processo de feitura da obra, ambos assinados e carimbados pela empresa.
4. APRESENTAR as obras produzidas em formato expositivo, no *site*, e/ou como material impresso.

Neste sentido, as etapas de produção são claras e definidas no caso da *Made-up Memories Corp.*®, sendo que o próprio protocolo operatório faz parte da obra, ou seja, é o conjunto sistematizado de ações que a define como empresa. O relatório que descreve as etapas de produção de cada obra é exposto como parte integrante do trabalho na mostra. O sistema protocolar adquire aqui esta importância fundamental, que é justamente a compatibilidade ao modelo empresarial.

A ênfase no protocolar se apresenta, inclusive, na emissão

C
R
I
O
L
O

de carimbos, de certificados de autenticidade e relatórios de produção que formam a instância burocrática da *Made-up Memories Corp.*©

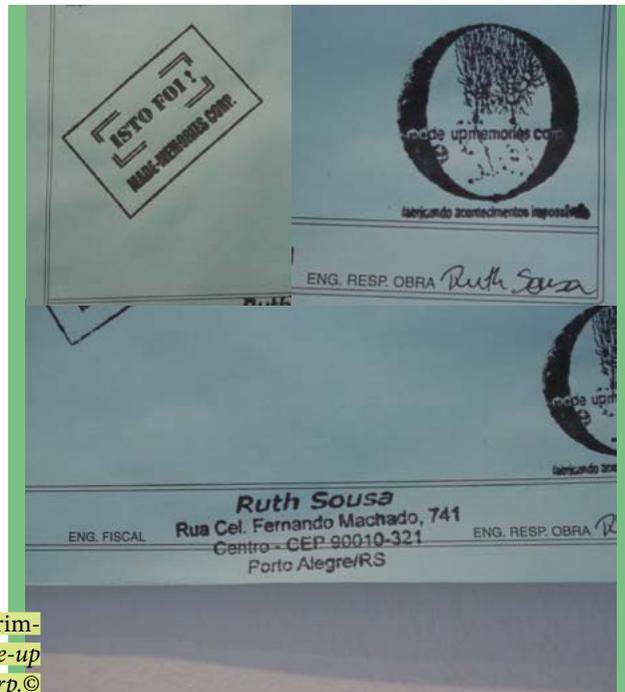


Figura 10: Carimbos da *Made-up Memories Corp.*©

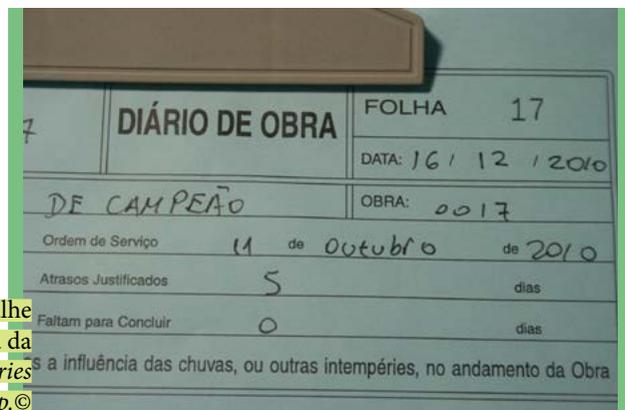


Figura 11: Detalhe de diário de obra da *Made-up Memories Corp.*©

Se o protocolo operatório exerce, na produção da obra, a função de assimilar o modo empresarial, quando este é exercido na emissão de carimbos, certificados e relatórios, exerce a função de assimilar a forma burocrática das instâncias de legitimação da obra. Assim, o protocolar estabelece a forma empresarial da produção e também a forma burocrática da legitimação desta produção.

Também trabalha com a adoção de um sistema burocrático tomado do mundo secular artistas que realizam trabalhos

a partir de contratos específicos, como é o caso de Noritoshi Hirakawa (*apud* BOURRIAD, 2009a, p. 47):

[...] (o artista) cria formas a partir de encontros provocados: assim, para sua exposição na galeria Pierre Huber, em Genebra (1994), ele publicou um pequeno anúncio para contratar uma moça que aceitasse ir com ele até a Grécia, numa estada que constituiria a matéria da exposição. As imagens que ele expõe são sempre realizadas após um contrato específico com sua modelo.

Neste sentido, a obra de Hirakawa adota não somente um protocolo operatório (envolvendo a produção de uma obra a partir de material coletado em uma viagem à Grécia), como também firma seu protocolo operatório em forma de contrato, colocando, assim, sua modelo em uma relação claramente comercial: uma prestadora de serviços *free-lancer*, contratada por tempo determinado para prestar serviço ao artista.

Nicolas Bourriaud (2009a, p. 48) descreve ainda a obra de Alix Lambert, que lida claramente com um protocolo operatório e com a questão da burocratização na produção de uma obra artística:

Alix Lambert, para uma série chamada *Wedding Piece* (1992) abordou os laços contratuais do casamento: casando-se em seis meses com quatro pessoas diferentes e divorciando-se em tempo recorde, Lambert entrou nesse jogo de papéis para adultos, que é a instituição matrimonial, usina de retificação das relações humanas. Ela expõe os objetos produzidos por esse universo contratual: certidões, fotos oficiais e outras lembranças.

Ocorre em Alix Lambert, assim como em Noritoshi Hirakawa, a adoção de procedimentos específicos para cada um de seus trabalhos (ou seja, criam protocolos operatórios diferentes para cada obra que produzem) e seguem a lógica secular pelo seu viés burocrático contratual.

Todavia, existe também a adoção do protocolo operatório em obras que não necessariamente são propostas a partir da lógica comercial, dos sistemas empresariais ou da adoção de formas contratuais. Estão presentes em obras que trazem procedimentos recorrentes, se configurando como um plano de trabalho estabelecido pelo próprio artista. A referida temática voltará a ser abordada no segundo capítulo do volume III desta tese, sob o tópico “regras autoimpostas na produção poética”, fazendo referência à produção de artistas, como, por exemplo, Daniel Buren, Sophie Calle, e autores do campo da literatura, como, por exemplo, Georges Perec e Julio Cortázar.

A I I I .

M

A

R

C

A

Ao dar início à produção no formato de empresa, a primeira tarefa foi criar uma marca que pudessem usar no papel timbrado da *Made-up Memories Corp.*®, como carimbo para as declarações e certificados e também como adesivo que funciona como selo das correspondências que a empresa troca com o público. A primeira versão foi produzida por Michel Zózzimo, e buscava traçar relação entre a identidade visual da empresa e o funcionamento da memória, remetendo a neurônios e a formas cerebrais.

Seus diversos símbolos paralelos utilizados nos papéis timbrados e certificados, fazem referências a esquemas e diagramas apropriados e/ou alterados, tomados dos filósofos Jacques Lacan e Henri Bergson – importantes referências para a pesquisa no que tange à memória. A seguir, têm-se alguns dos referidos esquemas:

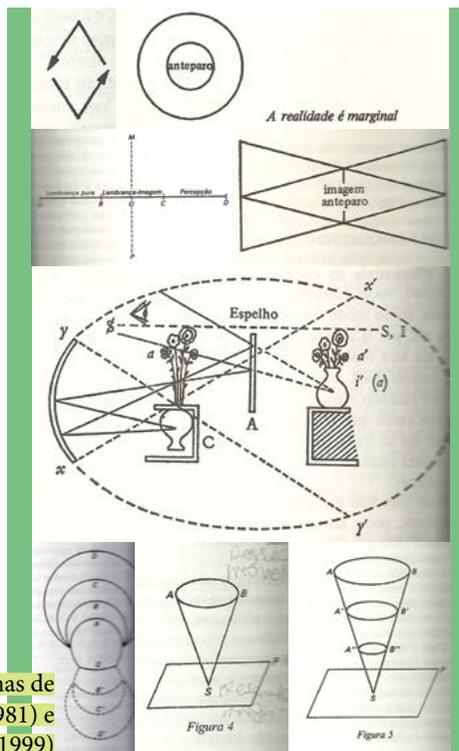


Figura 12: Esquemas de Jacques Lacan (1981) e Henri Bergson (1999)



Figura 13: Certificado de autenticidade da Made-up Memories Corp.®

Diversos artistas que trabalham com o formato de empresa fictícia ou não, também desenvolveram, em algum momento, uma marca para seus projetos. A seguir, tem-se um breve levantamento destas.



Figura 14: Johan Van Geluwe e a logo do M.O.M. (*The Museum of Museums*) [Em português: M.D.M (O Museu dos Museus)] (1981), uma das muitas instituições museológicas fictícias e não fictícias criadas pelo artista.

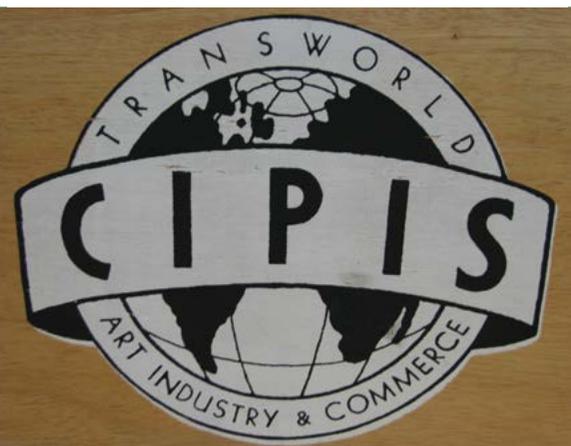


Figura 15: Cipis Transworld Art Industry & Commerce [em português: Cipis Transmundoial Indústria da Arte & Comércio] (1991), do artista Marcelo Cipis

Figura 16: Marcel Broodthaers com a logo do Musée d'Art Moderne, XIX siècle. *Département des Aigles*. [em português: *Museu de Arte Moderna- século XIX. Departamento das águias*] (1968-1971).

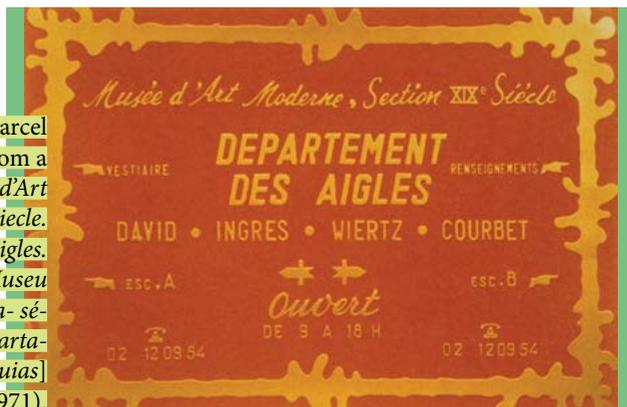


Figura 17: Res Ingold, com a logo de sua companhia aérea, a *Ingold Airlines* [em português: *Ingold Linhas Aéreas*] (1982).



Figura 18: Michel Zóximo, com a logo de sua empresa fictícia de produtos farmacêuticos, a *ArtFarma* 2008.



Figura 19: Marco Senaldi e o seu *Bank of Oklahoma* [em português: *Banco de Oklahoma*] (1975), um sistema monetário próprio capaz de comprar obras e desestabilizar o sistema monetário das artes.

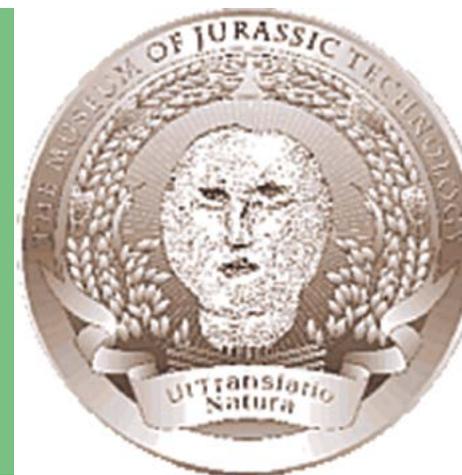


Figura 20 A logo do *Museum of Jurassic Technology* [em português: *Museu de Tecnologia Jurássica*] (1988), criado por Hildebrand Wilson e sua esposa, Diana Drake Wilson.



Figura 21 A logo do instituto criado por Rosalind Brodsky, o *IMATI - Institute of Militronics and Advanced Time Interventionality* [em português: *IMITA - Instituto de Militrônica e Intervencionalidade Temporal Avançada*] (2005).

P
E
D
I
D
O
S

Os pedidos de fabricação de memórias inventadas realizados pelo projeto são prioritariamente aqueles que descrevem uma cena que se encontra em um tempo pretérito, em que o desfecho de determinada situação poderia ter sido outro e não foi, ou ainda, situações que seriam impossíveis de terem acontecido. Nos pedidos solicitados, percebe-se que se almeja que a obra pudesse, de alguma forma, tornar acontecimento uma fantasia, construindo um segundo acontecimento – fictício – que se sobrepusse ao primeiro.

Neste sentido, abre-se um campo de ficcionalização da memória, tanto por parte da narrativa da pessoa que solicitou a obra, como também da minha própria parte ao materializar esta “outra cena”⁸.

A construção desta “outra cena” em *Variações em Azul* (2008) acabava não por substituir a primeira cena no sentido de suprir uma falta, pois esta – a lembrança de infância – é para sempre uma cena perdida, um elemento irrecuperável, não passível de ser reconstruído.

Ao propor uma “outra cena” com a feitura das fotografias de *Variações em Azul* (2008), abro um processo de reflexão e problematização desta cena perdida, que produz outras imagens, mas que são, ainda assim, uma lacuna, uma insuficiência, e que não substituem a cena perdida, mas a colocam ainda como vazio, como falta. Neste sentido, esta oferta algo de destrutivo, ao expor o que é perda, e constrói algo novo, mas que ainda não preenche, não ocupa tal perda.

Com relação à inviabilidade temporal desta “outra cena”, faz-se importante ressaltar que este é o aspecto que a distingue de uma simples tentativa de realizar por meio da imagem algo que o indivíduo poderia realizar no presente, mas que seria ou se sentiria incapaz de fazê-lo. Este é um importante aspecto que distingue a *Made-up Memories Corp.* de outros trabalhos.

Esta é uma diferença da produção de *Made-up Memories Corp.* para a de um grupo de voluntários⁹ do Hospital do Câncer de Uberlândia, Minas Gerais (MG), que atende ao último pedido de pacientes terminais. Tais pacientes escolhem cada um, um desejo que gostariam de realizar, e o grupo assume a função de concretizar o último desejo. Os pedidos incluem viagens, comprar uma casa para a família e até casar com a companheira:

Francisco*, 72 anos, portador de câncer na garganta, quis se casar. Ele vivia com uma lavradora

havia anos. Quando soube que sua doença era incurável, decidiu oficializar a união. Não era apenas um impulso romântico, mas um gesto de proteção para que a companheira, sem estudos, recebesse uma pensão quando ele faltasse¹⁰.

A repórter que entrevistou os voluntários deste Hospital descreve o protocolo operatório do projeto:

Funciona assim: quando chega a notícia de que o tratamento não surte mais efeito e a morte será inevitável, os voluntários entram em ação. A família é cercada de apoio e cuidado. O paciente é convidado a aproveitar melhor cada minuto. Se não tem o que comer, onde morar, eles arrumam. Se não há cobertores ou companhia, providenciam. Onde falta carinho, sobram abraços solidários. E, se restam sonhos, os voluntários se desdobram para realizá-los. É preciso uma dose extra de humanidade para perguntar a alguém às portas da morte: “Qual é seu último desejo?” e, a partir daí, torná-lo realidade¹¹.

Este é o caso de um projeto que busca realizar algo que o indivíduo não poderia realizar no presente, por estar impossibilitado de fazê-lo por falta de recursos financeiros e por questões de saúde, contando, assim, com o apoio de voluntários.

Existem ainda outros projetos em que se propõem realizar desejos que o público seria, de fato, capaz de realizar no presente, mas contrata um serviço para tornar esta concretização do desejo mais cômoda, segura e rápida. É o caso da empresa de Brock Enright, que já parte para o limite oposto do exemplo anterior: aquele se tratava de uma ação humanista e social, oferecida por voluntários; já este trata de puro entretenimento, de divertir o público oferecendo um serviço pago.

Enright desenvolve aventuras sob encomenda, a partir dos desejos de seus clientes. Em um primeiro contato, o cliente descreve uma situação ou uma fantasia que gostaria de viver, como um sequestro, ou conhecer uma figura misteriosa, e a equipe de Brock Enright elabora maneiras de executar a experiência, sem que o cliente saiba com antecedência como, quando e onde irá ocorrer. Na reportagem da revista *Superinteressante*¹², tem-se a descrição do funcionamento dos caríssimos serviços oferecidos pela sua empresa:

Pessoas batem à porta de sua empresa querendo ser vítima, mocinho ou bandido em uma história mirabolante. Enright organiza a encenação. E o cliente, quando menos espera, se vê no meio de um cenário cheio de adrenalina, sustos e taquicardia (SANTOS, 2011).

A *Made-up Memories Corp.*, todavia, não atua desta forma. Não se trata de um projeto anódino (que buscaria mitigar a dor, calmante) ou de entretenimento. Não se trata de utilizar o projeto para realizar no presente um desejo concretizável, mas

10. ENTREVISTA com voluntários do Hospital do Câncer de Uberlândia, 2009.

11. Idem.

12. Disponível em <http://super.abril.com.br/cultura/artista-faz-qualquer-filme-encomenda-623032.shtml> acesso em 04 mai 2013.

8. Termo freudiano.

9. Grupo composto por vinte e seis mulheres e quatro homens.

sim, de trazer à tona algo que se localiza no passado, no campo da lembrança e que irá, de forma ativa, produzir, em termos atuais, outra versão, crítica, para esta cena. Tal presente transforma o passado, e sua reconstrução possibilita a abertura de novos futuros. A obra produzida confronta o público não com uma versão romanceada dos acontecimentos, mas com toda a potência crítica do que 'poderia ter sido' e que produz, hoje, seus efeitos.

A ficção, portanto, não trata de produzir a realização de um presente anódino. Ao contrário, a ficção se aproxima da ideia de antecipação de um futuro, tal qual defende o francês Serge Tisseron:

A ficção opera de forma contrária à da memória. Ela nos faz antecipar o futuro, para também podermos enfrentar o presente. A principal dificuldade do ser humano é conseguir encarar seu presente constantemente. Porque ele é angustiante, complicado, nos faltam referenciais. Então, ocasionalmente, inventamos referenciais por meio de falsas lembranças e projeções no futuro. O papel da ficção é nos fazer antecipar o que está por vir, mas de maneira que se permita enfrentar o agora [...] A ficção é a projeção de um futuro sonhado, temido. É preciso compreendê-la não como um mundo paralelo, mas como um mundo que provavelmente antecipa o que virá¹³.



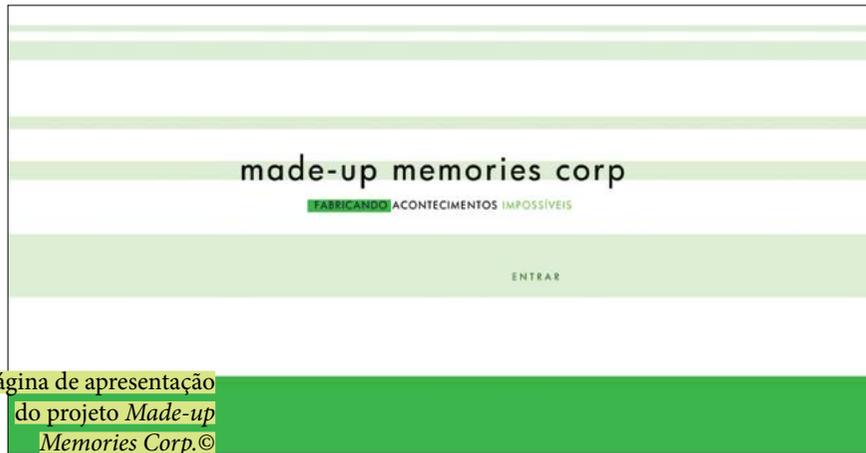
Apesar de o *site* ter sido vislumbrado como a forma mais simplificada e eficiente de receber os pedidos do público, não tenho excluído o recebimento de pedidos por outras vias, como o uso de gravador de voz e também o uso de relatos em vídeo.

Todavia, os momentos de maior demanda do projeto ainda ocorrem durante as exposições da *Made-up Memories Corp.*®, em que o público que visitou as mostras preenche o formulário e deposita em uma urna na própria exposição, ou ainda, após visitar a mostra, se interessa em acessar o *site*.



Figura 22: formulário da

Made-up Memories Corp.®. Assumir o espaço virtual do *site* ao invés de um espaço físico como um escritório foi fundamental para o funcionamento imediato do projeto, pois, em tal formato, foi possível uma ampla circulação e divulgação do projeto, além da possibilidade do recebimento de outros pedidos.



Página de apresentação do projeto *Made-up Memories Corp.*©

O site tem os seguintes domínios que levam à plataforma digital do projeto:
 → www.madeupmemoriescorp.com.br
 → www.lembrancasinventadas.com.br
 Este é dividido em vários *menus*:



Empresa – onde se tem a apresentação da proposta.



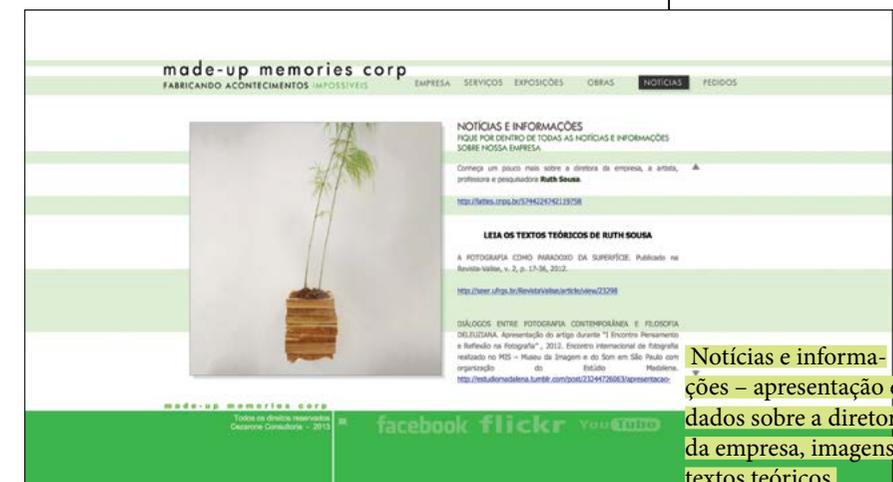
Serviços – tem-se a descrição do certificado, relatório e objetos produzidos.



Obras – tem-se a apresentação de uma galeria contendo todos os pedidos já realizados.



Exposições – têm-se as imagens e informações sobre cada uma das mostras que o projeto já participou.



Notícias e informações – apresentação de dados sobre a diretoria da empresa, imagens e textos teóricos.



Pedidos – tem-se a apresentação de formulário para envio de novas lembranças inventadas.

Para o desenvolvimento do *layout* do site, pesquisei *sites* de empresas comerciais, sobretudo, àquelas do ramo da estética e da saúde, além de diversos outros trabalhos de arte em que o aspecto crível, realista do *layout*, é parte importante do funcionamento da obra.

Um destes sites é o da empresa fictícia *Lacuna Inc.*, que esteve *on line* apenas durante alguns meses, como parte da campanha publicitária do filme *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [em português: *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças*] (Michel Gondry, 2004).

No roteiro do filme, *Lacuna Inc.* é apresentada como uma empresa que detém uma avançada tecnologia que permite aos seus clientes apagar da memória pessoas específicas e relações frustradas, sem afetar as demais lembranças. A empresa se encarregaria também de eliminar do cotidiano do cliente toda e qualquer referência à pessoa em questão, destruindo objetos, *souvenirs* e qualquer outro vínculo que possa reativar a memória ou confundir o cliente, além de avisar aos parentes e amigos para evitarem referências ao tratamento ao qual o cliente se submeteu.

No filme, *Lacuna Inc.* operou com sucesso em muitos casos em que se queria esquecer ex-namorados, ex-maridos, bichos de estimação e situações traumáticas em geral. Todavia, um dos casos fez com que a empresa sucumbisse: o cliente, após ter escolhido apagar da memória a ex-namorada, de alguma maneira se manteve consciente durante o processo de ‘apagamento das lembranças’, acabou por resolver que não queria mais apagá-la da memória e tentou interromper o processo, mas não conseguiu interferir, pois, apesar de consciente, seu corpo não reagia. Este passou, então, a escondê-la em ‘lugares da memória’ em que ela não poderia ser encontrada pelos funcionários da empresa ou pelo aparelho, em ‘lugares’ em que ela não deveria estar, como na infância.

Como consequência de uma série de complicações decorrentes da falha no processo de ‘apagamento de lembranças’, deste e de outros casos, a empresa *Lacuna Inc.* foi obrigada a fechar suas portas. Antes disso, para evitar complicações jurídicas,

procurou-se destruir os registros do processo: fitas das entrevistas dos clientes na clínica, colocando suas motivações para realizar o procedimento, prontuários, exames, aparelhos etc.

Apesar de todo o aparato empresarial e a temática de *Lacuna Inc.* se assemelhar, em um primeiro momento, à *Made-up Memories Corp.*®, as duas são radicalmente distintas sob vários aspectos, entre os quais: uma procura fabricar lembranças fictícias, enquanto aquela busca apagar acontecimentos passados vividos pelos clientes. Também se diferenciam com relação ao caráter acrítico de *Lacuna Inc.* O caso da empresa *Lacuna Inc* foi trazido a presente análise apenas no que tange ao uso do formato de *site* empresarial, que é o tema deste tópico.

O *site*, enquanto estava no ar, funcionava perfeitamente de acordo com um *site* comercial, em um formato crível que envolvia logomarca, vídeos institucionais e diversas outras informações claras e diretas. O grande poder atrativo do *site* vinha de seu abundante material videográfico, em situações muito bem encenadas e produzidas. A seguir, tem-se um *frame* de um vídeo institucional da *Lacuna Inc.* disponível no *site Youtube*¹⁴, uma vez que este o *site* não está mais em funcionamento.

14. Cf. AMAL850720. *Lacuna Inc.* 30 de novembro de 2005. In: **Youtube**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Meam4ixHR3s>>. Acesso em: 14 ago 2012.



Página¹⁵ de vídeo institucional da *Lacuna Inc*

Já o *site* de *Ingold Airlines* (1982) é dotado de um formato mais arrojado que o de *Lacuna Inc*, que é tradicional. Isto se justifica ao ter em mente que de uma empresa ligada a serviços médicos se espera tradição e confiabilidade, enquanto que no caso de uma empresa aérea, a ideia de modernidade pode ser facilmente agregada à de confiabilidade, em se tratando de aviões dotados de tecnologia avançada.

As imagens que dão acesso a cada *menu* são apresentadas no formato das janelas do avião. O material disponível no *site* é abundante, ou até mesmo excessivo. Inclui espaço para mensagens da empresa aérea fictícia, como cancelamento de voos, descrição da equipe, apresentação minuciosa da tecnologia disponível no avião, dos serviços de bordo e das várias formas de transporte disponíveis pela empresa, como, por exemplo, o transporte de cargas. *Ingold* também inclui em seu *site* a história da empresa familiar e até mesmo a história da aviação mundial, com ilustrações.

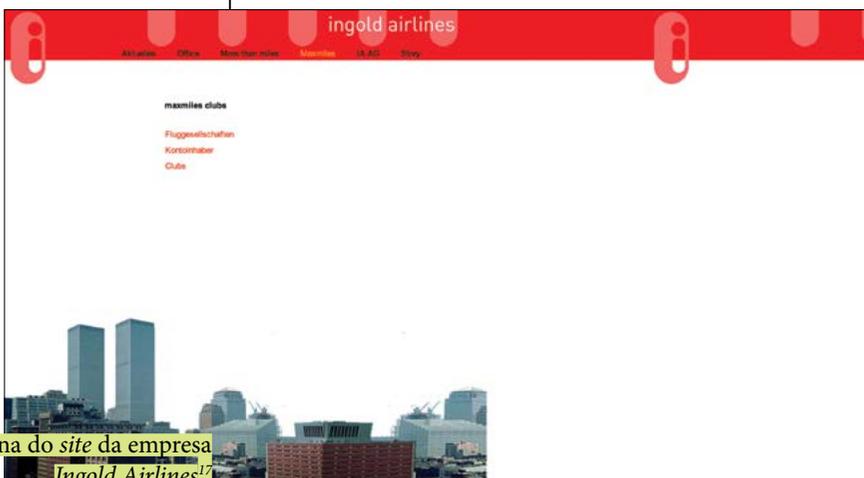
15. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=Meam4ixHR3s> acesso em 04 mai 2013.



Site¹⁶ da empresa fictícia de Res Ingold, a *Ingold Airlines* (1982).

16. Disponível em <http://www.ingoldairlines.com> acesso em 05 mai 2013.

Ainda é possível detectar na *site* indicações de que o projeto se trata de uma empresa de arte. Todavia, estas são relativamente sutis: na lista de funcionários da empresa, como controlador, piloto, comissário, entre muitos outros, encontram-se nomes de artistas e pensadores do campo das Artes Visuais, como, por exemplo, Bourriaud, Duchamp, entre tantos outros.



Página do *site* da empresa *Ingold Airlines*¹⁷

17. Disponível em : <http://www.ingoldairlines.com> acesso em 05 mai 2013.

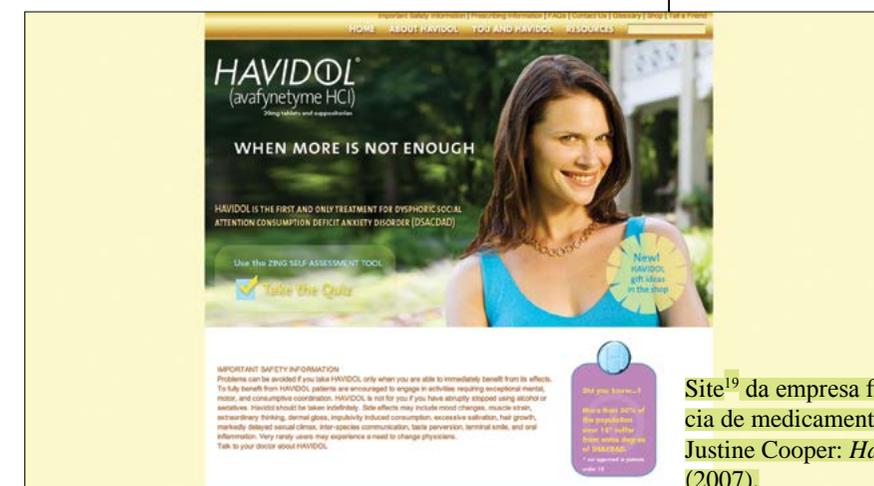
A também vasta lista de companhias aéreas parceiras inclui *links* para algumas galerias e museus. Ingold, assim, acrescenta ao *design* profissional de sua empresa comercial elementos irônicos ao fazer referência ao universo da Arte.

Sua operação se aproxima do conceito de “*inconsistency*” [em português: “inconsistência”] utilizado por Peter Hill para definir a inserção de elementos que deflagram, como pistas, o caráter artístico da proposta. Tratam-se, portanto, de elementos propositais que são inseridos na obra. Existe um uso desta operação na obra de diversos artistas que tratam de ficção, como é o caso da obra de Broodthaers. Benjamin Buchloh aproxima o uso de inconsistências na obra à manipulação da contradição como parte integrante da obra de Broodthaers, como se pode perceber na análise que segue:

Broodthaers fala das “entrevistas contraditórias” que ele ministrou a respeito das ficções de seu museu, que foram, aliás, 138. As melhores críticas de Broodthaers foram alertar para as peculiares inconsistências que minam tanto as explicações do artista sobre seu trabalho quanto a base da própria obra. Benjamin Buchloh escreveu, por exemplo: além de qualquer outra característica, seria a sua persistente percepção acerca das contradições que poderia ser chamada a característica mais proeminente nos pensamentos, colocações e, claro, no seu trabalho¹⁸.

Tal uso das contradições que geram inconsistências no trabalho de Broodthaers pode ser visto também no site de Ingold. Já no caso da obra do artista australiano Justine Cooper, tem-se uma operação sutilmente distinta. A empresa fictícia de medicamentos de Cooper, denominada *Havidol* (2007).

18. Livre tradução de: “*Broodthaers speaks of the ‘contradictory interviews’ he had given on the subject of his museum fictions.* 138 *Indeed, Broodthaers’s best critics have been alert to the peculiar inconsistencies that mine both the artist’s explanations of his work and the unfolding of the work itself. Benjamin Buchloh has written, for example: ‘If anything, it would be his persistent sense of contradictions that could be called the most prominent feature in Broodthaers’s thoughts and statements and, of course, his work’.* Cf. Krauss (1999, p. 34).



Site¹⁹ da empresa fictícia de medicamentos de Justine Cooper: *Havidol* (2007).

Esta se propõe a ser a única empresa que produz um medicamento para tratar de uma doença inexistente, denominada *Dysphoric Social Attention Consumption Deficit Anxiety Disorder* (DSACDAD) [em português: Transtorno do Déficit de Ansiedade de Consumo de Atenção Social Disfórico (TDA-CASD)], que seria uma síndrome ligada ao sentimento de vazio e falta de sentido para a vida que atingiria grande parte do público consumidor.

19. Disponível em <http://www.havidol.com> acesso em 05 mai 2013.



Havidol – when more is not enough [em português: Havidol – quando mais não é o suficiente]

Aquele medicamento faria com que a pessoa conseguisse superar imediatamente este sentimento e voltasse a consumir o mais rápido possível.



Anúncios publicitários da Havidol.

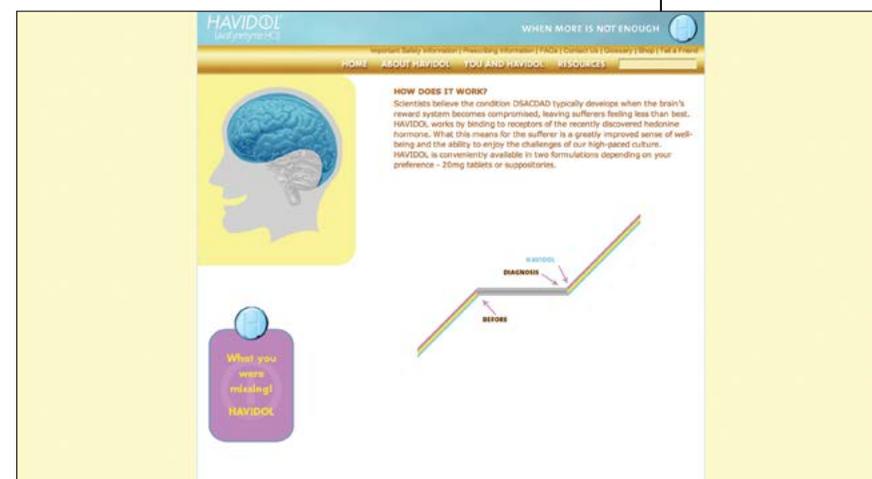
O site segue o modelo comercial do início ao fim, sendo bem enfático na utilização da propaganda. Esta ênfase na linguagem passa por uma autoironia do trabalho, quase ao ponto de gerar um pastiche. Um dos momentos em que o uso fica bem evidente é no fragmento que se segue, retirado do site da Havidol (2007):



QUEM USA O PRODUTO?

DSACDAD pode atacar a qualquer momento. Ele tem como alvo um amplo setor da população. Se você acredita que, apesar das oportunidades, conquistas e aquisições que já teve alguma coisa ainda está faltando, então HAVIDOL talvez seja certo para você. A composição única de HAVIDOL o permite fazer ajustes psicológicos que trazem uma mudança positiva sem que necessariamente você tenha que reconhecer qual é o problema. Leia nossos “depoimentos” no menu Recursos para saber de primeira mão sobre as experiências dos demais clientes. Ou tenha uma idéia de como a vida pode ser com HAVIDOL clicando aqui²⁰.

20. Livre tradução de: “WHO USES IT? DSA-CDDAD can strike at any time. It targets a large sector of the population. If you believe that despite the opportunities, achievements and acquisitions you already have, something is still missing, then HAVIDOL may be right for you. HAVIDOL’s unique nature enables it to make physiological adjustments that bring about positive change without you having to recognize exactly what your problem is. Take a look at our Testimonials under the Resources menu to hear



first hand experiences. Or have a glance at what life can be like on Havidol by clicking here". Cf. HAVIDOL. Disponível em: <<http://www.havidol.com>>. Acesso em: 05 mai 2013.

Portanto, assim como no trabalho de Broodthaers e Ingold, onde se tem a inserção de elementos estranhos à lógica geral da obra, em Justine ocorre, no formato geral do trabalho como um todo, uma forma de construção discursiva irônica que deflagra se tratar de um trabalho artístico e não de uma empresa comercial.

Já nas diversas pílulas produzidas pela *Jesus had a Sister Productions* [em português: *Produtora Jesus tinha uma irmã*] (2007), a artista Dana Wyse assume de maneira bem enfática o tom de pastiche do projeto, que se propõe a vender pílulas para:

- “se tornar criativo instantaneamente”;
- “adquirir um sotaque alemão instantaneamente”;
- “gostar de passar tempo com sua mãe”;
- “nascer de novo”;
- “não ter filhos feios”;
- “ter memórias felizes da infância instantaneamente”;
- “entender esculturas públicas instantaneamente”;
- “entender o existencialismo instantaneamente”;
- “se lembrar de onde você deixou suas chaves instantaneamente”;
- “terapia instantânea”;
- “entender a sua mãe instantaneamente – sem ter que encontrar ou conversar com ela”;
- “ter um orgasmo instantaneamente”.



Figura 23: Dana Wyse. Produtos em spray de *Jesus had a Sister Productions*.



Figura 24: Dana Wyse. Instalação das pílulas instantâneas de *Jesus had a Sister Productions*.

Têm-se muitas outras pílulas que são vendidas a preços baixos em embalagens de plástico, com pequenos rótulos produzidos pela artista a partir de anúncios publicitários pré-existent, deflagrando o caráter irônico em *slogans* precisos de tom crítico.

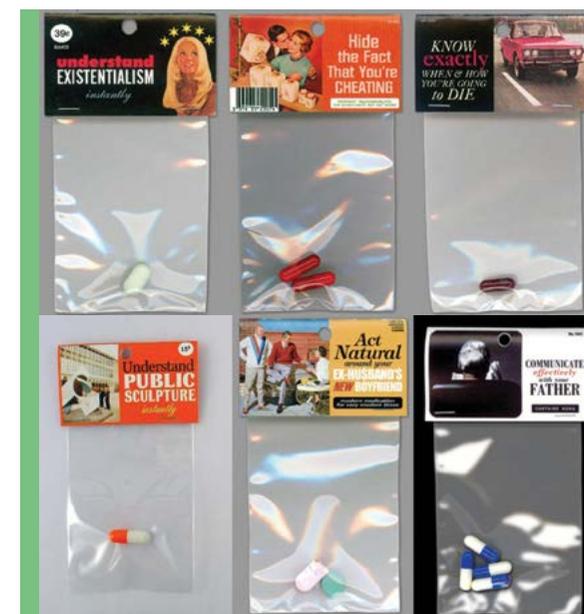
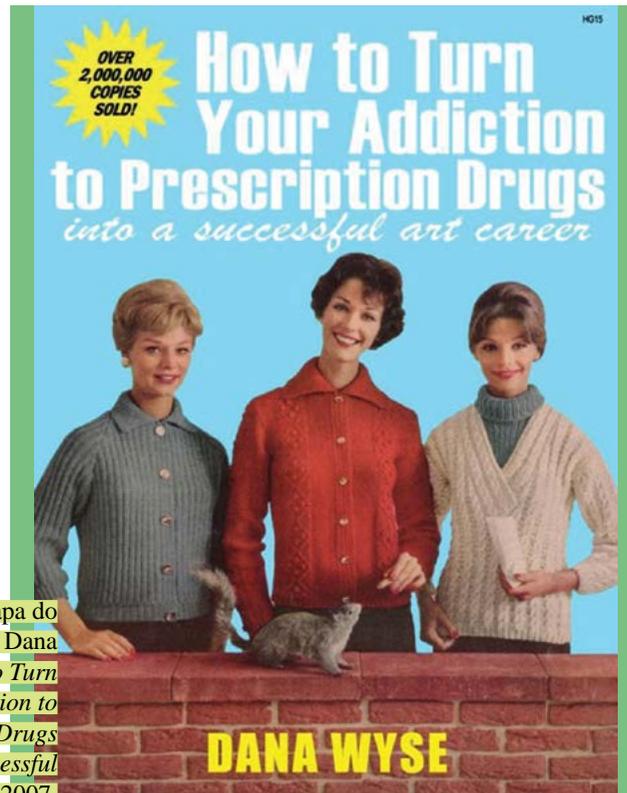


Figura 25: Dana Wyse. Pílulas instantâneas de *Jesus Had A Sister Productions*.

Dana Wyse não se preocupa, em momento algum, em dissimular o caráter fictício do projeto, apesar de adotar o formato comercial em uso no mercado, além de peças publicitárias da artista, como a sua obra *best-seller How to Turn Your Addiction to Prescription Drugs into a Successful Art Career* [em português: *Como Transformar seu Vício em Medicamentos em uma Carreira Artística Bem-Sucedida*] (2007)

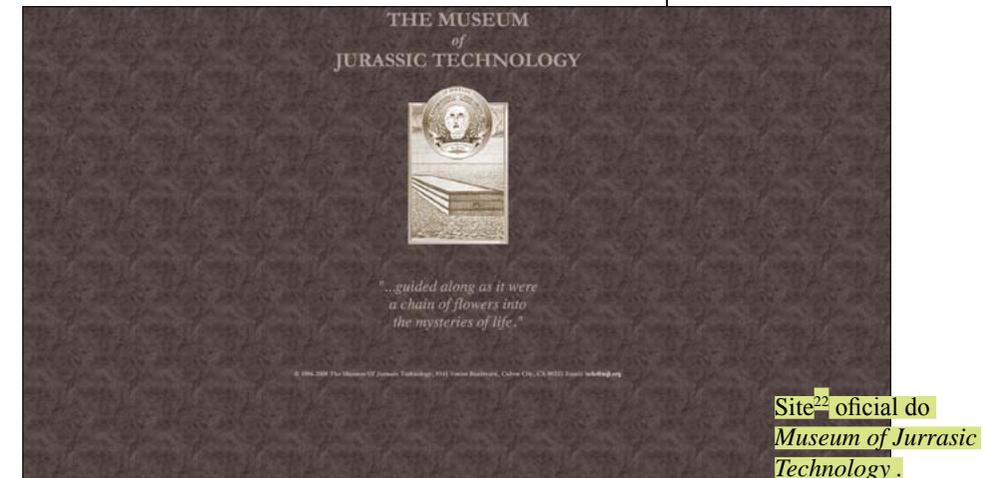
Figura 26: Capa do best-seller de Dana Wyse, *How to Turn Your Addiction to Prescription Drugs into a Successful Art Career*. 2007.



Wyse é explícita ao ponto de colocar em evidência as inconsistências, como quando, em nota de rodapé, afirma que tudo o que foi dito sobre si mesma ao longo do livro tem o objetivo de aumentar o interesse do leitor sobre a vida e obra da mesma e, assim, vender mais pílulas. Cenas da suposta infância de Dana Wyse são misturadas a imagens de crianças em rótulos; rápidos e incisivos comentários da artista sobre sua infância tornam claro que se trata de um bem tramado trabalho de publicidade irônica e assumida. Todavia, convém ressaltar que Dana Wyse não faz uso de *site* publicitário para venda das pílulas, pois considera que seu trabalho deve se autopromover por meio do boca a boca, como fazem os vendedores de droga, nunca divulgando abertamente onde está a mercadoria ou como conseguiu-la. Apenas o livro faz as vezes de catálogo de vendas.

De outra forma, tanto no caso do *Museum of Jurassic Technology* [em português: *Museu de Tecnologia Jurássica*] (1988), quanto no *IMATI – Institute of Militronics and Advanced Time Interventionality* [em português: *IMITA - Instituto de Militrônica e Intervencionalidade Temporal Avançada*] (2005), não se tem o uso de inconsistências nem de autoironia nos *sites*. O primeiro foi criado pelo artista David Wilson, em 1989, e se presta a ser um museu que trata de tecnologias da era jurássica e que acaba por dotar de certa ficcionalidade os artefatos históricos, pela narrativa apresentadas ao público nas visitas orientadas ao espaço físico do museu. A seu respeito, James Putnam comenta:

(o museu) inclui uma série de instalações sutilmente evocativas com vitrines precisamente desenhadas, dioramas, dispositivos ópticos e complexas projeções de slide, acompanhadas por narrativas em áudio. A forma individual de apresentação de Wilson envolve uma mistura de fatos e mitos, arte e ciência, cria uma aura de mistério da mesma forma como faziam antigamente os gabinetes de curiosidade²¹.



Site²² oficial do *Museum of Jurassic Technology*.

Já o segundo, o projeto *IMATI – Institute of Militronics and Advanced Time Interventionality* (2005), foi criado pela artista londrina Rosalind Brodsky, que fundou o Instituto que desenvolve pesquisa científica cujo objetivo seria o avanço da tecnologia adequada para realizar viagens no tempo. De fato, tal Instituto existe e pode ser visitado. Ele está situado na Universidade onde a artista leciona, a London Art School.

A artista apresenta frequentemente o seu trabalho em formato de pesquisa científica:

21. Livro tradução de: “It includes a series of evocative, dimly lit installations with finely crafted vitrines, dioramas, optical devices and complex slide projections accompanied by audio narratives. Wilson’s unique form of presentation, involving a mix of fact with myth and art with science, creates an aura of wonder in the same way as early cabinets of curiosity did”. Cf. Putnam (2001, p. 189).

22. Disponível em <http://www.mjt.org/> acesso em 04 mai 2013.

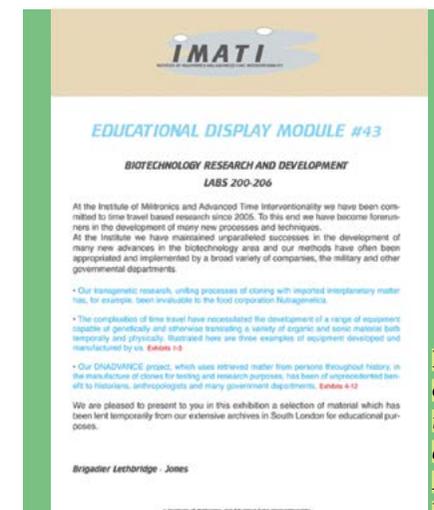


Figura 27: Relatório de pesquisa do *Institute of Militronics and Advanced Time Interventionality*, por Rosalind Brodsky.

Ao realizar alguma exposição, Brodsky segue o mesmo perfil de mostra de objetos científicos e protótipos desenvolvidos para viagem no tempo.



23. Cf. IMATI – Institute of Militronics and Advanced Time Interventionality. **Educational Display Module #43**. Disponível em: <<http://ensemble.va.com.au/tableau/suzy/IMATI/IMedu/Imedu43.html>>. Acesso em: 20 ago 2012.

Figura 28: Vista da instalação de Rosalind Brodsky, com detalhe de um de seus produtos para viagem no tempo²³.

Aquela artista, que desencadeou uma controvérsia na universidade sobre a suposta relevância antropológica da sua pesquisa, teria inventado um autêntico dispositivo de viagem no tempo. Todavia, teria tragicamente morrido no ano 2058, antes de poder voltar e divulgar os resultados para os outros pesquisadores de seu grupo e para a comunidade acadêmica. O Instituto, que ainda existe, preserva e divulga os artefatos e registros da pesquisa de Rosalind Brodsky, suas roupas especialmente desenvolvidas para a viagem no tempo, seu diário de bordo, objetos pessoais e uma coleção de instrumentos científicos utilizados pela mesma em sua pesquisa.

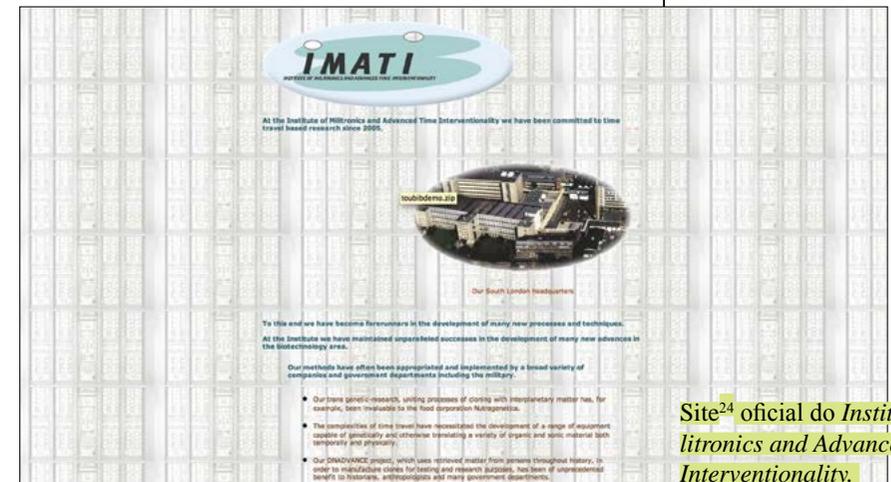
Conforme o exposto, ambos os sites, apesar de não apresentarem evidências nem de inconsistências nem de autoironia, não parecem cumprir sua função de dar um caráter suficientemente crível à suas entidades.

Tal crítica, no entanto, se restringe à configuração virtual das referidas instituições, e não se aplica às suas estruturas físicas, pois, tanto o *Museum of Jurassic Technology* (1988), quanto o *IMATI* (2005), possuem todo o aparato necessário para seu pleno funcionamento. O museu de Wilson é enorme e dotado de artefatos e tecnologias consideráveis, além de toda a estrutura e serviços típicos de um museu, o que inclui um programa educativo e uma livraria com publicações próprias, entre outros produtos e serviços.

Talvez, justamente pelo site se configurar não como a pró-



Figura 29: Edifício do *Institute of Militronics and Advanced Time Interventionality*.



Site²⁴ oficial do *Institute of Militronics and Advanced Time Interventionality*.

pria Instituição, mas sim como uma divulgação da estrutura física já existente, este não tenha sido tão trabalhado como proposta artística, ao contrário dos sites da *Havidol* (2007), da *Ingold Airlines* (1982) e a própria *Made-up Memories Corp.*

No caso do site da *Made-up Memories Corp.*, busca-se seguir as características formais de organizações profissionais, tornando o site na internet crível e também uma forma de receber pedidos, o que não ocorre com os outros sites analisados. Em *Havidol*, *Ingold Airlines* (1982), *IMATI* (2005) e *Museum*

24. Disponível em <http://ensemble.va.com.au/tableau/suzy/IMATI/imati.html> acesso em 04 mai 2013.

of *Jurassic Technology* (1988), não se tem, de fato, uma comunicação ou interação do internauta com o projeto por meio do *site*. Neste sentido, o *site* se configura em tais trabalhos, mais como uma forma de divulgar informações sobre o projeto do que uma real oportunidade de participar do mesmo, solicitando produtos e serviços.

Em *Made-up Memories Corp.*©, o *site* é uma real forma de funcionamento do trabalho, e não simplesmente uma forma de divulgação de informações acerca do projeto. Outro fator divergente é que *Made-up Memories Corp.*© se apresenta no *site* como projeto artístico que funciona aos moldes de uma empresa, e não como uma empresa comercial. A dubiedade ou oscilação entre as definições dá-se não pelo uso de inconsistências ou ironias no texto presente no *site*, mas sim pela declaração na sua descrição de que se trata de um projeto artístico, ao mesmo tempo em que faz uso de layout em um formato profissional comercial.

Ao assumir claramente no *menu* de apresentação do *site* que se trata de um projeto de Arte, tudo o que é visto a partir de então teria como base esta informação primeira. Neste sentido, se o internauta navega pelos demais *menus* que estão inseridos no *site*, que possui em toda a sua estrutura o caráter comercial, e ainda assim, se deixa envolver por tal armadilha visual, a ilusão ocorreria da mesma forma que em um cinema.

Neste, parte-se de um acordo implícito anterior à exibição do filme, de que a obra trata de uma ficção, mas ainda assim, por vezes, o espectador acaba por ser convencido da realidade dos acontecimentos narrados.

O confronto primeiro do espectador com uma obra ficcional de uma estrutura não experimentada anteriormente, pode se remeter à apresentações de ilusionismo em que o público sai de suas casas e compra os ingressos para assistir a um espetáculo, tendo consciência que se trata de magia, mas ainda assim, se recusa a acreditar de que se trata de uma ilusão, por vezes mesmo após o próprio ilusionista apresentar os métodos de construção desta ilusão.

Neste sentido, no filme tcheco-estadunidense de Neil Burger intitulado *The Illusionist* [em português: *O Ilusionista*] (2006), o personagem do investigador de polícia se sente enganado pelo ilusionista que fabricou toda a situação que levou um criminoso à prisão (a partir de provas forjadas), mas ainda assim, mantém a sua admiração pelo prestidigitador.

A ilusão assume outra configuração na animação *L'Ilusionniste* [em português: *O Mágico*] (2010), longa-metragem dirigido por Sylvain Chomet. A seguir, tem-se sua sinopse:

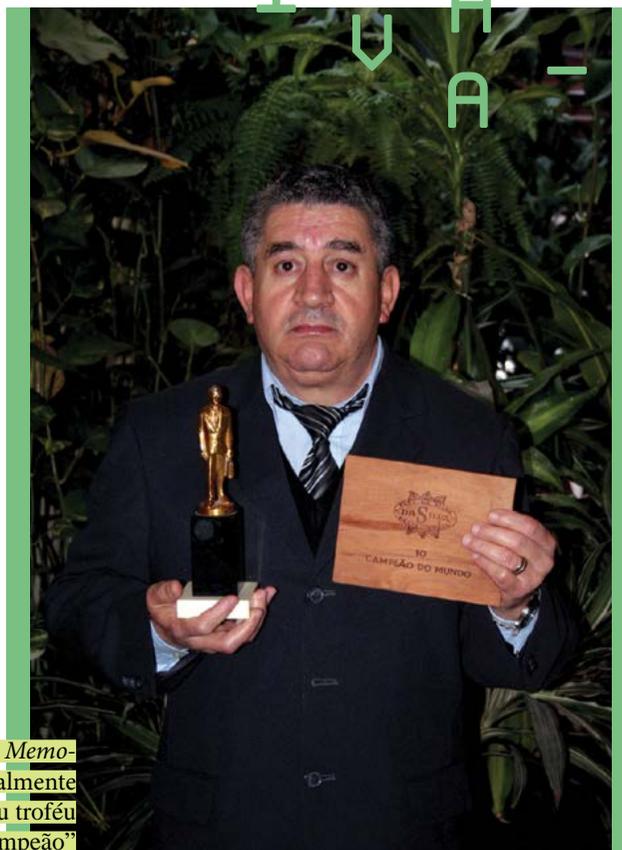
O mágico é um tipo de artista em extinção. Com os emergentes astros de rock roubando a cena no fim dos anos 50, ele é forçado a aceitar cada vez mais trabalhos obscuros em teatros de periferia, festas de quintais, bares e cafés. Contudo, ele encontra Alice, uma garota inocente que mudará sua vida. Observando a apresentação dele para empolgados aldeões,

Alice fica enfeitiçada pelo seu show e acredita que seus truques são mágica de verdade. Seguindo-o para Edimburgo, ela conserva sua casa enquanto ele vai trabalhar em um pequeno teatro local. Encantado com o entusiasmo dela por seu número, ele a recompensa com inúmeros presentes extravagantes que ele “faz aparecer”. Desesperado para não decepcioná-la, ele não pode revelar que a mágica não existe e que comprar aqueles presentes o está levando à ruína²⁵.

Neste filme, uma jovem alimenta a expectativa de que um ilusionista será capaz de transfigurar sua vida de pobreza e trabalho abusivo em uma vida de luxo e prazer. Nem mesmo a declaração do próprio mágico faz cessar a busca da jovem por tal ilusão (aqui tomada como alienação na vida). No ponto-crítico da trama, em que a situação não mais se sustenta, o mágico abandona a jovem e lhe deixa a mensagem “Magiciens n'existent pas” [em português: “mágicos não existem”].

Sob a perspectiva de suas sequências finais, que se concentram em pequenas cenas poéticas tomadas de situações corriqueiras, poder-se-ia entender aquela declaração como a afirmação de que, ainda que mágicos não existam, a mágica existe e é uma construção individual sobre realidade, e que se faz no próprio confronto com o cotidiano, não pelo viés da alienação, mas pela Arte como consciência crítica e proposição de novas

25. Cf. ANIMATION INFO. Disponível em: <<http://www.infoanimation.com.br/html>>. Acesso em: 25 mai. 2011.



“Graças à *Made-up Memories Corp.*© eu finalmente consegui ganhar meu troféu de campeão”

formas de viver.

A produção de obras a partir relatos, fictícios ou não, tem sido abundante e explorada de diferentes maneiras na produção artística contemporânea. No caso da artista Gillian Wearing, por exemplo, existe a adoção de relatos documentais verdadeiros para a realização de sua obra, descrita por André Rouillé (2009, p. 433), a seguir:

Antes de adotar o vídeo, a artista inglesa Gillian Wearing serviu-se da fotografia para ir

ao encontro do outro, elaborando igualmente um procedimento específico. Na série *signs that say what you want them to say and not signs that say what someone else wants you to say* (signos que dizem o que você quer que eles digam, e não signos que dizem aquilo que os outros querem que você diga, 1992 – 1993, ela se dirige a transeuntes anônimos de Londres estendendo-lhes um marcador e um cartão, para que aí coloquem seus sentimentos ou suas opiniões do momentos. Em seguida, ela os fotografa, pedindo que mostrem sua mensagem para o aparelho. Dentro do contexto habitual da rua, isso resulta em um derramamento de desejos, de angústias e, sobretudo, de desespero. ..trata-se aqui de criar condições de os indivíduos aceitarem passar do anonimato à confissão pública e à exposição de si.

Já em outros trabalhos da artista, como no caso da obra *Trauma*. [em português: *Trauma*] (2000), as pessoas são convidadas a sentar-se diante de sua câmera, fazendo uso de máscaras, para narrar os seus traumas. Neste caso, ainda que haja um arranjo prévio da cena, uso de fundo, cenário, indumentárias específicas e até mesmo máscara, trata-se de uma narração espontânea do público, não de um texto encenado. Gillian joga com uma dubiedade incômoda entre a veracidade do conteúdo e o formato não documental do que é dito, pois apresenta uma imagem claramente encenada, o que é acentua-



Figura 30: Gillian Wearing. *Trauma*. 2000.

Nos relatos em vídeo extraídos do *site* da empresa fictícia de medicamentos de Justine Cooper, *Havidol* (2007), adota-se um formato que não é o documental nem é o formato declaradamente *staged* de Gillian. Os depoimentos de como os clientes da empresa *Havidol* se curaram após o uso do medicamento fictício se valem de claro apelo propagandístico que chega a atrair vários internautas que tentam comprar o medicamento. Apesar de os atores estarem se direcionando para a câmera, com um fundo bem iluminado em imagem de alta-resolução, tudo foi filmado para parecer um relato real, não encenado. A seguir, tem-se o formato publicitário, com uma imagem bem planejada e bem capturada, com depoimentos que sugerem o



“ELLE EXPLAINS HOW HER ILLNESS AFFECTED HER LIFESTYLE”.
[EM PORTUGUÊS: “ELA EXPLICA COMO SUA CONDIÇÃO AFETOU SEU ESTILO DE VIDA”]



“GUY TALKS ABOUT HOW HAVIDOL HELPED HIM OUTPACE DSACDAD”.
[EM PORTUGUÊS: “GUY FALA SOBRE COMO HAVIDOL O AJUDOU A SUPERAR DSACDAD”]

Figura 31: Frames de vídeos²⁶ dos depoimentos dos clientes da *Havidol* (2007).

26. HAVIDOL. Disponível em: <<http://www.havidol.com>>. Acesso em: 14 out 2012.

Assim, em ambos os casos, tanto de Gillian quanto de Cooper, apresenta-se um relato que se afirma como um testemunho, não como uma ficção. Neste sentido, o testemunho, para além de um simples registro, é também uma espécie de prova de que algo aconteceu na vida de alguém. O relato produz, assim, uma evidência de um fato narrado.

Também, poderíamos dizer, que tal fato não deixa de ser dotado de uma vidência quando registrado, revelando algo por meio daquele dispositivo, seja por vídeo, por fotografia ou por narrativa textual. Assim, certa dose de prova e de magia se opera por meio destes dispositivos de registro do relato, o que é um jogo existente não somente na instância dos relatos enviados pelo público para a *Made-up Memories Corp.*, mas é um jogo

VII. DE DIÁRIO

que está presente no projeto como um todo. O uso da narrativa vem sendo adotado no projeto não somente em relação ao testemunho vindo do público, mas também no ato de narrar o próprio processo de construção da obra. A apresentação simultânea da obra, da narrativa sobre a construção da obra, da narrativa do público solicitando a realização da obra e o certificado de autenticidade (que não deixa também de ser uma narrativa das instâncias legais sobre a validade do objeto), gera um jogo em abismo onde coexistem várias versões simultâneas que compõem o trabalho, e que a sustentam, sendo que uma instância sem o apoio das outras corre o risco de sucumbir. Tal aspecto se configura, portanto, como uma espécie de mecanismo composto por diversas engrenagens que trabalham sincronicamente.



Figura 32: Instâncias narrativas no pedido “ter sido um militar”: pedido, certificado, obra, diário de obra

De início, a narrativa configurou-se como uma forma de inserir o processo na apresentação final da obra, o que vem sendo uma preocupação no meu trabalho nos últimos anos.

Nas minhas obras anteriores a *Made-up Memories Corp.*®, o processo de construção de cenas para serem fotografadas geravam diversos subprodutos da obra, como, por exemplo, objetos confeccionados especialmente para a cena, indumentárias etc., e que depois tendiam a assumir não somente a posição de vestígio da obra, mas também de obra autônoma. Em outros casos, performances efêmeras tinham como registro o relato do público. Paulatinamente, foi-se firmando a posição de que em algumas destas experiências, o processo era a obra e, em outras, o próprio registro do processo era a obra.

No caso da *Made-up Memories Corp.*®, em que o trabalho se apresenta como processos em série, ou protocolos de trabalho, a afirmação do processo como parte da obra se tornou ainda mais evidente. O relato passou a ser definitivamente uma das peças que integra a obra. Tal integração gerou algumas consequências, que foram sendo percebidas ao longo das exposições da *Made-up Memories Corp.*®.



Figura 33: Visitação do público na exposição *Mirada Desobediente - Do pueril ao infantil*. Galeria Parangolé. Espaço Cultural 508 sul. Brasília. 2010.

Em primeira instância, percebi que tal dado era utilizado como um critério de valoração do trabalho por parte de alguns espectadores, que operavam, assim, um juízo de valor da obra a partir da dedicação e do tempo depreendidos para realizá-la – dados estes deduzidos pelo relato. Esta valoração pelo critério do esforço, do tempo, da energia e da dedicação, às vezes, era tão importante para o espectador que, inclusive, mudava seu juízo inicial sobre a obra.

Em outras situações, o diário de obra parecia desempenhar para o espectador a função de satisfazer uma curiosidade muito frequente sobre as origens da obra, as motivações do artista, os critérios que moviam determinadas escolhas visuais e o sentido da obra. Enfim, mostrava-se para alguns tanto um tranquilizante (uma garantia de que se conseguiria acessar o trabalho de maneira mais completa) quanto uma espécie de fetiche por meio do qual se poderia vislumbrar o processo de criação.

Paradoxalmente, ao apresentar o relato sobre a construção da obra para o público, o projeto se aproxima muito mais de uma desmistificação do processo artístico e da idealização do artista, do que de uma manutenção de valores modernistas, como, por exemplo, a inspiração e a genialidade.

Ao invés de grandes *insights* e considerações subjetivas sobre a obra, o espectador encontra, ao ler o relato, etapas objetivas e protocolares de trabalho – ida a uma floricultura, a um antiquário, a uma loja de ferragens; uso de parafuso, mão-francesa ou escápula para fixar as peças à parede; encontrar determinado objeto; pintar determinado item de determinada cor – em suma, procedimentos que podem ser entendidos como ações perfeitamente cotidianas, banais, ordinárias.

Obviamente, a banalidade das ações de execução da obra é uma opção narrativa tomada em lugar de colocar em cena decisões conceituais e plásticas complexas que antecedem tais ações. O relato adota propositadamente a ênfase nas ações objetivas, claras e, inclusive, operáveis por qualquer pessoa. Assim, se aproxima ainda mais do formato empresarial e seriado de trabalho, apresentando o artista como alguém que desempenha ações simples e repetidas; como um operário, como mais um na vasta teia de relações e instâncias que compõem a produção e circulação da obra. É preciso enfatizar que se trata de um relato parcial redigido sob o ponto de vista do operário. Não se trata da vista panorâmica de toda a engrenagem do sistema, mas apenas a vista em detalhe através de uma fresta.

Inclusive, nas últimas versões do relatório, passei a utilizar um formulário específico: o diário de obra. Trata-se de um documento pré-existente no comércio, geralmente vendido para profissionais do ramo de construção: empreiteiros, pedreiros, mestres de obra. Ali se tem campos para preenchimento de dados sobre o desenvolvimento de obras de construção civil, tais como: progressos na construção da obra, tempo, data, e ainda, a incidência de intempéries, como, por exemplo, o aparecimento de um fenômeno natural (chuva, por exemplo) como justificativa de atraso quando o prazo de entrega da obra for extrapolado.

GANHAR UM TROFÉU DE CAMPEÃO		OBRA: 0017
Assinatura do Contrato 11 de 10 de 2010	Ordem de Serviço 11 de Outubro de 2010	
Prazo: 60 dias	Atrasos Justificados 5 dias	
Eventos Decorridos 65 dias	Faltam para Concluir 0 dias	
TEMPO: Mencionar no local dos lançamentos a influência das chuvas, ou outras intempéries, no andamento da Obra		
Lançamento Empreiteiro Para fabricar esta lembrança comprei nas feiras de antiguidades de Porto Alegre um troféu antigo, com um homem segurando uma pasta, o que me pareceu bem próprio para representar um homem de negócios. Também encontrei, de forma inusitada, uma caixinha de com a tampa de madeira que dizia: "Eloy da Silva, campeão do Mundo". O homem que fez o pedido foi fotografado com o troféu e a placa dentro do seu hotel. A fotografia feita, assim como a fotografia de sua infância, foram inseridas em uma caixa especialmente fabricada para comportar o troféu. O conjunto foi entregue com o certificado de autenticidade.		
Lançamento Fiscalização <div style="text-align: center;">   </div>		
Ruth Sousa Rua Cel. Fernando Machado, 741 Centro - CEP 90010-321 ENG. RESP. OBRA Ruth Sousa		

Figura 34: Formulário de preenchimento do Diário de obra.

Quando encontrei este formulário disponível em uma papelaria, o título de mestre de obra não pareceu tão distante do meu, assim como as demandas de prazos estipulados para concluir a obra e as intempéries que se apresentaram durante o processo também eram familiares.

O 'diário de obra' tem sido utilizado desde então, sendo que, primeiramente, era apresentado como um manuscrito, em pranchetas fixadas sobre a parede.

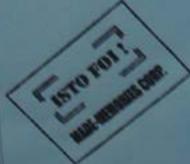
PEDIDO Nº 0017		DIÁRIO DE OBRA	FOLHA 17
DATA 16/12/2010			
GANHAR UM TROFÉU DE CAMPEÃO		OBRA: 0017	
Assinatura do Contrato 11 de 10 de 2010	Ordem de Serviço 11 de Outubro de 2010		
Prazo: 60 dias	Atrasos Justificados 5 dias		
Eventos Decorridos 65 dias	Faltam para Concluir 0 dias		
TEMPO: Mencionar no local dos lançamentos a influência das chuvas, ou outras intempéries, no andamento da Obra			
Lançamento Empreiteiro Para fabricar esta lembrança comprei nas feiras de antiguidades de Porto Alegre um troféu antigo, com um homem segurando uma pasta, o que me pareceu bem próprio para representar um homem de negócios. Também encontrei, de forma inusitada, uma caixinha de com a tampa de madeira que dizia: "Eloy da Silva, campeão do Mundo". O homem que fez o pedido foi fotografado com o troféu e a placa dentro do seu hotel. A fotografia feita, assim como a fotografia de sua infância, foram inseridas em uma caixa especialmente fabricada para comportar o troféu. O conjunto foi entregue com o certificado de autenticidade.			
Lançamento Fiscalização <div style="text-align: center;">   </div>			
Ruth Sousa Rua Cel. Fernando Machado, 741 Centro - CEP 90010-321 Porto Alegre/RS			

Figura 35: Carimbo "isto foi", projeto Made-up Memories Corp.©.

Posteriormente, passou a ser digitado, contendo diversos carimbos da empresa e fixado sobre a parede com ligeiro recuo. Passou, também, a ser assinado tanto por mim, no campo de "engenheiro responsável pela obra", como também por um "engenheiro fiscal", responsável por garantir o correto andamento da obra dentro dos prazos estabelecidos. A inserção de um segundo nome no relatório acrescenta mais uma instância de credibilidade, pois declara que tudo o que foi dito foi atestado e comprovado por outro, em mais uma instância hierárquica desta cadeia de funcionários.

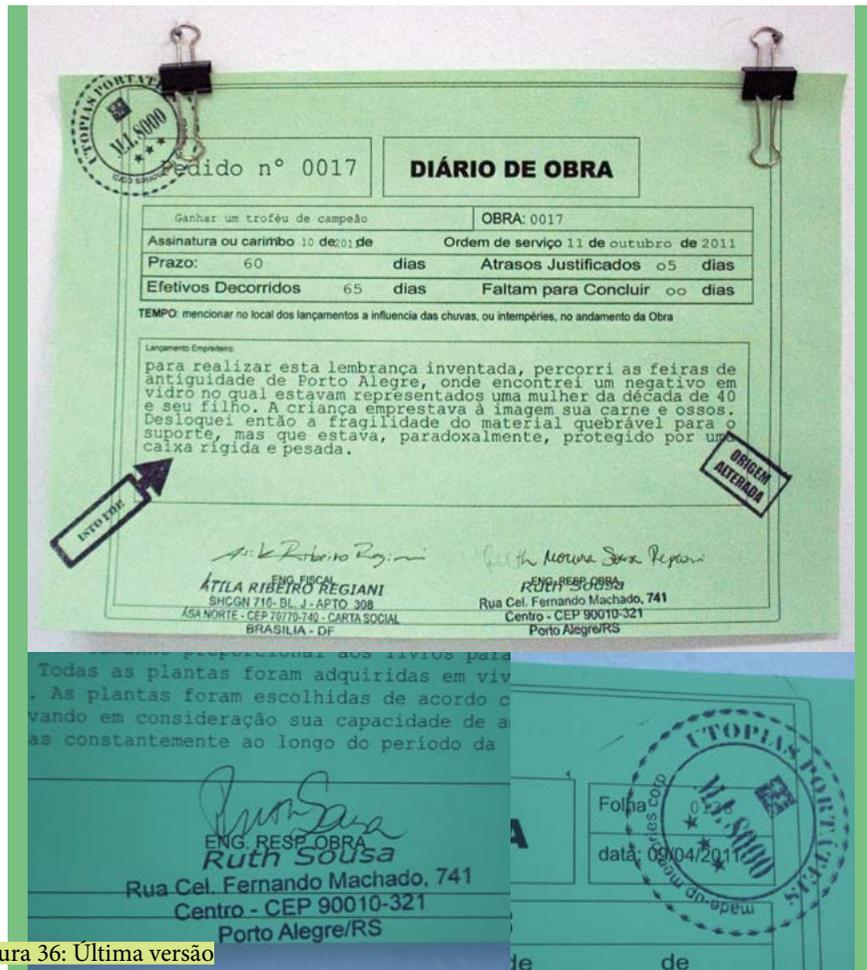


Figura 36: Última versão do diário de obra da *Made-up Memories Corp.*®, com carimbos e assinaturas.

Vale destacar também que o diário de obra é não apenas uma descrição factual do processo; é potencialmente um espaço aberto para a ficcionalização sobre a feitura da obra. Não somente a narrativa da obra pode ser ficcional, mas pode-se explorar a possibilidade de a narrativa da obra também ser ficcional.

Objetos advindos de antiquários, cuja origem se desconhece, por exemplo, podem ter sua história inventada no relatório, como a descrição de como se conseguiu determinado objeto, como viagens para cidades longínquas e encontros fictícios.

Portanto, ainda que o diário de obra tenha se mantido até o momento como descrição de todas as etapas que foram realizadas na construção da obra, não é possível ignorar que detêm também uma potência subversiva da lógica factual e objetiva de seu formato.

Ainda que o diário de obra, dispositivo criado pela *Made-up Memories Corp.*® que atende às necessidades específicas do projeto, não tenha sido encontrado em outros trabalhos artísticos pesquisados, é possível estabelecer paralelos entre este e

outros dispositivos de notação de processo presentes em obras de Arte Contemporânea.

Tem-se aqui obras de Arte que, de alguma forma, incluem em sua apresentação final seu processo de feitura, ou ainda, registros, vestígios e/ou comentários sobre o processo como parte integrante da apresentação do trabalho. Neste sentido, optei por elencar, a título de exemplo, trabalhos expostos na 29ª Bienal de São Paulo e na 30ª Bienal de São Paulo.

O primeiro trabalho em análise é o da artista brasileira Tatiana Blass, assim descrito no programa educativo da exposição:

Na Bienal, um piano de cauda recebe, enquanto tocado, um derramamento de cera líquida em suas cordas. Um vídeo registra a rápida passagem de estado físico daquela matéria, do desafinar das notas ao emudecimento completo. O instrumento petrificado na forma de escultura ratifica seu próprio e irreversível silêncio²⁷.

Ao apresentar simultaneamente no pavilhão de exposições os vestígios da ação, a ação propriamente dita e o registro desta, Blass cria um jogo temporal entre o passado (os vestígios que narram uma ação ali ocorrida, funcionando como índice ou marca), o presente (que se dá no aqui-e-agora da performance) e o futuro (vídeo como documentação do processo que poderá ser acessado posteriormente). Quando da apresentação simultânea de todas estas instâncias no espaço expositivo, a obra embaralha todos os referidos tempos, propondo ao espectador a tarefa de (re)construir uma narrativa (ou diversas possíveis narrativas).



Figura 37: Tatiana Blass. *Metade da Fala no Chão. Piano Surdo*. Performance; instalação piano de cauda; cera microcristalina; vídeo aprox. 30'; dimensões variáveis .2010.

27. Cf. TATIANA Blass. In: **Bienal São Paulo**. 29ª. Bienal. Artistas. Disponível em: <<http://www.bienal.org.br/FBSP/pt/29bienal/participantes/Paginas/participante.aspx?p=171>>. Acesso em: 31 jan. 2013.

28. Cf. FLORES, Marcelo. 29ª. Bienal de Artes de São Paulo. 12 de novembro de 2010. In: **SIBILA – Poesia e Crítica Literária**. Disponível em: <<http://sibila.com.br/artes-de-sao-paulo/4479>>. Acesso em: 14 ago 2012.

Diante do exposto, não posso deixar de pensar este trabalho como uma tarefa de narrar a história do objeto em diversos níveis, fixá-lo à sua própria memória de maneira irremediável, pois tem-se a forte presença da pista de algo que se sucedeu a este objeto, tal qual uma cena do crime (ênfaticamente pela demarcação no chão) e também de seu processo documentado – que parece indicar uma permanência da origem.

Tal aspecto torna o objeto não um piano qualquer, mas o exato piano que passou por uma ação, que teve determinada origem processual, tornando-o, assim, um piano dotado de história e memória, fixados fortemente a este pela composição tríplice da obra (objeto, registro e vestígio).

Como em *Made-up Memories Corp.*®, trata-se de uma discussão sobre a memória que se dá em vários níveis narrativos simultâneos. Todavia, diferentemente deste, na obra de Blass, o caráter indicial, factual, é o que individualiza tal objeto, que o marca. Já no caso da *Made-up Memories Corp.*®, estes indícios levam a uma resignificação da história do objeto. Por este motivo, vejo um elemento trágico e irremediável neste trabalho.

Outro trabalho presente na mesma mostra e que também integra à obra uma instância de registro do processo é a do artista Antonio Vega Macotela, *Time Divisa* [em português: *Divisa do Tempo*] (2006-2010). A seguir, tem-se a descrição deste, também produzida pela equipe do evento:

Nesta obra, são agrupados objetos resultantes de 365 “trocas temporais” entre o artista e detentos da unidade carcerária de Santa Marta Acotila, na Cidade do México. Essas trocas funcionavam do seguinte modo: Macotela realizaria, fora da prisão, um pedido feito por um preso e este, em contrapartida, faria um trabalho (artístico) determinado²⁸.

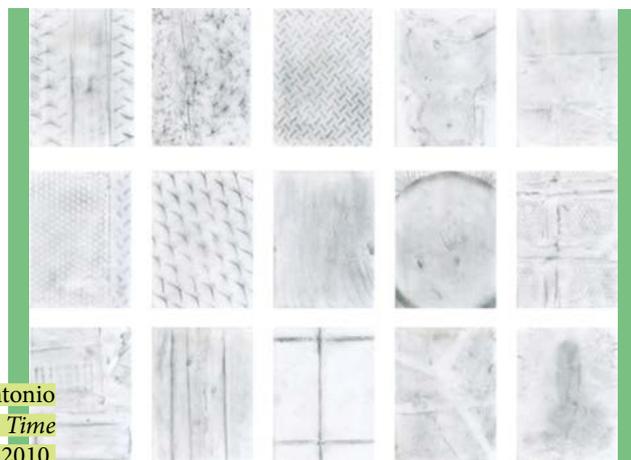


Figura 38: Antonio Vega Macotela. *Time Divisa*. 2006-2010.

A descrição do protocolo operatório de Macotela não é incorporada à obra propriamente dita. Ou seja, a regra que rege aquelas “trocas temporais” não está posta para o espectador

como texto integrante da obra.

Todavia, a obra incorpora em sua apresentação outra instância narrativa processual: as notações que os detentos realizam no próprio suporte que constitui as obras. Na maior parte dos casos, as notações são descrições das suas etapas de realização da obra. Estas consistem, sobretudo, em medidas de espaço e de tempo, que se configuram como elemento visual estruturante de cada uma das folhas que compõem a instalação final, conforme é possível observar nos detalhes que se seguem.

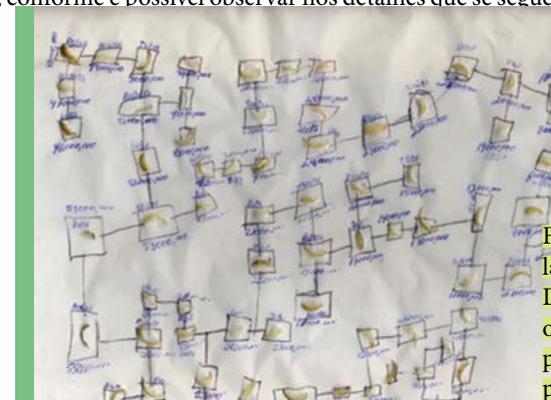


Figura 39: Antonio Vega Macotela. *Time Divisa*. 2006-2010. Detalhe: Colagem feita a partir da organização de unhas dos companheiros de cela numa folha de papel;



Figura 40: Antonio Vega Macotela. *Time Divisa*. 2006-2010.



Figura 41: Antonio Vega Macotela.
Time Divisa (2006-2010).

Tem-se, assim, no trabalho de Macotela, presente tanto a obra como também a narrativa processual sobre esta, como parte integrante do trabalho. E ainda, tem-se também presente a ideia de “índice” (Pierce) nos próprios elementos utilizados como material no trabalho, o que reafirma o caráter de notação do processo. O próprio material funciona como uma pista, potencialmente rastreável por uma investigação genética. Cabelo, unhas, bitucas de cigarro são vestígios de determinado sujeito; são uma marca de sua presença, em um “esteve-aí” pessoal e intransferível que de alguma maneira re-afirma que determinado sujeito, e não qualquer outro, foi quem executou tal ação e cumpriu o acordo.

A ideia de índice (o “isto foi”, de Barthes) encontra-se nesta obra como uma confirmação identitária hiperbolizada ao nível de prova forense. Se o sistema carcerário é regido por um controle rígido de tempo imposto, na obra de Macotela, o tempo é construído e medido pelo corpo. Este é usado como um dispositivo de medição temporal afetiva, em que a cronologia é marcada em função de uma ação, e não a ação que é marcada em função de um cronologia *a priori*.

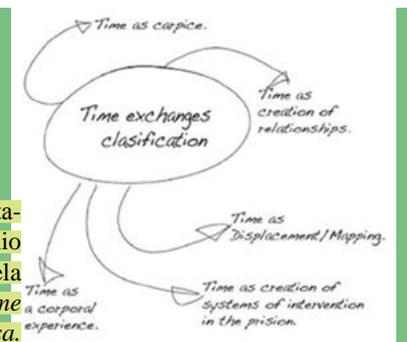


Figura 42: Notações de Antonio Vega Macotela sobre a obra *Time Divisa*.

É justamente em tal subversão temporal que a produção artística é capaz de alterar uma cronologia opressora e irreversível; que a obra alcança uma delicadeza poética e um dado de resistência. O índice e o vestígio estão a serviço não da irremediabilidade do fato, mas da criação de novos dispositivos de moldar o tempo.

VIII.

DECLARATÓRIO DE AUTENTICIDADE

As obras são acompanhadas de um certificado de autenticidade, que funciona como parte dos mecanismos de credibilidade produzidos pela *Made-up Memories Corp.*®. Tal certificado faz referência a critérios de validação de documentos, sendo que os selos ou carimbos de autenticidade podem ser expedidos por cartórios de ofícios e notas, além de órgãos públicos, como, por exemplo, o Tribunal Regional Federal da 1ª. Região (TRF1), em Brasília, Distrito Federal (DF).

Nas primeiras obras, o certificado era emitido pelo TRF, com o carimbo oficial de autenticação do referido órgão público, além da assinatura do servidor público responsável.



Figura 43: Primeira versão do certificado de autenticação da *Made-up Memories Corp.*®, com carimbo do Tribunal Regional Federal, TRF, Brasília.

Passei, posteriormente, a fazer a autenticação em diversos cartórios, para escrutinar os critérios adotados para se emitir o selo de autenticidade.

Posteriormente, inclusive por questões legais, o carimbo oficial do TRF passou a ser substituído por um carimbo criado pela *Made-up Memories Corp.*®, e o certificado de autenticidade a ser utilizado passou a ser emitido pela própria empresa, com autenticação simples em cartório, trazendo o seu selo de autenticação, além do carimbo da própria empresa. O texto passou a ser descritivo dos elementos que compõem a obra. Assim, quem valida a obra é a própria empresa *Made-up Memories Corp.*®, cabendo ao cartório apenas declarar que o documento emitido pela referida empresa é autêntico.



Figura 43: Certificado de autenticidade emitido pela *Made-up Memories Corp.*®

A seguir, tem-se a narrativa de uma situação vivida em um cartório que exemplifica, pelo processo, a função tanto do cartório quanto da empresa na validação e autenticação do certificado.

Em uma tarde de preparativos para montagem de uma exposição que contaria com objetos da Made up Memories corp, me dirigi ao cartório para solicitar a autenticação do certificado de autenticidade dos objetos a serem expostos. Por mais redundante que esta operação circular pareça, a burocracia reiterada é recorrente nos protocolos de autenticação e útil para o projeto porque enfatiza a credibilidade do registro ficcional. Todavia, me surpreendi ao perceber que a autenticação não

trata de comprovar a veracidade do documento ou mesmo a sua origem. A autenticação emitida pelo cartório nada mais é que conferir se o documento é uma reprodução idêntica de outro, não importando se os dois são ou não originais, nem o conteúdo do documento a ser autenticado.

Curiosamente, consegui que o cartório autenticasse do certificado de autenticidade emitido pela Made-up Memories corp apenas após apresentar ao funcionário a cópia do certificado. Ou seja, para o cartório, não há documento autêntico se não há cópia idêntica dele. É a reprodução que atesta a autenticidade do original. Portanto, para o cartório, é impossível certificar a autenticidade de um documento se não existem cópias do mesmo. Um documento só se afirma como autêntico pela sua reprodução, e mais: pela sua reprodução idêntica.

Ainda, como eu desejava, para fins expositivos, que o documento a levar o selo do cartório fosse o de maior qualidade, o que foi considerado original foi o de baixa qualidade para que a cópia, em alta resolução, pudesse levar o selo de autenticidade, fazendo com que a cópia seja considerada autêntica ao invés do original.

Ou seja, o cartório nada mais faz que eleger hierarquias entre cópias, não importando para este fim a discussão sobre origem ou verdade, e sim graus hierárquicos entre cópias de cópias, pelo simples selo burocrático.

Até o processo burocrático não importa se me chamo Ruth Sousa e tenho uma empresa que produz registros de lembranças fictícias, importa apenas conferir se a caligrafia de uma cópia é idêntica à outra no papel, por mais absurdo que seja o próprio certificado de autenticidade de uma lembrança inventada, que o funcionário estava autenticando naquele momento com o selo de um cartório de fé pública.

Portanto, a nada mais se refere a autenticidade que ao procedimento burocrático de conferência de similitudes entre documentos quaisquer, não importando juízo sobre seu conteúdo.

Passai a pensar então meu trabalho de elaborar certificados e declarações como a mimetização da estrutura (no caso, da estrutura de uma empresa) e produção de cópias. Portanto, se produzo determinado certificado qualquer que siga determinada estrutura esperada (não importando o seu conteúdo, por mais absurdo que seja, contando que siga esta estrutura), basta que eu faça uma cópia do mesmo para que eu consiga uma autenticação em cartório. O mesmo raciocínio parece valer para legitimar as próprias obras em relação ao sistema de crença de quem a recebe.

Assim, cabe então à empresa produzir os textos que irão compor o certificado de autenticidade e assiná-lo. Este documento é então reproduzido, não por xerox, mas uma reprodução perfeita feita a cores com máquina a laser, e esta cópia perfeita é então autenticada em cartório. O original é enviado para a residência da pessoa que fez o pedido pelo site, junto com a fotografia (ou o fotoobjeto) e o relatório, sendo que a cópia autenticada fica arquivada na Made-up Memories corp, e, na ocasião de uma exposição, é apresentada na mostra junto com os demais componentes da obra²⁹.

29. Anotações retiradas dos arquivos da Made-up Memories Corp.©.

IX.

L D E A G O I B R A M S T A Ç A O

D Q U E S T I O N A R I O

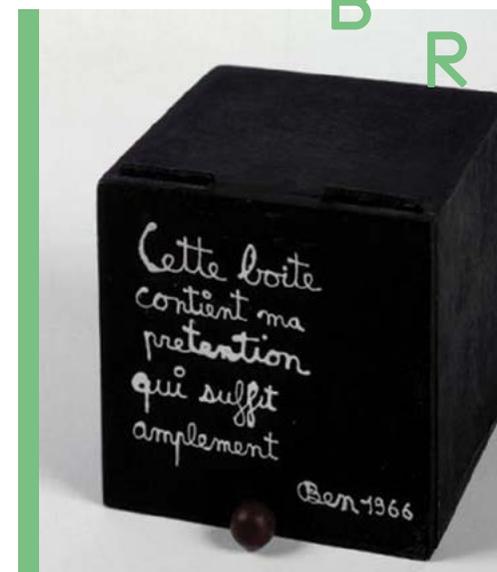


Figura 44: Ben Vautier. *Cette Boîte Contient ma Prétention qui Suffit Amplement* [em português: *Esta Caixa Contem minha Pretensão que Basta Completamente*] 1966.

Foi inaugurada uma instância burocrática da empresa, uma vez que não foi mais possível continuar recorrendo a uma instância jurídica para autenticar as lembranças inventas. Com a recém-inaugurada instância burocrática do projeto, passei a adotar o certificado emitido pela *Made-up Memories Corp.*©, que assume para si a tarefa de declarar válida sua própria produção, ainda que se mantenha o selo do cartório de fé pública, é a própria empresa que emite o certificado.

Neste sentido, a adoção do certificado de autenticidade, as-

sim como de todo o aparato burocrático da *Made-up Memories Corp.*®, cria uma estrutura legitimadora dentro do próprio projeto artístico. Desta forma, se abstém de outras instâncias burocráticas que poderiam exercer tal papel (o circuito artístico, comercial ou mesmo jurídico), esta acaba exercendo a função fiscalizadora e legitimadora. A *Made-up Memories Corp.*® não apenas produz os objetos, mas também se posiciona como órgão normativo que avalia sua qualidade, em um sistema circular e interno.

A tentativa de criar um sistema, um circuito autônomo, era uma questão que me interessava antes mesmo da criação da *Made-up Memories Corp.*®. Um destes circuitos me foi apresentado por meio de exercícios de física que envolvia sistemas de energia autogeradores. Posteriormente, passei a realizar alguns exercícios de escrita sobre obras que adotam processos circulares.

A seguir, tem-se dois destes exercícios de escrita, sendo que o primeiro foi feito a partir da produção fotográfica de Fernanda Gassen, em especial, o *Projeto Força-Tarefa* (2006), que a artista desenvolveu em parceria com Cristiano Lenhardt:

EXERCÍCIO DIÁRIO DE FABRICAÇÃO DE CIRCUITOS FECHADOS, CIRCULARES E RETRO-ALIMENTATIVOS.

FORMULAR UMA PERGUNTA QUE CONTENHA A RESPOSTA OU

FORMULAR UMA RESPOSTA QUE CONTENHA A PERGUNTA.

MECANISMO DE FUNCIONAMENTO:

1. CRIS TIRA UMA FOTOGRAFIA DO ESPAÇO 1.
2. CRIS ENVIA A FOTOGRAFIA 1 PARA FERNANDA.
3. FERNANDA LEVA A FOTOGRAFIA 1 PARA O ESPAÇO 2 (SIMILAR AO ESPAÇO 1).

4. FERNANDA TIRA UMA FOTOGRAFIA DA FOTOGRAFIA 1 NO ESPAÇO 2.

5. FERNANDA ENVIA A FOTOGRAFIA 2 PARA CRIS.

6. CRIS RECEBE A FOTOGRAFIA DO ESPAÇO 1 NO ESPAÇO 2.

7. CRIS LEVA A FOTOGRAFIA 2 PARA O ESPAÇO 3 (SIMILAR AO ESPAÇO 2) E TIRA UMA FOTOGRAFIA.

8. CRIS ENVIA A FOTOGRAFIA 3 PARA FERNANDA.

9. FERNANDA RECEBE A FOTOGRAFIA DO ESPAÇO 1 NO ESPAÇO 2, DO ESPAÇO 2 NO ESPAÇO 3 E, POR CONSEQUÊNCIA, DO ESPAÇO 1 NO ESPAÇO 3.

10. REPETIÇÃO DO PROCEDIMENTO AD INFINITUM.

PROBLEMA LÓGICO:

SE OS ESPAÇOS SE MULTIPLICAM EXPONENCIALMENTE AD INFINITUM, COMO CONTINUAM A CABER NO MESMO ESPAÇO DE UMA FOTOGRAFIA?

CONCLUSÃO LÓGICA

A FOTOGRAFIA DE UM ESPAÇO É MAIOR QUE O PRÓPRIO ESPAÇO, E NÃO O CONTRÁRIO.



Figura 45: Detalhe da obra de Fernanda Gassen e Cristiano Lenhardt, *Força-Tarefa*, 2006.

Já o segundo exercício de escrita é parte de um projeto (2009) de desenvolver listas de: respostas que servem para qualquer pergunta; perguntas que servem para qualquer resposta; respostas sem perguntas; perguntas sem resposta; entre outras. O exercício de escrita apresentado a seguir, foi feito a partir de tais listas.

EXERCÍCIO DIÁRIO DE FABRICAÇÃO DE CIRCUITOS ABERTOS, ALEATÓRIOS E RETRO-ALIMENTATIVOS.

DAR UMA RESPOSTA A QUEM NÃO PERGUNTOU.

MECANISMO DE FUNCIONAMENTO:

1. ESTRANHO 1 FAZ UMA PERGUNTA.

2. ESTRANHO 1 VAI EMBORA.

3. FERNANDA FORMULA UMA RESPOSTA.

4. FERNANDA RETORNA.

5. ESTRANHO 2 FAZ UMA PERGUNTA, QUE É A MESMA.

6. FERNANDA DÁ A PRIMEIRA RESPOSTA, MAS A PERGUNTA JÁ NÃO É MAIS A MESMA PORQUE O ESTRANHO JÁ NÃO É MAIS O MESMO.

PROBLEMA LÓGICO:

RESponder a quem não perguntou gera outra pergunta.

PRODUTO

O PRODUTO ORIUNDO DA IRRESOLUÇÃO DO PROBLEMA LÓGICO DO CIRCUITO É A ESPERA, OU A CONTINUIDADE DE INTERRUPÇÕES.

30. Cf. THE GARDEN of Ian HAMILTON Finlay. Areas of the Garden. In: **The Little Sparta Trust**. Disponível em: <<http://www.littlesparta.org.uk/explore/explore.htm>>. Acesso em: 02 mai 2012.

Mapa do jardim de Ian Hamilton Finlay³⁰.

Da mesma forma, ao criar uma instância que legitima a própria produção, o processo de *Made-up Memories Corp.*© também é circular. A criação da instância burocrática da empresa reclama não somente uma independência do projeto em relação às hierarquias que regem o mundo das artes, do comércio e do mundo jurídico, como também cria, dentro da obra, todo um sistema complexo que é o próprio reflexo do sistema do qual o projeto se abstém para atingir sua validade. Poder-se-ia chamar tal fato de paródia do sistema das artes ou a criação de sistema independente, circular e retro-alimentativo. Mais do que uma obra ou um conjunto de obras, o projeto se configura como um sistema, ou uma estrutura na qual a instância burocrática da *Made-up Memories Corp.*© é a principal instância de legitimação da obra.

A questão da legitimação do artista se torna ainda mais contundente quando se pensa em artistas e obras que adotam estratégias para alcançar uma independência, ou uma soberania, no desenvolvimento de suas produções, não se limitando a aceitar normatizações exteriores à própria lógica da produção. Uma grande parte dos artistas aqui adotados como referência abordaram, de maneira crítica, a legitimação da obra, ou a sua própria legitimação como artistas.

Sobretudo, em se tratando de projetos ficcionais, muitas vezes, o artista não se restringe à criação da ficção, mas cria também uma complexa estrutura para comportá-la, que segue suas próprias leis e regras, como fez o artista e poeta nascido nas Bahamas Ian Hamilton Finlay, ao criar com sua esposa Sue Finlay um imenso jardim, intitulado *Little Sparta* [em português: *Pequena Esparta*] (1966), que funciona como uma galeria ao ar livre de seus trabalhos que são, na maior parte das vezes, inscrições literárias sobre placas de mármore ou madeira, criação de jardins intimistas na imensa área do projeto e diversas interferências pensadas para este lugar específico.

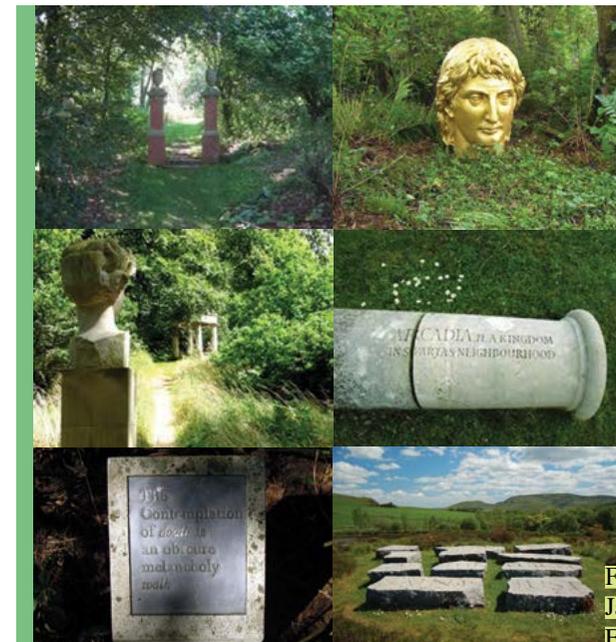


Figura 46: Imagens do Jardim de Ian Hamilton Finlay, *Little Sparta*

Ao considerar seu jardim como obra e declarar soberania a todo o seu território, Finlay enfrentou conflitos jurídicos quando se recusou a pagar taxas às autoridades de Pentland Hills, onde fica localizado seu jardim, próximo a Edinburgo. Em *Little Sparta: the garden of Ian Hamilton Finlay*³¹ [em português: *Pequena Esparta: o jardim de Ian Hamilton Finlay*] (2003), Jessie Sheeler narra a história do jardim e este momento em que ele se transformou em um campo de batalha espartano.

31. Cf. SHEELER, Jessie. **Little Sparta: the garden of Ian Hamilton Finlay**. England: Frances Lincoln, 2003.



Detalhe da instalação de Ian Hamilton Finlay exposta na 30ª Bienal de São Paulo. A montagem consistia basicamente em miniaturas, fotografias e pequenas reproduções das grandes estruturas que ocupam o jardim de Finlay, que abrigava experiências esculturais com a linguagem.

Durante algum tempo, o jardim se manteve protegido por seus guerreiros contra os abusos ideológicos e políticos das autoridades que não reconheciam a soberania do território (obra) de Finlay.

Diante do exposto, é possível afirmar que encontra-se muito presente na produção contemporânea o questionamento sobre o poder das autoridades externas à obra. Tal questionamento se amplia abarcando as instâncias de legitimação da obra, o

próprio sistema das artes e seus critérios de valoração e, em última instância, a legitimação do próprio artista.

Neste sentido, convém fazer referência ao importante texto de Paul Audi, intitulado *Discours sur la légitimation actuelle de l'artiste* [em português: *Discurso sobre a atual legitimação do artista*] (2012), cujos principais argumentos serão apresentados aqui. Naquele texto, o filósofo francês discorre, principalmente, sobre a seguinte questão: a quem compete denominar alguém como um artista e com base em quais critérios? Ou, dito de outra maneira, de quem e do quê depende a legitimação do artista?

No início do texto, aquele autor se fundamenta em pressupostos do campo do Direito. Partindo-se de princípios jurídicos, o próprio artista não poderia se colocar neste papel legislador, pois o mesmo é o objeto do direito e, portanto, estaria vetado de legislar em causa própria. Se, pela prerrogativa de validade jurídica, o artista não poderia, portanto, ser o juiz e a parte interessada ao mesmo tempo, a quem caberia definir quem tem o direito de portar o *status* de artista? Apresentam-se, então, diversas hipóteses a partir do sistema democrático: o povo (opinião majoritária), o poder público, os demais artistas, autoridades da área etc. Tal conjunto configuraria o que é chamado por Audi de “círculo vicioso de legitimação”, que teria a função de qualificar e, portanto, desqualificar os pretendentes a este *status*, afastando o que poderíamos denominar, nos termos deleuzianos, de “falsos pretendentes”.

Para Audi, a figura que terá a função de legitimar o artista exerce uma função normativa, que estabelece, por sua vez, uma frase normativa que tem força de lei, por meio da qual se obriga alguém a fazer alguma coisa em nome de determinada autoridade. Tal ação, embutida na estrutura da frase normativa, implica o artista ou o objeto de arte em um ato performativo, um ato que define a própria norma e, portanto, estabiliza o sentido ou exclui outros sentidos possíveis. Neste sentido, infere-se que todo ato performativo é dotado de certa violência, pois é generalizante e impõe um sentido único.

É neste contexto que Audi apresenta a definição de artista cunhada por ditame da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) em 02 de outubro de 1980:

Entende-se por artista qualquer pessoa que cria ou participa com sua interpretação da criação ou recriação de obras de arte, que considera sua criação artística como um elemento essencial de sua vida, que assim contribui ao desenvolvimento da arte e da Cultura, e que é reconhecido ou que busca o reconhecimento como artista, independentemente de estar vinculado a uma relação de trabalho ou a qualquer tipo de associação³².

Audi separa tal definição em partes a fim de analisá-la minuciosamente, apontando para o que seriam suas imprecisões e contradições, que retomo abaixo:

32. Livre tradução de : “on entend par artiste toute personne qui crée ou participe par son interprétation à la création ou à la récréation d'œuvres d'art, qui considère sa création artistique comme un élément essentiel de sa vie, qui ainsi contribue au développement de l'art et de la culture, et qui est reconnue ou cherche à être reconnue en tant qu'artiste, qu'elle soit liée ou non par une relation de travail ou d'association quelconque “. (AUDI, 2012, P.18)

→ nem todos os “criadores” são artistas e os criadores não são os únicos que podem ser qualificados como artistas;

→ “participação na criação” de uma obra implica que a criação parcial já seria suficiente para que se adquirisse a qualificação de artista, elevando técnicos a este mesmo estatuto, o que se revela um problema de abrangência do termo, principalmente no caso dos mais variados profissionais vinculados a espetáculos de dança, teatro e cinema, como, por exemplo, maquiadores, figurinistas etc.

→ a exigência de a produção artística ser um “elemento essencial na vida da pessoa” não é clara, podendo implicar em ser a sua principal fonte de renda, atividade principal, a principal motivação da vida pessoal, entre outras variantes imprecisas.

→ a exigência de contribuição “ao desenvolvimento da Cultura” leva à seguinte pergunta: existiria alguma coisa que, dentro da arte, não possa ser absorvida pela cultura? Haveria uma forma de distinguir criação artística de produção cultural?

→ se “buscar reconhecimento” é critério para definir quem é artista, então, o simples desejo de se tornar artista seria suficiente para tê-lo, gerando, assim, um paradoxo que reside justamente no poder de autolegitimação do artista.

Apesar de toda a referida cadeia de contra-argumentação ser baseada no que se pode considerar, a partir dos apontamentos de Audi e dos pontos fracos da definição de artista cunhada pela UNESCO, Audi defende que não é falsa a conclusão última gerada pelos termos que compõem a definição. Ao contrário, esta representaria muito bem o estatuto contemporâneo do artista como autolegitimador.

A partir deste ponto, Audi faz uma retomada histórica. No Modernismo, por exemplo, os critérios de legitimação residiam em questões interiores à obra, como, por exemplo, a originalidade, em uma fórmula de pura subjetividade individual. Posteriormente, na “arte-como-arte” (Ad Reinhardt) chega-se a outro critério pela fórmula da auto-referencialidade da obra de Arte, indicando que a Arte passaria a se referir a nada além de si mesma. Já com o *Ready-Made* de Duchamp, deu-se uma revolução fundamental. Ao afirmar que até mesmo um urinol pode ser considerado obra de Arte, Duchamp propõe uma nova fórmula na qual os critérios de legitimação não mais se dão exclusivamente em função da obra produzida.

O artista, dotado do poder da palavra, cria um discurso performativo capaz transformar a utilização ou função social do objeto. O poder de mudar o estatuto do objeto é da ordem de uma instituição de valor, uma vez que legitimar equivale a valorar. Ao nomear o urinol como uma obra de Arte, Duchamp cria a si mesmo como artista. A obra é sua própria afirmação como artista, que se cria graças ao fato da nomeação do objeto como obra – para isto não se valendo o artista de nenhuma autoridade além de si mesmo. O gesto criador de Duchamp é deslocado, portanto, para o poder da palavra.

Para Duchamp, depois da era da reprodutibilidade técnica, a questão não é mais fazer ou produzir uma obra de maneira

pessoal (autoria em primeira pessoa). Para aquele autor, não se pode mais criar nada em primeira pessoa sem antes um discurso performativo – um discurso legitimador que funda uma estrutura que valida um conjunto indefinido de objetos. Este é, pois, o modelo de legitimação de Duchamp, no qual a sua valoração do objeto ao estatuto de arte legitima o próprio artista como tal. Portanto, em tal modelo, a obra faz ou legitima o artista.

Já Joseph Beuys instaurou outro paradigma. Conhecido por ter sido supostamente o único sobrevivente de um acidente aéreo que o forçou a testar os limites da própria vida, Beuys se relaciona com a figura mítica do xamã, mantendo, desde então, uma estreita conexão com as forças da natureza. Para Beuys, a capacidade criadora não seria restrita ao artista, mas a todo e qualquer ser humano, pois esta é entendida por Beuys como capacidade de criar suas próprias condições de vida. Tal noção estaria, assim, muito mais voltada para uma capacidade de trabalho, física, corporal, uma força produtiva representada pelo axioma hegeliano que preconiza: “A essência do homem é o trabalho”. Esta seria, portanto, uma capacidade inerente de todo ser humano.

O paradigma de Beuys é bastante diferente daquele apresentado por Duchamp, pois, enquanto o primeiro vincula a criação artística à força da palavra, do discurso, o segundo vincula esta à força corporal do trabalho. O primeiro delimita um gesto performativo; o segundo, um agir corporal e físico. O primeiro tem como modelo de artista o anartista; o segundo, todo e qualquer ser humano. O primeiro está vinculado ao individual e, o segundo, ao social, colocando-o em conexão com a natureza.

Se, para Beuys, ser artista seria da natureza a todo e qualquer ser humano, seus critérios de legitimação não estariam ligados ao que o artista faz, nem ao que diz que faz, mas ao que ele é. Audi, todavia, aponta o que seria um ‘beco sem saída’ da referida definição: a problemática da divisão essencial entre Natureza e Arte, nos termos que Beuys estabelece, pressupõe algo que existe sem necessariamente partir de uma decisão humana; algo como uma essência do ser humano. Se o ato normativo depende de instâncias legitimadoras, de poder de decisão e juízo de valor, a questão que sem resposta se coloca no caso de Beuys é: onde se situa a instância de legitimação do ser artístico do artista?

A partir da crítica à ausência de tal instância, assim como ao que se entende como uma generalização antropológica na formulação de Beuys, Audi apresenta o terceiro paradigma, o de Yves Klein, que propõe a autoproclamação do artista como tal. Aquele artista, assim, apresenta sua formulação:

Eu serei um pintor. Dirão de mim: é um pintor. E eu me sentirei um pintor, um verdadeiro pintor, justamente porque eu não pintarei, ou pelo menos aparentemente. O fato de que eu exista como pintor será o trabalho pictórico mais formidável deste tempo³³

33. Livre tradução de “Je serai un peintre. On dira de moi: c’est le peintre. Et je me sentirai un peintre, un vrai justement, parce que je ne peindrai pas, ou tout au moins en apparence. Le fait que j’existe comme peintre sera le travail pictural le plus formidable de ce temps” (Yves Klein In Paul Audi, 2012, p.41).

A formulação de Klein vai além de um mero ‘se sentir’ pintor. É o que Audi chama de *cogito* do artista moderno: “Eu sou isto que eu digo que sou” (AUDI, 2012, P.41). Assim, neste contexto, merece o nome de artista qualquer pessoa que se declara artista. Esta declaração dota-o de uma dignidade, de uma qualidade, de uma autoridade, de uma função e de um estatuto por meio do qual se inventa seu próprio ‘ser artista’ face ao mundo.

Diferentemente de Beuys, que defendia uma indistinção entre artista e não artista, na formulação de Klein, tem-se uma distinção, uma discriminação normativa. Todavia, esta distinção não está do lado do objeto artístico, ou do que se declara dele (paradigma de Duchamp), mas sim, do lado do próprio sujeito, que se declara artista, a despeito do que ele produz.

Portanto, Audi estabelece o seguinte comparativismo diferencial entre tais paradigmas: Duchamp localiza o ser artista em uma instância de um dizer que não é um fazer; Beuys o localiza na instância de um fazer que não é um dizer, tendo em vista uma essência do homem sobre uma suposta naturalidade de se amparar em um produzir sem frases; e Klein, por ter aprendido com as proposições anteriores e seus respectivos limites, posiciona o ser artista do artista sobre um dizer (sobre a artificialidade de um dizer, sobre um discurso de ficção) – um dizer performativo que se ampara inteiramente na autoproclamação de sua qualidade de artista, de sua intenção, sua pretensão em se tornar um.

Com Duchamp, a performatividade ainda encontrava-se ligada ao objeto, à materialidade mesma do objeto. Todavia, com Klein, a performatividade, enfim, rompeu suas ligações com o objeto em favor do próprio sujeito, da imaterialidade mesma do sujeito.

Tal deslocamento da definição, recaindo não mais sobre o objeto, mas sim, sobre o artista, fazia-se também presente no paradigma de Beuys, pois se tratava de uma condição inerente ao ser humano. Todavia, em Klein, a inversão dá-se justamente no seguinte aspecto: não se trata do que se é, de fato, de uma realidade física ou psíquica do sujeito, nem de esforços concretos (sejam mentais ou corporais), nem se trata tampouco do sujeito, de suas condições de vida, do que ele é ou do que ele diz que é.

Para Klein, trata-se de um devir, de uma irreabilidade fictícia na qual é possível se projetar e talvez até mesmo se transformar. Aquele autor considera, portanto, o artista não em função de seu ser (ou do que ele é), mas em função de uma transformação fictícia de si mesmo. Neste sentido, Audi recorre ao texto de Thierry de Duve³⁴ para justificar que, no caso do paradigma de Klein, seria mais preciso afirmar que a obra de arte é o próprio artista e que a Arte é imaterial.

Após finalizar esta panorama a partir de pontos decisivos da questão da legitimação do artista na história da arte, principalmente o Modernismo e a Arte Conceitual, chegando aos paradigmas de Duchamp, Beuys e Klein, Audi retoma a definição de artista cunhada pela UNESCO. Inicialmente, aquele autor havia apresentado separadamente cada uma das proposições

34. Cf. DUVE, Thierry de. **Cousus de fil d’or**: beuys, Klein, Duchamp. Paris: Art Éditions, 2002.

contidas na definição, denotando o que pareciam ser imprecisões e fraquezas argumentativas.

Já neste ponto, após a análise histórica e crítica dos paradigmas, Audi retoma a definição e afirma que, muito curiosamente, os modelos de Duchamp, Beuys e Klein estão presentes na definição da UNESCO. Por exemplo, quando a definição enuncia que o artista é a pessoa que cria uma obra ou “participa com sua interpretação da criação ou recriação de uma obra”, Paul Audi vê representado o modelo de Duchamp, em que este participa de uma obra já produzida (*ready-made*) por meio de sua interpretação, no enunciado performativo “isto é arte”. Quando em outra parte da definição da UNESCO, se estipula que o artista é aquele que considera sua criação artística como “elemento essencial de sua vida”, tratar-se-ia, para Audi, do modelo de Joseph Beuys, com sua proposição de que a capacidade criadora estaria vinculada à força produtiva, vital, à capacidade de produzir seus meios de subsistência e que a essência do ser artista estaria em qualquer ser humano.

Por fim, quando a definição da UNESCO notifica que o artista é a pessoa “reconhecida como tal ou que busca tal reconhecimento”, independentemente de qualquer associação ou relação de trabalho, estaria contemplado o modelo de Klein, que se funda em uma autoproclamação do artista como tal baseado unicamente em sua pretensão a ser, seu desejo, sua vontade, independentemente de suas ações.

Para Audi, a definição da UNESCO, portanto, representaria perfeitamente a questão da legitimação do artista atual, abrigando em seu enunciado os três modelos simultaneamente. A definição, ao comportar tais instâncias de legitimação que recaem não sobre a obra, mas sobre o próprio artista, assume o risco da liberdade constitutiva, ou seja, o risco da abolição de toda a norma, em favor da capacidade do artista de se autautorizar.

Todavia, antes de concluir o raciocínio, Audi levanta uma questão suscitada pela última parte da definição, quando esta estipula que “o artista deve contribuir ao desenvolvimento da Arte e da Cultura”. O autor inicia apontando para uma tendência de absorção da Arte pela Cultura, a partir do texto de Philippe Muray intitulado *Et Pourquoi des Artistes en un Temps de Culture?* [em português: *E por que os artistas em um tempo de Cultura?*] (2010).

Tal absorção ocorreria de forma tão corrosiva que a Arte seria neutralizada pela Cultura, que perderia sua capacidade de resistência, pois estaria vinculada, antes de tudo, ao entretenimento proporcionado pela indústria cultural, e se divertir significa, antes de qualquer coisa, “não pensar em anda, esquecer o sofrimento”. Tratar-se-ia, portanto, da operação negativa de criar uma “barbárie estética”, conforme designava Adorno³⁵.

Neste contexto, a Arte seria absorvida sem reservas pela aliança do espetáculo, desaparecendo no enorme festim dos produtos culturais, que busca a constante excitação do presente por meio da repetição. Os trabalhadores da Arte se transformaram em agentes culturais a serviço do capitalismo e da

35. Referência de Audi ao texto de Max Horkheimer e Theodor Adorno, intitulado *La Production Industrielle des Biens Culturels* (1949).

indústria de entretenimento. Neste cenário, Audi retoma uma diferença fundamental entre os dois. Os agentes culturais estão sempre a serviço da sociedade e da cultura. Os artistas, em oposição, não fazem apologia da sociedade, são, ao contrário, o “gênio divisor, separador e desagregador” (Muray in Audi, 2012, p.52). A Arte seria, assim, uma insurreição contra a Cultura.

Se concordarmos com tal oposição, também enfatizada por Carl André, de que “a arte é o que fazemos e a cultura é o que fazem conosco”, como poderíamos conciliar a criação artística com o império da cultura na definição da UNESCO, de que o artista deve contribuir ao desenvolvimento da Arte e da Cultura?

Para Audi, toda a criação artística contribui para a cultura, mas o inverso não é válido. O artista, constantemente lutando para não ser absorvido pelo império da cultura, se vê na tarefa de criar seu próprio público, fazendo sempre com que a sua legitimação recaia menos sobre a sociedade do que sobre si mesmo.

Na luta contra o sistema, os artistas passam a elaborar estratégias cada vez mais complexas de subvertê-lo. Paradoxalmente, e o que nem sempre se percebe, a própria busca pela liberdade é também um dos pressupostos do jogo do sistema. Tomando como referência René Girard³⁶, Paul Audi defende que a referida estratégia contra o sistema poderia ser nada mais do que uma desculpa estratégica para não olhar a realidade de frente, uma vez que, graças à mesma estratégia, os artistas podem sempre rejeitar a cultura, mas sem jamais renunciar a ela.

Mantêm-se, assim, a duplicidade entre a Arte dos artistas e o divertimento da indústria cultural. Se os próprios artistas se tornaram, a seus olhos e aos olhos dos outros, agentes da cultura, e suas obras produtos culturais, toda criação se revela como sendo “não apenas ela mesma mas também o seu contrário”³⁷, já que entre Arte e cultura se mantém uma oposição.

Assim, todo artista consciente de seu papel, seria indignado contra a sociedade do espetáculo e a alienação, sem se dar conta de que a busca pela liberdade, com a negação permanente do mercado, encontra-se dentro do jogo da Arte. Neste sentido, tem-se a seguinte questão: como continuar a criar em um mundo onde o denominador comum da cultura decide quem é artista e quem não é? Qual é exatamente o critério sob o qual um artista deva se definir a partir de sua contribuição ao desenvolvimento da cultura?

Audi retoma a definição e lembra que esta não é composta apenas de um critério (contribuição à cultura, estatuto da obra, declaração performativa, pretensão de se proclamar artista), mas de todos os critérios ao mesmo tempo, que criam uma unidade interligando todas as partes da proposição normativa.

Aquele autor defende ainda que todos os pressupostos da proposição normativa (a questão do princípio, do fundamento e da exigência do princípio) recaem sobre um mesmo ponto. O critério para delimitar tal ponto deve ser um critério não crítico. Por crítico, Audi define todo critério de ordem axiológica,

36. Cf. GIRARD, René. *Shakespeare: les feux de l'envie*. Paris: Grasset, 1990, p. 346-348.

37. Livre tradução de: “*toute création se révèle être son propre contraire plus encore qu'elle-même*” (Girard in Audi, 2012, p.58)

que se aplica a uma posição de valores explícitos ou implícitos. Assim, enquanto o critério é da ordem do valor e da condição, o princípio (ou fundamento) transcende o valor e é incondicional.

No caso do artista, existe pelo menos um critério de reconhecimento que, por não ter nada de crítico, não recai sobre a posição de valores que condicionam *a priori* sua colocação; é um critério que, transcendendo toda posição de valor e toda normatividade possível, mostra-se mais da ordem do fundamento ou do princípio, que retorna sempre como a essência da criação. Este critério é o Estético. É, em última instância, na junção entre Estético e Ético, o critério da responsabilidade do artista.

A fim de analisar tal aspecto, o da responsabilidade do artista, Paul Audi apresenta dois argumentos: o primeiro é o da soberania do artista, que não está ligada a critérios objetivos, sociais ou políticos, mas, necessariamente, subjetivos (no sentido de interiores, íntimos ou pessoais), um critério relevante da autonomia de sua liberdade; o segundo é que, para além do desejo de reconhecimento, o artista responde ao seu desejo de criar (ainda que o desejo de reconhecimento esteja ligado a este) – atende à exigência de si mesmo enquanto como “gênio divisor, separador e desagregador das artes” (Murray in Audi, 2012, p.52). Esta responsabilidade se dirige ao campo da Estética, mas também ao da Ética e da Política.

Audi estabelece ainda duas dimensões da responsabilidade. A primeira, é que existe uma ética da consequência em qualquer responsabilidade. A do artista é de se mostrar consequente com relação ao seu ato de criar. O artista se apresenta como o instaurador de um campo de possibilidades, com poder de dar potência à vida por meio do seu ato criador – não apenas com relação à sua própria vida, à sua individualidade, mas à vida ela mesma, atingindo uma forma universal (capacidade de particularizar ao infinito).

O compromisso ético e estético do artista não seria apenas produzir uma obra, mas instaurar o possível, fazer com que as possibilidades aconteçam. Esta seria uma grande diferença entre os atos de produzir e criar. Ao artista, cabe a responsabilidade de fazer coisas que nem se imagina serem possíveis, dar potência àquilo que estava despercebido, inaugurar maneiras de sentir, de imaginar e de pensar das quais não se acreditava capaz um dia.

Trata-se de dar mais efeitos de possibilidade às possibilidades mesmas da vida, não se contentando com o estado atual das coisas. Diante do insuportável e impossível, cabe ao artista tornar a vida ainda e sempre possível. Para atender à sua responsabilidade como artista, é diante das possibilidades da vida que o artista deve se debruçar eticamente e esteticamente.

Por fim, Audi tece uma última consideração em relação à responsabilidade do artista – esta deve ser também política, o que não significa que deva ser moral, moralizante ou ideológica. O artista deve lutar para responder à sociedade em geral ou mesmo de maneira doméstica e pontual, com seu direito

de criar livremente, fazendo face à cultura, às leis do mercado e à opinião majoritária, sem jamais abandonar a irritação ou a perturbação.

Não se trata, todavia, de levantar romanticamente a bandeira do artista maldito. O artista, por definição, não deve se comportar como um profeta da ordem existente – faz parte de sua responsabilidade de artista rejeitar tal função. Isto equivale a dizer que o termo “instauração” mostra-se diferente do termo “instituição”, uma vez que a instauração é justamente o que ameaça a instituição desde a sua fundação (entende-se que a ameaça se dá em nome do que acontece e que daquilo que ainda não se conhece).

Não se trata tampouco de ligar a criação artística à chamada vanguarda, mas de não permitir que a cultura transforme a Arte em produtos de consumo, tirando a potência da vida. Trata-se de dar ao artista o direito (em suas formas jurídicas apropriadas) de transgredir a esta “renúncia jovial” (Adorno e Horkheimer in Audi, 2012, p.78), que desagrega o mundo sob o pretexto de o agregar. “Trata-se, sim, de ofertar-lhe este direito mediante o seguinte objetivo: para que se abra o amanhã – e que sobreviva a vida”.³⁸

38. Livre tradução de: “Il s'agit, oui, de lui donner ce droit dans un but et un seul: pour que s'ouvre l'avenir – et que sur-vive la vie”. (Audi, 2012, p.76)



FICÇÃO CERTIFICADO como dispositivo de auto-legitimação da obra

76

Nos termos de autolegitimação analisado por Paul Audi, é possível observar a posição que o certificado de autenticidade pode assumir dependendo da forma como é trabalhado por cada artista. No caso da *Made-up Memories Corp.*®, o certificado de autenticidade emitido pela própria empresa valida o objeto ali produzido, criando um dispositivo interno no trabalho que permite ao projeto dar credibilidade a um conteúdo ficcional criado a partir das lembranças do público. Assim, é possível entender que o certificado de autenticidade em tal projeto faz uso da instituição em prol da instauração de outras formas versões possíveis da vida.

Se a instituição é oposta à instauração, que ameaça as bases engessadas do fluxo ordinário da vida, e a instauração abre novas possibilidades de vida, no projeto *Made-up Memories Corp.*® tem-se uma virada talvez paradoxal: é a própria instituição (entendendo a instância burocrática da empresa como instituição, assim como a configuração do projeto como um todo) que torna possível a instauração de tal ficção no mundo das possibilidades. O projeto utiliza a Instituição como forma de Instauração. É o certificado de autenticidade que permite à mesma circular no cotidiano, no espaço mesmo da vida, fora das paredes da galeria que a protegem.

Pode-se dizer que a *Made-up Memories Corp.*® propõe um uso poético e subversivo da burocracia institucional, do protocolo, que, ao invés de proteger o sentido único, instaura novos sentidos possíveis para o que se acreditava engessado em nossas memórias. Ao invés de rechaçar os “falsos pretendentes”, a

referida empresa convida a ficção a ocupar o mesmo lugar das recordações, das memórias de família, dos *souvenirs*.

Todavia, ao invés da disseminação das ficções, de outros sentidos possíveis propostos pela *Made-up Memories Corp.*®, o uso do certificado de autenticidade encontra-se historicamente ligado a um controle do mercado, dos valores monetários que regem o sistema da arte. O certificado no campo do mercado de Arte garante o oposto do que propõe a empresa em questão, ou seja, é a garantia de que os “falsos pretendentes” sejam impedidos de circular, mantendo, assim, o acesso restrito a obra e suas características auráticas preservadas. É contra a ficção que o mercado de Arte entenda o certificado de autenticidade.

Ao ver consolidada esta função, alguns artistas passaram a questionar o “círculo vicioso de legitimação” ao qual servia e começaram a buscar formas estratégicas de utilizá-lo para subverter o sistema das artes. Neste sentido, abordar-se-ão, a seguir, as diferentes formas de utilização deste dispositivo por Sherrie Levine e Michel Mandiberg.

Este exemplo tem um funcionamento em abismo, pois a obra de Mandiberg se consiste em se apropriar da obra de Sherrie Levine, intitulado-a de *After Sherrie Levine* [em português: *A partir de Sherrie Levine*] (2001). Todavia, a própria obra de Levine é também uma apropriação, pois consiste em fotografar fotografias expostas em galerias e museus, ou até mesmo catálogos, reproduzi-las e apresentá-las novamente no circuito da Arte, inserindo antes o seu nome no campo do autor e acrescentando ao início do título a palavra after. Assim, por exemplo, ao fotografar as fotografias de Walker Evans, ela as reproduz e expõe novamente, intitulado a imagem de *After Walker Evans* [em português: *A partir de Walker Evans*] (1979).

Sobre o exposto, segue o comentário da pensadora francesa Dominique Baqué (2003, p. 156):

Inscrita na primeira geração de artistas que se propuseram a uma crítica desconstrutiva da representação, Sherrie Levine se dedicou a fotografar reproduções de fotografias de grandes mestres da fotografia americana: Walker Evans e suas vistas documentais tomadas durante a grande depressão, Edward Weston e seus nus auráticos... ‘ao invés de fazer fotografias de árvores ou de nus, faço fotografias de fotografias’, diz a artista.

77



WALKER EVANS.
SEM TÍTULO.
1936.

SHERRIE LEVINE.
AFTER WALKER EVANS.
1979.

MICHEL MANDIBERG.
AFTER SHERRIE LEVINE.
2001.

Figura 48:
Walker Evans.
Sem Título. 1936./
Sherrie Levine.
After Walker
Evans. 1979./
Michel Mandi-
berg. After Sherrie
Levine. 2001.

Já Mandiberg disponibiliza na *internet* arquivos em alta resolução das apropriações de Levine, facilitando sua disseminação. Juntamente com os referidos arquivos de alta resolução, é possível também ter acesso a um programa que facilita a cópia e impressão destas imagens a qualquer um que tenha acesso à *internet*, computador e impressora. Juntamente com as imagens, é possível imprimir também um certificado de autenticidade.

Certificate of Authenticity

Untitled (AfterWalkerEvans.com/5.jpg)

Michael Mandiberg

This certificate guarantees that the accompanying digital image printout, Untitled (AfterWalkerEvans.com/5.jpg), is an authentic work of art by Michael Mandiberg so long as the following conditions have been met:

1. The image has been printed 3.825" x 5" at the highest resolution setting of the printer, up to the full resolution of 850DPI. The image is centered on an 8.5" x 11" piece of paper which has been trimmed to 8" x 10" to fit in the frame — the image must remain centered on the 8" x 10" piece of paper.
2. The image has been framed in an 8" x 10" black pre-cut Nielsen & Bainbridge sectional frame kit, available inexpensively at most frame or art supply stores.
3. This certificate is signed by the printer of the image, trimmed to 8" x 10" and placed in the rear of the frame facing out so it can be read while looking at the back of the frame.

Print your name here: _____

Sign your name here: _____

Date: _____

Figura 49: Certificado de Autenticidade³⁹ de Mandiberg, Michael

39. Cf. MANDIBERG. Disponível em: <<http://mandiberg.com/projects.html>>. Acesso em: 24 ago 2011.

Portanto, Mandiberg reproduz a reprodução de Levine, com a diferença de que em Levine, o processo é interligado por uma operação individual, dotada da noção de autoria e aura, pois suas cópias eram assinadas e vendidas a preços maiores

que o original de Walter Evans. Já Mandiberg trata a reprodução como uma operação a ser realizada por uma quantidade indefinida de indivíduos, colocando em risco seu valor comercial.

O certificado de autenticidade assume um papel importante na diferenciação entre a operação de Mandiberg e a de Levine. Ao construir um certificado de autenticidade para as diversas cópias que serão feitas da apropriação de Levine, Mandiberg, ao mesmo tempo, instaura uma indiferenciação entre cópias (já que todas serão feitas sob um mesmo protocolo operatório e levarão certificados de autenticidade igualmente válidos), enquanto a de Levine mostrava-se como uma cópia aurática e única. Mandiberg também faz uso de um sistema protocolar para subverter uma operação de controle de um discurso sobre a validade de uma obra.

Se até então o certificado de autenticidade servia para tornar válidas – e comerciais –, as práticas artísticas, em Mandiberg, o certificado tem justamente a função de desestabilizar tais práticas. O próprio artista explica em entrevista sua estratégia de ação:

Isto (o uso do certificado de autenticidade) foi uma tentativa de pegar uma ferramenta que estava sendo usada para estabilizar comercialmente práticas artísticas radicais das décadas de 70 e 80, e usar esta ferramenta de estabilização para radicalizar as agora estáveis práticas de apropriação⁴⁰.

Assim, em Mandiberg o certificado de autenticidade tem a função de tornar válidas inúmeras cópias da obra de Levine, que, por sua vez, é também uma cópia. Instaura-se, então, um sistema de validação de cópias de cópias que acaba por colocar em xeque o próprio sistema de autenticação.

Em *Made-up Memories Corp.*[©], a função do certificado de autenticidade é outra, mas também subversiva: utilizar um instrumento de validação da verdade para validar uma ficção e difundi-la por uma inserção tanto no meio secular quanto no meio da Arte.

Neste sentido, também se aproxima da obra de Noritoshi Hirakawa, intitulada *At a bedroom in the middle of the night 11:30/April 2, 1993* [em português: *Em uma cama no meio da noite 11:30/ 2 de abril de 1993*].



Figura 50: Noritoshi Hirakawa. *At a bedroom in the middle of the night 11:30/April 2, 1993*. Tokyo.

40. ENTREVISTA com Michel Mandiberg, 2002.

A fotografia se faz acompanhar de um certificado assinado por duas das pessoas que são retratadas na imagem. Trata-se de um homem sentado sobre o banco e da mulher sentada em seu colo. Ambos estão em uma praça pública repleta de passantes. Apesar de a posição em que o casal foi retratado ser convidativa a divagações eróticas, o contexto público em que ambos são apresentados tiraria toda a ambiguidade que se apresenta. Todavia, é acrescida à imagem as seguintes palavras que compõem o certificado assinado:

Nós, Sr. Tetsuya Shiraton e Srta. Mayumi Shimokawa, tivemos juntos relações sexuais (copulação). E quando esta fotografia foi tirada pelo Sr. Noritoshi Hirakawa [...], nós declaramos que estávamos emaranhados por nossos sexos, mesmo que isto não esteja visível na imagem.

Assim como no caso da *Made-up Memories Corp.*©, o certificado na obra de Hirakawa (ainda que não seja um certificado de autenticação), tem a função de dar validade a certo discurso ficcional sobre a obra.

Já em Paulo Bruscky, também é possível afirmar a existência da adoção de uma série de artifícios de autenticação – ainda que aquele autor não faça uso do certificado de autenticidade propriamente dito; tem-se a utilização de procedimentos protocolares por meio de seus carimbos, como no caso da obra *Confirmado: é arte* (1977).



Figura 51: Paulo Bruscky, *Confirmado: é arte*, 1977.

Na referida obra, o carimbo tem a função de declarar que qualquer material que leve a marca do mesmo deva ser considerado Arte. Como uma proposição de que para que qualquer material seja artístico, basta ser validado como tal, carimbado, assinado, protocolado. Podemos inferir, portanto, algumas analogias entre esta obra e o modelo de Duchamp analisado por Audi.

Nesta obra, o gesto autolegitimador duchampiano é utilizado de forma irônica. Nela, é possível perceber as mesmas consequências do ato performativo de Duchamp, que, ao declarar que “isto é Arte”, transforma o estatuto do objeto. Todavia, diferentemente do caso de Duchamp, em Bruscky, a nomeação não se dá pela força da palavra e do discurso do artista, mas sim

pelo carimbo, que ocupa de forma metonímica a posição de uma instância legitimadora da Arte. De fato, para transformar o estatuto do objeto, fez-se necessário não a fala do artista, mas a declaração normativa conferida pelo carimbo.

Ao invés de trazer este poder de autoridade para a figura do artista como ocorre no caso de Duchamp – em que o artista se legitima como tal ao mesmo tempo em que o objeto é legitimado como Arte, em Bruscky, tem-se outro tipo de operação. O objeto se afirma como Arte por força de uma legitimação externa ao artista e ao próprio juízo do observador, pois a declaração está colocada de antemão e de forma impessoal.

A autoridade da nomeação do objeto como Arte recai exclusivamente sobre uma instituição legitimadora (representada pelo carimbo) que lhe atribui o valor de arte, ainda que tal instituição não esteja especificada, sendo apenas sugerida.

Assim, ao ser elevado ao *status* de arte, a obra de Bruscky não afirma o poder do artista como autoridade, mas reafirma a credibilidade da instituição que legitima o objeto, que nem sequer é uma instituição particular (ou particularizada pela obra), mas uma instituição qualquer; de outro modo, à estrutura e função de toda e qualquer instituição legitimadora. Não se trata, portanto, do poder conferido socialmente a uma instituição, mas à Instituição.

É justamente aí que reside a grande virada no trabalho de Bruscky: a instituição na qual o espectador deposita sua credibilidade e aceita de antemão seu juízo de valor não existe, de fato, e se trata, na verdade, de uma certificação do próprio artista, mas que, ironicamente, se o tivesse certificado sem a intermediação do carimbo, recorrendo apenas à sua posição de artista, não teria aqui o mesmo efeito.

Bruscky parece insistir na pergunta tão frequentemente colocada por Audi: “quem autoriza a autoridade?”. Se a autoridade (Instituição) for autorizada pela instância hierarquicamente mais baixa (o artista), deixa de ser uma autoridade competente na forma jurídica. Mais ainda: se a autoridade garante um direito do qual é o próprio objeto, existiria uma contradição de interesses que mais uma vez invalidaria o ato (jurídico ou performativo no caso).

De certo modo, em um primeiro nível de análise, podemos dizer que no caso de Bruscky, ocorre uma autolegitimação da obra, uma vez que é o próprio artista quem a carimba com a nomeação de Arte. Todavia, não se tem uma relação direta entre artista e obra nesta nomeação. Aquele autor recorre a uma instituição (fictícia) por meio do carimbo, que a representa de forma metonímica. Dito de outra forma, não é pela força do discurso do artista que o objeto é declarado Arte, mas pela força da legitimação de uma instituição (fictícia) representada pelo carimbo. Portanto, mais do que um ato performativo duchampiano, poderíamos considerar a obra de Bruscky um comentário irônico sobre a validade da própria instituição, sobre sua autoridade e sobre as normas que fundamentam tal autoridade. Trata-se, portanto, de questionar mais o princípio ou o fundamento que o critério.

O comentário de Bruscky, portanto, extrapola sua obra e se dirige ao próprio sistema de legitimação das artes de maneira crítica, questionando quem tem o direito de validar a obra e colocando o espectador também em uma posição crítica, pois seu sistema de crença incondicional no poder da autoridade é exposto, e o espectador é posicionado no centro da armadilha do “círculo vicioso da legitimação” (AUDI, 2012, p.14).

Outra obra que discute legitimação são os registros de *performance* da artista Polyanna Morgana, nos quais descreve ações cotidianas, autenticando-as em cartório, conforme consta em análise a seguir:

Polyanna Morgana registra em cartório os afazeres do dia de uma pessoa, no caso, a própria artista. Os documentos descrevem a banalidade cotidiana e o trânsito pela cidade, que se transmutam em percurso poético por meio de uma estratégia essencialmente política. Os registros, de 2002, apresentados na exposição arquivo Brasília, versam sobre o sistema de arte e, de forma crítica, incidem sobre a burocratização da vida (CATÁLOGO Arquivo Brasília, 2010, p. 58).

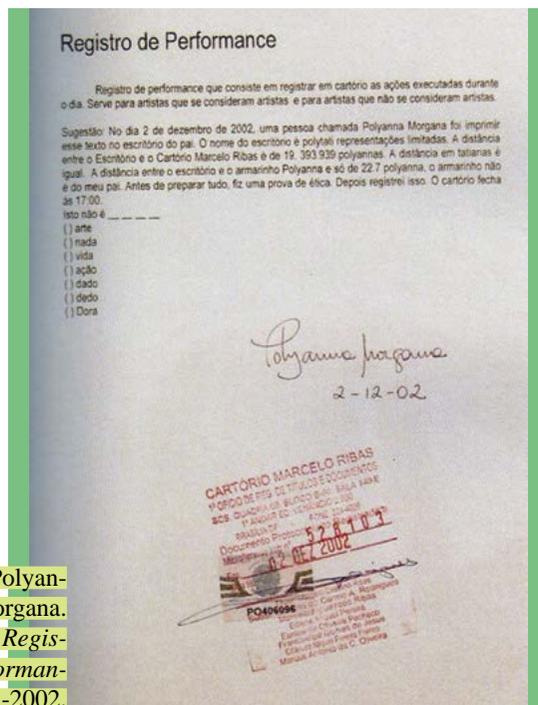


Figura 52: Polyanna Morgana. *Polyannas. Registros de performance. 2001-2002.*

Em um tom bem-humorado, o texto aparenta ser uma espécie de enquete que questiona o público se tais ações cotidianas poderiam ser consideradas Arte. Todavia, ao invés de dar ao público a opção de ele mesmo declarar este registro de *performance* como Arte, o questionário (que pode ser tanto de uma resposta única como também de mais de uma resposta), permite ao público apenas a negação. É possível, portanto, negar

que este registro de *performance* feito pela artista é Arte, nada, vida, ação, dedo e/ou Dora. Todavia, não pode afirmar que o registro seja qualquer um destes itens ou todos eles.

Ao suposto indivíduo que responderia ao questionário, só caberia recusar que as ações descritas sejam Arte (ou qualquer outro item listado na enquete). Suas opções são, de fato, declarar que a *performance* não é Arte, não é nada, não é vida, não é ação, não é dedo e/ou não é Dora. O campo de possibilidades encontra-se, assim, dentro da negação ou da ausência de resposta.

Já a artista, em seu objetivo afirmativo de validar a obra, tem outro campo de possibilidades. Morgana recorre a uma instância legitimadora que não é o sistema das artes (como um museu ou um crítico de arte), mas também não é o público (opinião majoritária), já que provavelmente a maior parte da população acharia que as ações descritas não são arte (podemos deduzir isto mesmo sem um resultado da enquete daquela autora). Já prevendo a recusa da opinião majoritária sobre o direito de seu trabalho ser chamado Arte, Morgana insere, de maneira cômica, a (suposta e esperada) recusa na própria obra em forma de alternativa de escolha em seu questionário, que está dentro das opções de resposta esperadas por aquela autora.

Apesar de a opinião do público não ser determinante, mostra-se evidente a importância daquela opinião constar na obra como sendo negativa, mas irrelevante. Tanto na obra de Bruscky quanto na de Morgana, o espectador é posicionado de forma débil, como a engrenagem mais fraca no “círculo vicioso de legitimação”, podendo ser enganado e manipulado.

Ao invés, portanto, daquela artista recorrer às instituições da arte ou ao público, Morgana recorre ao cartório de fé pública como instância legitimadora. Não podemos, todavia, deixar de notar a contradição no fato de o cartório poder emitir um selo de fé pública para uma informação que certamente não teria a credibilidade da opinião da maioria da população (que não consideraria tal *performance* uma obra de arte).

Mais que um reflexo da opinião majoritária, o selo do cartório parece contribuir para formar (ou informar) esta opinião, pois a sua simples presença aumenta a credibilidade de que o documento se trata de uma autêntica obra de arte, sendo um indício forte, quase determinante (por ser legalmente válido), de que seja, de fato, uma obra.

Ironicamente, o que o selo do cartório afirma é que o documento é autêntico, e não a obra; mas abrangência da credibilidade do selo se amplia no senso comum para outras afirmações que não são sua proposição original (como já se discutiu anteriormente sobre o caso da autenticação de um certificado da *Made-up Memories Corp.*©).

Se no caso de Bruscky existe uma aproximação com o modelo de Duchamp, é possível afirmar que no caso de Morgana, a maior aproximação com os modelos propostos por Audi seria o de Joseph Beuys. Neste modelo, não existe a discriminação entre o quem é artista e quem não é (seria da natureza de qualquer ser humano), e a sua condição estaria fundamentada

em sua força produtiva, em uma ação corporal, vinculada não ao indivíduo, mas ao social.

O trabalho de Morgana parece engendrar de uma maneira muito delicada tais aspectos, apresentando ações ordinárias que poderiam ser desempenhadas por um indivíduo qualquer, em que o corpo encontra-se presente em um fluxo cotidiano, dos deslocamentos e passagens na cidade, na vida, no presente. A generalidade das ações, não de uma artista, mas de um trabalhador, de um morador, de um cidadão, evoca não a particularidade de Morgana, ou das muitas Morganas (já que esta se apresenta como medida para percorrer distâncias, deslocamentos), justamente a sua generalidade, substituindo o individual pelo social.

Não deixa de ser sobre convenções sociais que se trata o processo e a instância de legitimação escolhida por Morgana. E ainda, não deixa de ser sobre convenção social que se trata o cotidiano burocrático, numerado, medido, processado como um dado (uma das opções de seu formulário). Ao colocar o público em uma situação de fragilidade ou de insuficiência, aquela autora propõe ao mesmo tempo um reconhecimento das instâncias que compõem a obra (e a vida), resgatando, assim, a abertura de possibilidades das formas de viver contra a qual a Instituição trabalha. Vislumbramos, assim, a desburocratização do amanhã como uma das responsabilidades do artista, conforme preconiza Audi.

Até o momento, discutiu-se a questão da legitimação do artista e da obra a partir da perspectiva apresentada pelo texto de Audi – que vem se colocando como uma polarização entre Instituição e Instauração, nos termos mesmos em que Audi propõe: a primeira, encontra-se a serviço da ordem pré-estabelecida; e, a segunda, está do lado do impulso criador, que é desestabilizador e ameaça a norma em favor do devir.

Todavia, a partir da análise dos diversos tipos de funções e usos do certificado de autenticidade, tanto pelo mercado (como preservação de valores tradicionais que garantem a manutenção do sistema) quanto pelos artistas (que o utilizam como estratégia subversiva para desestabilizar o sistema ou convidar o público a olhá-lo de maneira crítica), proponho uma permeabilidade desta polarização, ou talvez até mesmo um uso paradoxal destes dois termos ao mesmo tempo, no que se refere à produção da *Made-up Memories Corp.*© e também a alguns artistas abordados anteriormente.

Ao pensarmos a burocracia, os protocolos, as normas de uma maneira criadora, ou melhor, ao pensá-los como material de criação, a Instituição pode se configurar como um agente instaurador de transformação e não de manutenção de formas rígidas de viver. É neste sentido que o presente estudo dedica especial atenção à análise dos artistas que pensam não apenas em obras, mas nas verdadeiras estruturas de funcionamento, sistemas, formas de circulação, inserção e divulgação, funcionamentos que estão, enfim, para além da criação da obra propriamente dita. Neste sentido, é possível pensar na existência simultânea de Instituição e Instauração.

Tal abordagem permite pensar até mesmo a própria Instituição como material para criar a obra. O debate sobre a legitimação, sobre o poder e a autoridade se amplia, direcionando-se não apenas para os campos apontados por Audi a partir de uma perspectiva jurídica (o Estado, a lei, o povo), mas o próprio sistema das artes como instância legitimadora a ser questionada. O confronto entre cultura (vinculada à sociedade) e Arte e também entre natureza (vinculada à essência) e Arte, analisados por Audi, se ampliam na perspectiva aqui apontada, também para Sistema da Arte e Arte.

XI.
F Z C H R
M G F D Z R
F F F
R C F
H H T
O O R A,
S



O funcionamento da *Made-up Memories Corp.* se aproxima do formato de uma empresa, que se supõe formada por diversos funcionários, alocados em cada uma das instâncias fictícias da mesma. A presença de vários indivíduos desempenhando papéis diferentes no projeto é mais uma questão de forma (no caso, o formato empresarial) e de proposta poética vinculada à ideia da empresa fictícia que de uma constatação que necessariamente tenha que se confirmar no processo.

Neste sentido, tem algumas aproximações com o modelo que iremos chamar de “corporação de um só”, no qual podemos dizer que o artista Marcel Broodthaers seria o maior expoente. Criador de um museu fictício, o formato da obra de Broodthaers também exigia diversos indivíduos que supostamente iriam ocupar as diferentes funções que um museu desempenha. Todavia, Broodthaers assumiu para si a direção e também todas as outras funções envolvidas na manutenção de um museu, como, por exemplo, assessoria de imprensa, curadoria, entre outras.

James Putnam reafirma tal questão ao apontar que Marcel Broodthaers criou em seu *Musée d'Art Moderne, XIX siècle. Département des Aigles* (1968-1971) diversas divisões: “[...] ele atuou como diretor, curador, designer e publicitário”⁴¹

Ao desempenhar todos os papéis envolvidos na manutenção de sua ‘empresa’, Broodthaers parece defender não somente a versatilidade do artista, mas também a própria manutenção de uma estrutura mimética, uma funcionalidade burocrática do projeto como parte essencial de sua proposta artística.

41. Livre tradução de: “[...] he went on to make a series of twelve sections, in each of which He acted as its director, curator, designer and publicist”. Cf. Putnam (2009, p. 21).

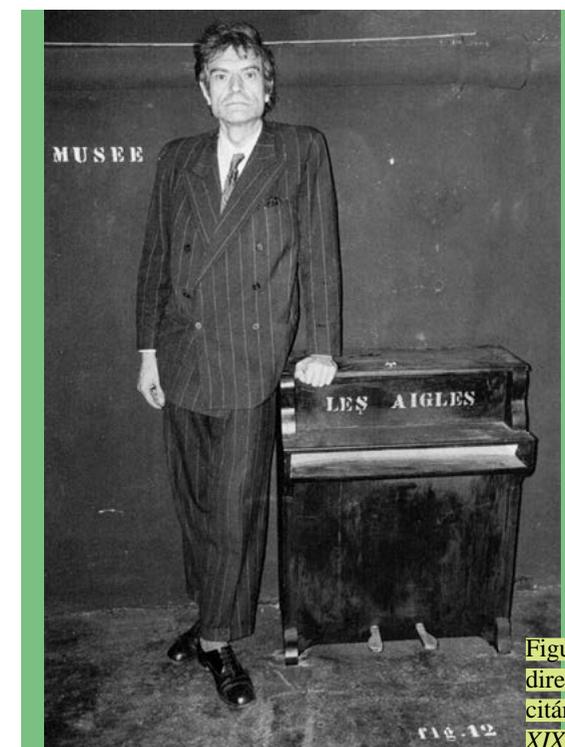


Figura 53: Marcel Broodthaers, diretor, curador, designer e publicitário do *Musée d'Art Moderne, XIX siècle. Département d'Aigles*.

Também faz parte deste modelo de “corporação de um só” a obra do artista Res Ingold, que em sua companhia aérea fictícia atua como publicitário, relações humanas e diretor executivo; no caso de Ingold, o artista assume a figura do diretor executivo pelo uso de terno, gravata, trejeitos e acessórios típicos de um empresário bem-sucedido. É parte fundamental do projeto a figura do diretor executivo da empresa, que realiza palestras para divulgação do projeto na mídia, consegue fundos de investimento e representa a empresa em salões e feiras de arte.



Figura 54: O diretor executivo Res Ingold em suas conferências / o escritório da Ingold Airlines

Para finalizar com outro exemplo de artista que trabalha a partir da ideia de “corporação de um só”, tem-se ainda o caso de Phillippe Thomas. Acerca da sua obra comenta Patrícia Huchet (2009):

Philippe Thomas criou o grupo *Os readymades pertencem a todo mundo*, e, apesar de seu nome coletivo — uma referência aos *ready-mades* de Marcel Duchamp — esse “grupo” contava apenas com um único artista, o próprio Philippe Thomas. Ele criou várias instalações e organizou diversas exposições que abordavam os sistemas arquivísticos das obras.

O modelo de “corporação de um só”, adotado por Broodthaers, Res Ingold e Phillippe Thomas, todavia, parece não ser exatamente o mesmo adotado pela *Made-up Memories Corp.*®, mesmo mantendo diversas similaridades. Apesar de a direção da referida empresa e o conceito do projeto ter sido elaborado por uma única pessoa, o projeto conta frequentemente com a ajuda de amigos que desempenham algumas funções: alguns, de modo esporádico, e outros, de maneira permanente, além da constante necessidade de contratação de serviços especia-

lizados (como, por exemplo, diagramador, designer, entre outros).

E, principalmente, existe uma participação do público no envio de suas lembranças, sonhos e desejos, que são o motor de funcionamento da *Made-up Memories Corp.*® É justamente o público que fornece o material mais valioso do projeto. Mas, como entender tal relação com todos estes indivíduos que colaboram com o projeto?

Além do modelo da “corporação de um só”, é possível ainda pensar no modelo colaborativo de Shoppie Calle, em que a artista utiliza como matéria prima elementos do cotidiano de outras pessoas, em uma colaboração voluntária ou até mesmo involuntária, sem que isto necessariamente implique em compartilhamento de autoria, ou uma coautoria, como é o caso da obra “cuide de você” (2010).

Ao enviar suas lembranças para a *Made-up Memories Corp.*®, o público simplesmente oferece matéria prima para o projeto ou, de alguma maneira, tal indivíduo passa a ser incorporado ao projeto como elemento essencial, integrando, mesmo que temporariamente, o sistema produtivo da referida empresa?

A seguir, tem-se um pequeno ensaio que escrevi, a partir de algumas de minhas próprias lembranças de infância, sobre o processo de produção da empresa – movido pelo que chamei de trabalhadores imaginários da memória.

OS ESCANINHOS DA MEMÓRIA

Certo dia, já com a idade bem avançada e sofrendo de Alzheimer, meu avô me confidenciou, com os olhos marejados, que não lembrava mais de sua cidade natal, nem dos seus textos preferidos, nem dos nomes de vários familiares queridos. Suas lembranças estavam desaparecendo.

Mas, para além da clareza, talvez momentânea, de sua situação, o que realmente me deixou intrigada foi a frase que veio em seguida: “sabe, minha filha, quando agente chega em certa idade, os escaninhos da memória começam a ficar preguiçosos”. Eu então lhe perguntei quem, ou o quê, eram os escaninhos da memória.

Revendo-me para um canto do sofá, mesmo sem haver mais ninguém na sala, ele disse, como quem revela um segredo: “são os homenzinhos que moram na nossa cabeça, que são como carteiros; eles recebem uma mensagem e têm que colocar no lugar certo. Mas com o tempo eles vão ficando preguiçosos e não fazem mais o serviço!”.

Esta imagem dos trabalhadores da memória evocada pelo meu avô me chegou com o reconhecimento de quem ouve algo no qual já se acreditava secretamente há muito tempo atrás, e cujo retorno traz a convicção de que esta crença estava certa, ainda que seja absurda.

Quando criança, eu imaginava que o organismo humano era movido por pequenos homenzinhos que trabalhavam dentro de nós. Desta forma, quando eu comia meu bolo de chocolate preferido, assim que ele descia à garganta, um pequeno funcionário o recolhia e levava para outro compartimento, onde passava por diversas manipulações de outros pequenos trabalhadores, que o fragmentavam e espalhavam pequenos pedaços pelo corpo todo, para por fim serem recolhidos por

uma cuidadosa faxineira que os ajuntaria e varreria para fora do corpo, exatamente quando eu fosse ao banheiro. Por este mesmo motivo, meu avô me dizia para jamais comer tarde da noite, pois estes pequenos trabalhadores também precisam descansar.

Já adulta, o que até aquele momento eu ainda não imaginara era a atividade dos escarinhos da memória, que deveriam não só receber como também redirecionar as mensagens para os compartimentos corretos. Passei a me perguntar se, ao invés de preguiçosos, como no caso do meu avô, os escarinhos da memória fossem revoltados, traiçoeiros, espíões, ou, simplesmente, brincalhões?

Agradou-me especialmente pensar que certas pessoas tinham estes funcionários travessos, indisciplinados, rebeldes, artelhos. Eles manipulariam as mensagens de acordo com sua vontade ou interesse, levando-as para lugares improváveis, inusitados. Eles criariam trava-línguas, brincaríamos de telefone-sem-fio, recantariam, colariam, costurariam e modelariam. Alterando as lembranças, eles seriam capazes de mudar o passado e, portanto, o futuro⁴².

Ao enviar seu pedido para a *Made-up Memories Corp.*©, me agrada pensar que o público solicitante é convidado a ser, de alguma forma, este funcionário travesso, permitindo-se, mesmo que a pretexto do projeto, reconstruir suas próprias memórias, abrindo-se assim novas possibilidades de presente, novas possibilidades de vida.

Esta participação – na qual o público solicitante se envolve de maneira bastante íntima – é não somente um ponto de partida ou uma matéria prima a ser utilizada para construção dos objetos e instalações, mas também está presente na forma de narrativa que faz parte da própria obra, é incorporada a ela.

Tal narrativa – que é como a voz deste indivíduo no trabalho – é colocada lado a lado com a narrativa sobre a produção da obra, com a narrativa do certificado etc., uma vez que a obra é o próprio agenciamento destas vozes, destas narrativas, a coexistência destas tramas forma um tecido que caberá ao espectador articular.

Sendo assim, existe um questionamento sobre a autoria presente no trabalho, muito mais do que pela via da assinatura (não se trata de coautoria, por exemplo), mas sim pela abertura de sentidos e de possibilidades que o trabalho oferece, se afastando da noção do Autor como detentor do sentido único.

Para tornar mais clara a referida ideia, convém antes abordar mais atentamente a própria noção de Autor, sua função e as condições que propiciaram sua manutenção, para, então, analisarmos o seu apagamento em favor da multiplicidade de sentidos e da proliferação das ficções.

Tal ação proposta será levada adiante por meio do entrelaçamento de dois importantes textos, a saber: *Qu'est-ce qu'un auteur?* [em português: *O que é um Autor?*] (Foucault, 2001) e *La mort de l'auteur* [em português: *A Morte do Autor*] (Barthes, 1984). Remetemo-nos ao texto de Barthes que analisa claramente porque foi necessário, em determinado momento, combater-se a noção de Autor e de que maneira esta figura do Autor

significava significava uma ditadura de sentido. Já o texto de Foucault parte do pressuposto de que a morte do autor já foi declarada. Assim, este formula, então, outra pergunta: se o autor está morto, como ele um dia pôde existir? Em outras palavras, Foucault tem como objetivo analisar de que maneira, em que circunstância, foi possível a manutenção de uma função Autor.

Barthes, ao combater a figura do Autor, estava combatendo, na verdade, o que chamava de Autor-Deus – figura detentora de um significado unívoco, capaz de excluir todas a polissemia, e que obliterava a possibilidade de interlocução com o leitor, uma vez que na sua ditadura de sentido prevaleceria, para os críticos, uma explicação da obra baseada na ênfase que se dá à história, à vontade, à dita expressão pessoal do Autor.

É possível comparar a função restritiva do Autor à função da Lei no chamado Nome-do-Pai⁴³. Barthes evidencia a maneira como a figura do Autor se encontra inserido dentro de um conjunto de legitimação e institucionalização que exerce uma função ditadora. É contra justamente tal ditadura de sentido que Barthes escrevia: contra um sentido único em detrimento da polissemia e contra a explicação da obra pela referência a quem a produziu.

As questões apresentadas no texto de Foucault, abordadas no campo da literatura, podem ser deslocadas para o campo das Artes Visuais de onde, simultaneamente, advém o questionamento do que é um Autor. Este questionamento não é recente, mas passa a ser mais contundentemente problematizado com o pós-modernismo.

Assim, podemos pensar em uma confluência com o texto de Foster⁴⁴, no qual existe uma crítica em relação a todo um conjunto de manifestações⁴⁵ próprias de um período em que aquele autor denomina de pluralismo, que parecem apontar no mesmo caminho que a questão da autoria em Foucault.

O que Foster apresenta como um *revival* ‘insípito’, uma vanguarda de retarguarda e um *dejavunik*, remetem a um parâmetro anterior e primeiro – onde se instaura a autoria, e em Foucault, um tipo especial de autoria paradigmática: os instauradores de discursividade. Estes têm de particular o fato de que “não são somente os autores de suas obras, de seus livros. Eles produziram alguma coisa a mais: a possibilidade e a regra de formação de outros textos” (FOUCAULT, 2001, p. 280).

A partir da figura dos “instauradores de discursividade” (FOUCAULT, 2001, p. 280), é possível pensar no campo da Arte na produção de artistas como Duchamp e movimentos como o Modernismo, que instauraram paradigmas e que permitiram todo um pensamento não somente a partir destes, mas também um pensamento que pode ser diferente deste, mas, ainda assim dentro de um campo instaurado por eles. Se a impossibilidade de ressurgimento deste tipo Autor é detectada por Foster no pluralismo, a questão que apresenta contemporaneamente é: como pensar um artista que não inscrito no campo do Autor?

Elevando ao máximo a asserção de Barthes, “o nascimento do leitor tem de pagar-se com a morte do Autor”, podemos

42. Notações do diário de produção da *Made-up Memories Corp.*©, 02 de agosto de 2012.

43. Em Psicanálise, fala-se do Nome-do-Pai como o Instaurador da lei. Funda o Super-Ego, exercendo a função de veto, de castração. Aqui, é metaforicamente comparado à função Autor na ditadura do sentido.

44. Cf. Foster (1996).

45. Disseminação das paródias, citações, pastiches, etc.

46. FABRIS, Annateresa. *Cindy Sherman ou de alguns estereótipos cinematográficos e televisivos*. Rev. Estud. Fem. vol.11 no.1 Florianópolis Jan./June 2003. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?d=S0104-026X2003000100004&script=sci_arttext acesso em 03 mai 2013.

47. Idem.

48. Livre tradução de: "y 'yo' no es un sujeto inocente anterior al texto, que lo use luego como un objeto por desmontar o un lugar por investir. Ese 'yo' que se aproxima al texto es ya una pluralidad de otros textos, de códigos infinitos, o más exactamente perdidos (cuyo origen se pierde) [...] La subjetividad de es una imagen plena, com la que se supone que sobrecarga al texto, pero cuya plenitud, amañada, no es más que la estela de todos los códigos que me constituyen, de manera que mi subjetividad tiene finalmente la misma generalidad de los estereótipos". Roland Barthes, *El placer del texto*. S/Z. Siglo Veintiuno Editores (México, 1980).pág. 6.

49. "Exatamente ao contrário, o *scriptor* moderno nasce ao mesmo tempo que o seu texto; não está de modo algum provido de um ser que precederia ou excederia a sua escrita, não é de modo algum o sujeito de que o seu livro seria o predicado; não existe outro tempo para além do da enunciação, e todo o texto é escrito eternamente aqui e agora". Cf. Barthes (1984, p. 2).

pensar em uma espécie de desaparecimento do sujeito artista na sua obra em benefício das estruturas que se desvelam para o espectador (que, contemporaneamente, deve ser observado como um leitor participativo, atento, como coloca Barthes). Tomemos, como exemplo, o caso da artista Cindy Sherman.

O trabalho de Cindy Sherman consiste em fotografias nas quais a mesma atua, representando clichês, papéis femininos. Apesar de ser aquela artista quem aparece como personagem de suas fotografias, não se trata de autorretrato, pois como ressalta Annateresa Fabris (2003): "Como pensar em autorretratos diante das composições de Sherman, destituídas de toda vontade de autorevelação, der toda dimensão íntima?"⁴⁶

Não importa, naquela imagem, Sherman como indivíduo ou como artista. Importa sim, os estereótipos que ela apresenta, desvelando criticamente uma estrutura consumista e machista. "Delas emerge uma visão da mulher não como indivíduo, mas como estereótipo cultural, como máscara social, como glossário de poses, gestos e expressões faciais"⁴⁷ (FABRIS, 2003).

Aqui podemos perceber o aniquilamento do autor, como destaca Barthes, "a abertura de um espaço onde o sujeito que escreve não para de desaparecer" (FOUCAULT, 2001, p. 268). A aniquilação da figura do Autor traz consigo a negação de um dado prestígio pessoal que validaria a obra em função de seu Autor. E mais, a igual negação de leituras interpretativas nas quais "a explicação da obra é sempre procurada do lado de quem a produziu, como se, através da alegoria mais ou menos transparente da ficção, fosse sempre afinal a voz de uma só e mesma pessoa, o *autor*, que nos entregasse a sua 'confidencia'" (BARTHES, 1984, p. 2).

Tal crítica – bem pertinente no caso de Sherman – se torna mais contundente, chegando mesmo a por em dúvida a possibilidade de um eu pessoal, uma escrita em primeira pessoa:

E eu não é um sujeito inocente anterior ao texto, que o use logo como um objeto para desmontar ou a um lugar para investir. Este eu que se aproxima do texto é uma pluralidade de outros textos, de códigos infinitos, ou mais exatamente perdidos (cuja origem se perde) [...] a subjetividade é uma imagem plena, com a qual se supõe superposta ao texto, mas cuja plenitude fraudada, não é mais que o despertar de todos os códigos que me constituem de maneira que minha subjetividade finalmente tem a mesma generalidade dos estereótipos.⁴⁸

A impossibilidade de um indivíduo anterior à obra⁴⁹ da qual fala Barthes e sua impossibilidade também de uma criação *ex nihilo* apontam, ao mesmo tempo, para o surgimento de outra função para o artista.

Assim, o questionamento de Beckett: "Que importa quem fala?", faz-se presente na produção contemporânea, não só no trabalho de Sherman, mas em muitos outros, nos quais não importa quem fala - a marca da expressão ou da subjetividade do artista-, mas sim o desvelamento de uma estrutura de fun-

cionamento. "É sua vinculação a um conjunto sistemático que lhes dá garantia. E de forma alguma a referência ao indivíduo que os produziu" (FOUCAULT, 2001, p. 276).

Em *Made-up Memories Corp.*®, o projeto não se embasa em uma referência a quem produziu a obra e não se esgota nela. A pergunta: "que importa quem fala?", se aplica a todas as narrativas que constituem a obra, e a todos os sujeitos – fictícios ou não – que assumem circunstancialmente os papéis de portadores destas vozes.

Tal característica mostra-se tão forte no processo da *Made-up Memories Corp.*® que se fossemos seguir os critérios tradicionais utilizados São Jerônimo em *De viris illustribus* para detectar a autenticidade de uma obra, não resistiria a estes critérios, e seria declarada uma obra não autêntica; isto porque a referida empresa não apresenta as quatro modalidades que caracterizam tradicionalmente o Autor, a saber:

→ certo nível constante de valor: se, entre vários livros atribuídos a um autor, um é inferior aos outros, é preciso retirá-lo da lista de suas obras.

→ coerência conceitual ou teórica: se certos textos estão em contradição de doutrina com as outras obras de um autor, estes devem ser excluídos do conjunto de sua obra.

→ unidade estilística: é preciso igualmente excluir as obras que estão escritas em um estilo diferente, com palavras e formas de expressão não encontradas usualmente sob a pena do escritor.

→ momento histórico definido: devem, enfim, ser considerados como interpolados os textos que se referem a acontecimentos ou que citam personagens posteriores à morte do autor.

Se as narrativas do projeto *Made-up Memories Corp.*® são compostas por diferentes vozes (público solicitante, fiscal de obras, agente do cartório, diretora da empresa), é impossível garantir uma unidade estilística entre suas partes, sequer uma coerência histórica (pois a narrativa enviada pode se referir a fatos anteriores ao início do projeto ao à minha própria vida) ou eliminar a contradição, que é um dado sempre presente no projeto.

Neste sentido, se aproxima mais da noção de *scriptor* proposta por Barthes, em que o Autor funciona mais como um articulador, como que tecendo uma rede, uma trama, aos moldes do escritor ao fazer o seu texto. Ao inserir a obra no discurso da cultura e do sistema, abre-se espaço para as discussões de poder, *status* e legitimação não somente no campo da arte como também no campo político da sociedade, pois para Barthes (1984, p. 272), a função do autor estaria vinculada a um "modo de existência, de circulação e de funcionamento de certos discursos no interior de uma sociedade".

Diversos artistas entendem o próprio sistema, o contexto da produção artística e as estruturas mercadológicas que os cercam como parte da obra. E, nesse sentido, a atuação de artistas como Cindy Sherman e de projetos como a própria

Made-up Memories Corp.©, não é outra que não a de usar este tal desaparecimento do sujeito em prol da estrutura própria da trama social/política/artística/ideológica na qual a obra está inserida, exercendo, assim, uma verdadeira função crítica e de transgressão.

Nesta perspectiva, a *Made-up Memories Corp.*©, como muitos outros projetos artísticos, assume a tarefa de restaurar o risco da escrita, o risco da proliferação de sentidos que até então era reprimida pela figura do Autor, como um ditador do sentido único. Cabe ao artista devolver a polissemia, a multiplicidade de sentidos e, em última instância, a ficção. Fazer as ficções correrem livres pelo mundo, confundir, transgredir:

Dizendo isso, pareço evocar uma forma de cultura na qual a ficção não seria rarefeita pela figura do autor. Mas seria puro romantismo imaginar uma cultura em que a ficção circularia em estado absolutamente livre, a disposição de cada um; desenvolver-se-ia sem atribuição a uma figura necessária ou obrigatória. Após o século XVIII, o autor desempenha o papel de regulador da ficção, papel característico da era industrial e burguesa, do individualismo e da propriedade privada. No entanto, levando em conta as modificações históricas em curso, não há nenhuma necessidade de que a função autor permaneça constante em sua forma ou em sua complexidade ou em sua existência. No momento preciso em que nossa sociedade passa por um processo de transformação, a função-autor desaparecerá de uma maneira que permitirá uma vez mais a ficção e aos seus textos polisêmicos funcionar de novo de acordo com um outro modo, mas sempre segundo um sistema obrigatório que não será mais o do autor, mas que fica ainda por determinar e talvez por experimentar.⁵⁰

Quando Barthes ataca a figura do autor, o faz de maneira a explicitar sua função restritiva com relação à polissemia do texto. Ao realizar uma análise histórica sobre o surgimento desta figura, Autor, aquele estudioso atenta para o fato de que atrelar um discurso à um Autor criava uma noção de propriedade viria, então, a afastar o fantasma da ficção, da transgressora proliferação de discursos, uma vez que ao atribuir um texto a um Autor, este poderia ser identificado e punido caso sua obra se revelasse perigosa à manutenção do sistema.

Portanto, podemos entender que ao atribuir um novo sentido às lembranças, e à própria vida que se conta a partir desta lembrança, o projeto *Made-up Memories Corp.*© age justamente na via da proliferação do sentido, jogando com o leitor a tarefa de reunir/construir diversos sentidos.

Assim, ao retirar o poder a tal função Autor, propõe-se a reviravolta de jogar estas possibilidades múltiplas da leitura para o próprio leitor. É o leitor que irá restaurar esta multiplicidade de sentidos que antes era retida pelo Autor, impondo um

sentido único. Para Barthes, o Autor não antecede o texto. Este é uma série de referências e citações que antecedem o próprio leitor. E estas referências será o leitor mesmo quem irá agenciar: “O leitor é o espaço exato em que se inscrevem, sem que nenhuma se perca, todas as citações de que uma escrita é feita; a unidade de um texto não está na sua origem, mas no seu destino” (BARTHES, 1984, p. 3).

Na *Made-up Memories Corp.*©, o processo de criação está calcado não na unicidade de um discurso, mas sim nas diversas vozes presentes nas narrativas do projeto, que se configuram, assim, como um lugar onde todo este universo de possibilidades de sentido pode coexistir. O diário de obra traz uma visão parcial do processo, pelo ponto de vista do artista como operário; o certificado traz o ponto de vista da instituição (representada pelo cartório com seu carimbo e também pela *Made-up Memories Corp.*© como instituição); a narrativa traz, por sua vez, a voz dos que participaram do projeto doando a ele suas lembranças.

É justamente no leitor que irá incidir todas as instâncias de significação da obra, cabendo a este ter a visão total do trabalho, sendo que a artista é apenas uma destas vozes no projeto, não a única, não a mais importante. Tal atuação se dá aos moldes do que Barthes (1984, p. 3) descreve acerca da posição do leitor na tragédia grega:

Um exemplo, bastante preciso, pode fazê-lo a compreender: investigações recentes (J.-P. Vernant) trouxeram à luz a natureza constitutivamente ambígua da tragédia grega; o texto é nela tecido com palavras de duplo sentido, que cada personagem compreende unilateralmente (este perpétuo mal-entendido é precisamente o «trágico»); Há, contudo, alguém que entende cada palavra na sua duplicidade, e entende, além disso, se assim podemos dizer, a própria surdez das personagens que falam diante dele: esse alguém é precisamente o leitor (ou, aqui, o ouvinte). Assim se revela o ser total da escrita: um texto é feito de escritas múltiplas, saídas de várias culturas e que entram umas com as outras em diálogo, em paródia, em contestação; mas há um lugar em que essa multiplicidade se reúne, e esse lugar não é o autor, como se tem dito até aqui, é o leitor: o leitor é o espaço exato em que se inscrevem, sem que nenhuma se perca, todas as citações de que uma escrita é feita.

A tarefa de reconstituir a trama, de tecer estes sentidos todos que a obra potencializa, é jogado para o espectador de maneira instigante, existindo abertura para que ele próprio faça sua construção mental do que seria uma imagem-lembrança possível, reconstruir um caminho de volta à uma lembrança inventada, agora, a sua própria – à do leitor autor. Ele é autor, então, tanto neste momento em que é o único ponto no qual todos os sentidos convergem como também é convidado a se tornar de destino a origem quando aceita o convite de enviar

sua lembrança para o projeto.

Assim, o “isto foi porque EU inventei”, se apresenta como ampliadora de sentido. Este Eu já não é mais o eu do *Autor-Deus* que fala, tampouco o Eu de um indivíduo por trás da obra cuja história deva ser decifrada, mas um Eu intercambiável, passível de constantemente se refazer por um leitor autor (BARTHES, 1984).

XII.
O B I I .
M U R
M U S A
U S E ,
E U ,
E U ,

Ao questionar a função do Autor e propor uma análise crítica sobre esta figura e o papel de que desempenha, Foucault afirma que se torna necessário reformular não somente o autor como também o próprio conceito de obra. Se no debate anterior buscamos aplicar este pensamento sobre o autor para o artista, neste tópico buscaremos abordar também a reformulação desta noção de obra que Foucault propôs para a literatura e que aqui faremos o exercício de deslocar para obras de artes visuais.

A pergunta de Foucault se dirige à problemática da delimitação do que é a obra de um autor. Se devemos entender como corpo do trabalho do autor seus escritos, devemos publicar todos seus escritos acabados? Também os inacabados? Pequenos ensaios? Aforismos? Citações? Notações? Até mesmo seu diário ou cartas pessoais? Haja vista que todos os anteriores têm sido publicados, utilizando como único critério ter sido escrito pelo Autor, o que nos impediria que incluir neste grupo as notas da lavanderia? Para Foucault, percebe-se a falta de uma teoria da obra no campo da literatura.

Após a era da reprodutibilidade técnica, a Arte não se restringe a pensar em termos de obra única, aurática, irreproduzível. Tampouco as obras são feitas pensando em uma duração eterna, com materiais nobres, como, por exemplo, o mármore. Os materiais são cada vez mais banais, cotidianos, corriqueiros, efêmeros, e muitas vezes, reproduzível. As linguagens cada vez mais se entrecruzam, sendo que em diversos casos, tanto uma linguagem quanto outra são utilizadas na constituição de uma mesma obra.

A produção artística contemporânea parece confirmar a previsão de Allan Kaprow, que, em seu tributo a Jackson Pollock, vislumbrou que

Objetos de todos os tipos são materiais para nova arte: tinta, cadeira, comida, luzes elétricas e neon, fumaça, água, meias velhas, um cachorro, fil-

B R A
do museu
instituição
ao museu
instauração

mes, mil outras coisas que serão descoberta pela geração atual de artista. Esses corajosos criadores não só vão nos mostrar, como que pela primeira vez, o mundo que sempre tivemos em torno de nós mas ignoramos, como também vão descortinar acontecimentos e eventos inteiramente inauditos... O jovem artista hoje em dia não precisa mais dizer 'sou um pintor' ou 'um poeta' ou 'um dançarino'. Ele é simplesmente um 'artista'⁵¹.

Neste contexto em que as linguagens se fundem, as classificações são sempre temporárias e insuficientes, os materiais são vastos e inusitados, os suportes são cambiantes, perecíveis e, às vezes, até imateriais, a definição de obra é reformulada e coloca, assim, em crise uma cadeira inteira que a sustenta.

Em especial, podemos pensar na crise do Museu. Esta crise é consequência de vários fatores, mas, para efeito da presente discussão, iremos enfatizar dois destes: a crise da autoria (e com esta, a crise de conceitos como obra única e aurática) e a crise dos suportes tradicionais da arte (trazendo consigo o alargamento de categorias, conforme analisou Rosalind Krauss ao propor o conceito de 'campo ampliado').

O Museu é sustentado pela noção tradicional de Autor e de Obra e tem como missões classificar, arquivar, preservar e divulgar. As funções tradicionais do Museu parecem ter se tornado insuficientes ou inadequadas para atender às novas necessidades da Arte Contemporânea. Neste cenário, a função de classificar e também a de preservar são as primeiras a mostrar suas debilidades.

Gostaria de apresentar, como exemplo, o que me parece ser um translúcido retrato desta situação, que foi a da exposição do acervo do MAC USP que tive oportunidade de visitar em maio de 2012. Lá estavam expostas as diversas obras de arte contemporânea que foram doadas para o Museu.

Ao lado das obras, às vezes, já em processo acelerado de decomposição, eram apresentadas também as fotografias das obras no seu estado original, documentos oficiais de doação, dando a ver o sistema de trocas políticas envolvido, além de diversos relatórios das etapas empreendidas pela equipe de conservação na tentativa de manter a obra próxima ao estado original em que foi entregue.

Os relatórios de conservação narram detalhadamente as tentativas fracassadas de se encontrar determinada lâmpada que foi utilizada pelo artista na época para montar um dispositivo luminoso em seu objeto, fazer funcionar engrenagens já obsoletas de peças de arte cinética, substituir objetos que não são mais produzidos no mercado, adicionar produtos para desacelerar a decomposição de instalações feitas com materiais perecíveis, ou fazer estudos químicos da tinta utilizada em obras de xerografia.



Figura 55: Abraham Palatnik. *Aparelho Cinematográfico*, 1978.

Objeto Cinético (caixa de madeira revestida de laminado, tela de nylon, lâmpadas e motor). O Artista foi contatado para autorizar a substituição e lâmpadas que não existiam mais no mercado.

O conjunto das narrativas dos diversos profissionais (não somente conservadores de formação, mas também mecânicos, engenheiros, marceneiros e, às vezes, até do próprio artista que é convidado a participar das tentativas de restauração), gera a nítida impressão de que existe nesta tentativa uma tarefa de Sísifo – personagem da mitologia grega que recebeu como castigo empurrar uma pedra até o lugar mais alto da montanha, de onde esta sempre rolava de volta.

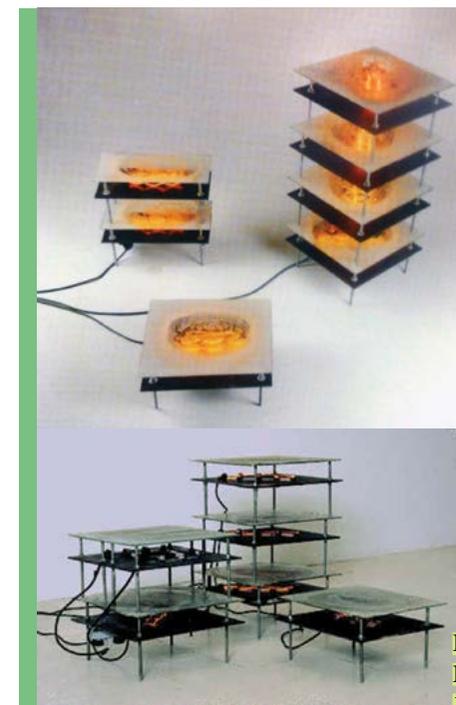


Figura 56: Edgar Racy. *Sem título*, 1991.

Edgar Racy

Sem título, 1991

Descrição da obra:

- A obra constitui-se de peças em metal que funcionam com suporte para fixação das resistências elétricas e placas de vidro, sobre as quais é depositada a parafina que é mantida no estado líquido devido ao calor.

Problemas de conservação:

- A resistência elétrica rompe-se com frequência, provocando estouros que podem causar acidentes;
- Quando ligada, a obra consome grande quantidade de energia elétrica, sendo necessária uma rede bem estruturada que comporte o funcionamento da mesma;
- A forma de exposição da obra, no chão, representa risco de acidente, caso algum visitante caia ou esbarre por distração, podendo se ferir em contato com a energia elétrica e a parafina muito quente.

Resumo do estado de conservação:

- Algumas resistências encontram-se rompidas.
- Sujidades aderidas à parafina.

Intervenções realizadas:

- Em 2003, ocorreu a substituição das resistências elétricas que se encontravam rompidas. Contamos com o auxílio da equipe de engenharia elétrica da Escola Politécnica USP, que forneceu as especificações para aquisição de resistências elétricas iguais às utilizadas pelo artista.

Procedimentos previstos durante o período da exposição:

- Adequação do sistema de aquecimento da obra. Com a participação do artista, buscaremos opções de sistemas que proporcionem o efeito desejado, permitindo a exposição da obra com menor risco de acidentes.

Figura 57: Ficha de acompanhamento do MAC/USP referente à obra de Edgar Racy.

Destarte, a precibilidade se faz presente em toda e qualquer obra de Arte, mesmo a dita como tradicional, feita para durar para sempre. Todavia, a produção contemporânea potencializa este problema, pois envolvem materiais cotidianos, inusuais, perecíveis, frágeis, além de experiências relacionais e conceituais.

Um caso que merece destaque nesta exposição é a apresentação da obra *Pele* (1990), de Anna Barros. A artista havia doado a peça, feita de *latex* de borracha e suporte de madeira para o Museu. Após vários anos e tentativas frustradas de manutenção da peça, esta atingiu um estado em que a elasticidade do material se perdeu e ela ficou completamente rígida e alterada.



Figura 58: Anna Barros. *Obra Pele* - latex de borracha. A esquerda, a obra em 1990 e a direita em seu estado atual.

Diante da situação, a artista, então, propôs ao MAC USP que se realizasse um enterro da obra, nas dependências da própria USP, com cortejo funerário e homenagens, na qual a artista apresentaria o contexto de concepção da obra, sua importância histórica e, em seguida, seria enterrada nos jardins de fundo do Museu, com uma lápide adequada, indicando os dados da obra, como nome, dia de concepção e dia da morte.

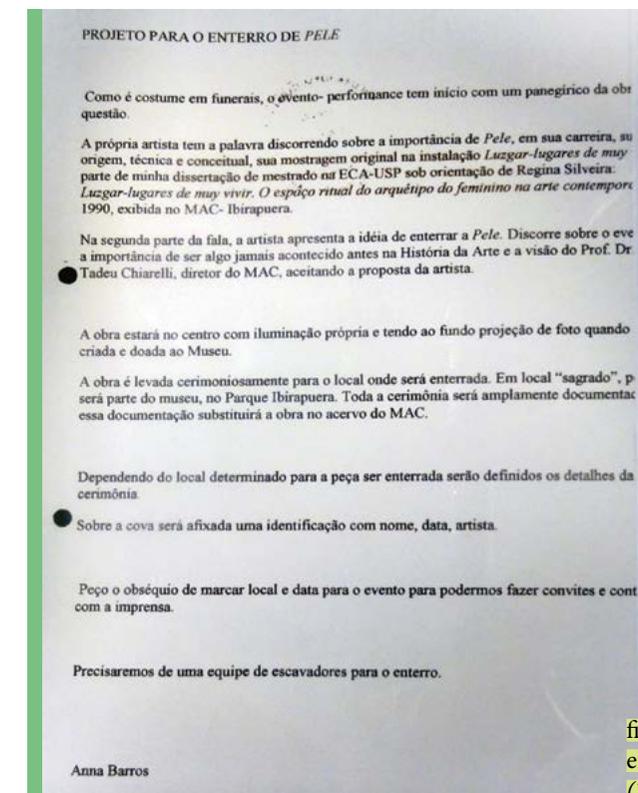


figura 59 : Proposta de enterro da obra *Pele* (1990), de Anna Barros

Todavia, podemos nos perguntar se este enterro simbólico da obra não seria também o enterro simbólico da função tradicional do Museu, em face dos novos desafios propostos pela Arte Contemporânea.

Sobretudo, em casos em que a própria obra se assume como objeto não aurático e que não deve servir a conservação e preservação, a questão se recoloca: quais seriam, então, as novas funções que o Museu pode assumir?

A resposta que alguns artistas vão dar a este confronto é justamente assimilar o funcionamento do sistema para colocá-lo em crise, questioná-lo ou lançar uma nova perspectiva sobre ele. Vamos analisar a produção de artistas que pensam o museu, como um material criador, transformando, assim, instituição em instauração, rumando não para uma polarização entre museu e obra (ou uma hierarquização), mas valendo-se desta crise da função tradicional do museu e da cada vez mais presente autolegitimação do artista contemporâneo, a proposição de novas funções poéticas e críticas para o museu, talvez se

aproximando de um museu-obra.

Começamos esta análise apresentando a questão colocada pela atual curadora do MAC, Cristina Freire, diante dos eixos curatoriais “Restaurar/Preservar”, “Reproduzir/Exibir” e “Preservar/Exibir”: deve-se preservar apenas o objeto ou a concepção do artista?

Podemos pensar em casos em que o Museu se coloca como espaço não para preservar o original, mas para se refazer as obras, como é o caso da Exposição sobre a obra de Marcel Duchamp, ocorrida em 2009 no Museu de Arte Moderna, também em São Paulo, em que se reconstruiu diversos dispositivos ópticos, objetos e instalações concebidos pelo artista.

É o caso da *Rotary Glass Plates (Precision optics)* [em português: *placas de vidro rotativas (ótica de precisão)*] (1920), uma máquina óptica formada por cinco placas retangulares de vidro de medidas diversas, pintadas com uma série de linhas pretas e ligadas entre si por um eixo central que, quando acionadas por um motor, fazia as placas girarem, permitindo ao espectador a visão da formação de uma série de círculos concêntricos.

O *Rotary Glass Plates (Precision optics)* de Marcel Duchamp teve uma curta existência, pois se destruiu em pouco tempo e nunca mais foi refeita pelo artista, da qual restam apenas os registros feitos por Man Ray.

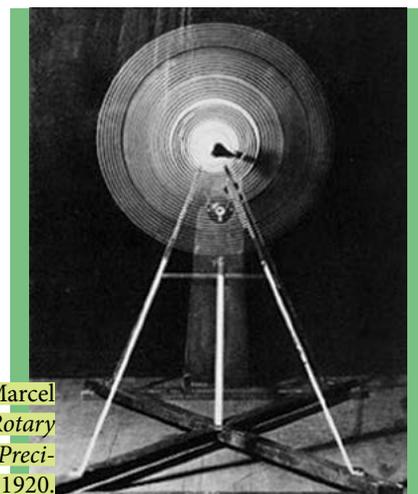


Figura 60 Marcel Duchamp. *Rotary Glass Plates (Precision optics)*. 1920.



Figura 61: Réplica do *Rotary Glass Plates (Precision optics)* no Museu de Arte Moderna, São Paulo, 2009.

Na exposição dedicada a Duchamp que ocorreu no Museu de Arte Moderna –SP, em 2009, foi exposta uma réplica dessa obra, assim como de outras obras frágeis de Duchamp.

Em obras vastamente documentadas como as de Duchamp, que já têm reconhecimento histórico, o fator reconstituição para fins educativos (como é o caso desta exposição) parece ser menos crítico que em obras que tiveram pouca circulação, quase nenhuma documentação e que foram completamente destruídas. Este é o caso da obra *Merzbau* (1923-1937) de Kurt Schwitters, um processo de mais de dez anos de transformação do apartamento da família do artista em Hannover, que foi completamente destruída com a guerra, foi pouco visitada e pouco registrada. Nestes casos, a reconstituição pode gerar a problemática questão da ficcionalização da obra.



Figura 62: Kurt Schwitters. *Merzbau*. Hannover, construída de 1923 a 1936. Destruída em 1943.

Figura 63: Detalhes da reconstituição da *Hannover Merzbau*, feita por Peter Bisseger de 1981 a 1983 a partir de fotografias da construção original (1923-36). A reconstituição foi apresentada no Museu Sprengel em Hannover.



A reconstituição ou reconstrução de uma obra gera algumas problemáticas que são pouco enfáticas no caso da exposição de Duchamp, mas que podem gerar importantes debates sobre a autoria. Convém retomar a definição de artista cunhada pela UNESCO que menciona o indivíduo que participa por meio da sua interpretação da criação ou recriação de uma obra de arte. Paul Audi levanta o caso de técnicos ligados ao cinema e ao teatro, mas podemos também pensar no caso de indivíduos que refazem obras de arte por meio de sua interpretação que pode ser, inclusive, a interpretação de documentos históricos de difícil acesso, como, por exemplo, na obra de Schwitters. Este caso estaria, a princípio, contemplado pela definição de artista da UNESCO. Mas convém ainda problematizar o contexto desta reconstrução da obra, que pode partir de um restaurador, de um técnico (mecânico, eletricitista etc.), de um falsificador, do próprio artista ou até mesmo de outro artista. A reconstituição, nestes termos, traz consigo o debate sobre a autoria da obra.

É possível apontar experiências mais radicais neste sentido,

como as curadas por Hans Ulrich Obrist, em que as obras *Do-it* [em português: *Faça*] (1997-) eram refeitas a cada exposição de acordo com as instruções do artista, e depois da exposição eram queimadas. Aquele gesto trazia consigo a intenção de afirmar que a materialidade da obra como sendo menos importante que a proposta do artista. Assim, a obra pode ser refeita a qualquer tempo e por qualquer um que siga as instruções.

O artista francês Christian Boltansky declarou, em palestra que realizou dia 20 de maio de 2012, no espaço Citroen, em São Paulo, que considera suas obras como uma espécie de partitura. Inclusive, para uma de suas propostas de exposição do *Do-it*, Boltansky apresenta uma série de instruções a serem seguidas por qualquer fotógrafo, que envolve ir até uma escola, fotografar os alunos de acordo com determinados parâmetros estabelecidos por Boltansky, ampliar e montar as imagens também de acordo com estas normas.

Caso tenha seguido todas as etapas da instrução, o artista é autorizado a assinar a obra junto com Boltansky, em um dos raros casos em que a autoria é compartilhada com quem fez a obra. Trata-se, decerto, de um tipo especial de reconstituição, com uma participação interpretativa maior e características circunstanciais muito específicas que são assimiladas pela obra quando da sua reconstituição (a escola em que as crianças são fotografadas, as crianças, o tipo de filme e de revelação etc).

Podemos, portanto, afirmar que esta forma de pensar o museu como espaço, não para preservar o original, mas para se disseminar cópias (em uma tentativa de divulgar o original), traz consigo um questionamento de noções, tais como: originalidade, autoria, mercado e sistema colocados em relevo pelo caso do *Do-it* e outras manifestações desta natureza.

Pode-se também pensar o Museu na tarefa educativa de transmissão da memória da obra, e não da conservação ou reconstituição do objeto. Esta é a proposta da obra do artista argentino Rirkrit Tiravanija, que, convidado a fazer uma retrospectiva de sua vasta e múltipla produção no Palais de Tokyo em Paris, apresenta a galeria completamente vazia. Ao invés das obras (que são na maioria obras de arte relacional), os visitantes têm contato com os mediadores da exposição, que narram para os visitantes diversas obras produzidas por Tiravanija ao longo de sua carreira, sem apresentar os originais nem reconstituições.

O Museu, como espaço educativo, de transmissão oral da memória e também como espaço de troca são questões presentes também em outros trabalhos do artista, em que ele cozinha com os visitantes, conversa, ou ainda compartilha ingredientes de uma sopa tailandesa.

Figura 64: Vernissages de Rirkrit Tiravanija



O Museu como espaço de convívio e permanência está presente também na obra Edén de Helio Oiticica, em que o espectador não está mais restrito a uma função contemplativa, mas é convidado a um espaço de permanência e a uma experiência fenomenológica. Aqui, o espaço institucional consegue comportar não somente os objetos museológicos, mas os “não-objetos”⁵² (Ferreira Gullar) fenomenológicos da Arte Contemporânea.

52. GULLAR, FERREIRA. Teoria do Não-Objeto. Jornal do Brasil, Suplemento Dominical. Contribuição à II Exposição Neoconcreta, realizada no salão de exposição do Palácio da Cultura, Estado da Guanabara, de 21 de novembro a 20 de dezembro de 1960.

Figura 65: Helio Oiticica. Penetrável: Edén. 1969.



Mais do que uma instância legitimadora da arte, o Museu também é tratado como suporte e material para a obra na produção de diversos artistas contemporâneos. Para o artista Americano Matthew Barney, o museu é o cenário, o pano de fundo de um dos filmes da *The Cremaster Cycle* [em português: *O ciclo Cremaster*] (1994–2002), considerado um expoente da vanguarda do cinema experimental, produzido na Solomon R. Guggenheim Museum em Nova Iorque.

A ideia de museu como locação para uma cena também está presente na estratégia de artistas como, por exemplo, Ilya Kabakov e Enrique Marty. Estes produzem ambientes que são como vestígios de determinado acontecimento.

Ilya Kabakov cria instalações que atingem determinado nível de convencimento pela reprodução minuciosa dos ambientes onde determinada ficção narrativa teria ocorrido, como é o caso da construção de um quarto na instalação intitulada *The Man Who Flew into Space from his Apartment* [em português: *O homem que voou para o espaço de seu apartamento*] (2006).

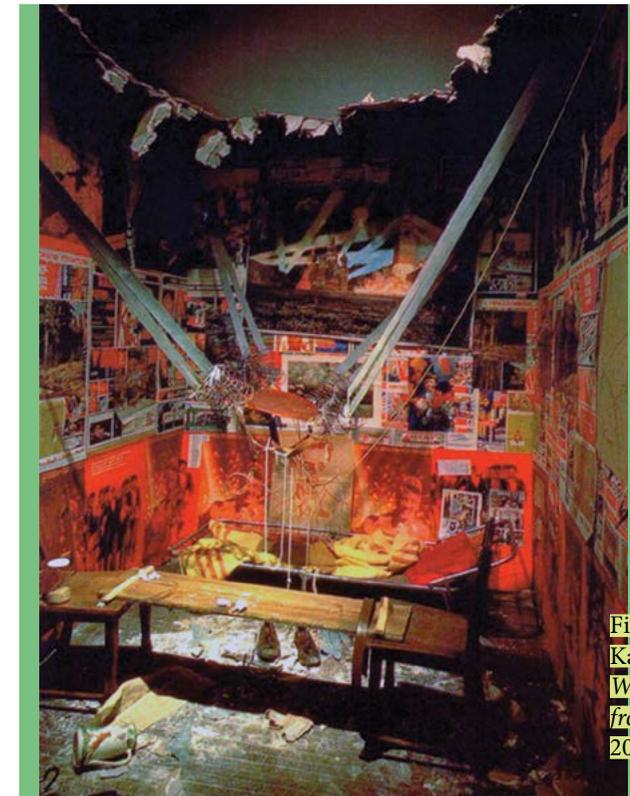


Figura 66: Ilya Kabakov. The Man Who Flew into Space from his Apartment. 2006.

O mesmo ocorre com a obra de Enrique Marty (Salamanca, 1969), intitulada *La familia* [em português: *A família*] (2000), acerca da qual comenta Francisco Carpio, no artigo *La Reina del Aire y los Monstruos* [em português: *A Rainha do Ar e os Monstros*].

As cenas cotidianas e as criaturas que as executam (familiares, amigos, crianças, pais) estão construídas e representadas de acordo com estruturas bastante cênicas e teatrais. Cada elemento cumpre um papel que ele, como uma espécie de demiurgo, se encarrega de divulgar [...] o caráter de instantâneo congelado como fragmento, mais ou menos real, de um momento suspenso no tempo, que tem suas obras, o leva a elaborar um discurso sequencial”.

53. Livre tradução de: “Las escenas cotidianas, y las criaturas que las ejecutan (familiares, amigos, niños, padres) están construídas y representadas de acuerdo a estructuras muy escenográficas y teatrales. Cada elemento cumple un papel que el, como muna especie de demiurgo, se encarga de acotar y adjudicar.... el caracter de instantánea congelada como fragmento, mas o menos real, de un momento suspendido en el tiempo, que tienen sus obras, Le lleva a aelaborar um discurso secuencial”. Cf. Lapiz (1999, p. 21).



Figura 67: Enrique Marty. *La família*. Instalação. 2000.

Assim, o museu aqui é visto como o espaço de reconstituição de uma cena imaginária, não como espaço de preservação, restauração ou produção de *fac-símiles*.

Já o artista francês Marcel Broodthaers pensa o Museu como alegoria ao propor o seu fictício museu das águias, que parodia o próprio sistema das Artes em uma crítica institucional. Traz, assim, uma discussão sobre o papel da instituição museal frente à Arte Contemporânea.

O Museu tem se transformado de espaço de conservação/catalogação/difusão da obra tradicional em questão principal da reflexão na produção de diversos artistas contemporâneos. O Museu se tornou tema, alvo, espaço, modelo, conceito. A exposição *The Museum as Muse: Artists Reflect* [em português: *O Museu como Musa: Artistas Refletem*], que ocorreu no MoMa, em 1999, apresentou algumas obras que se valem de aspectos da prática museal como estratégia formal ou conceitual em sua constituição.

Esta linha de abordagem abarca artistas que construíram seu próprio museu, como, por exemplo, o *Museum of Museums* (1981), *Museum of Jurassic Technology* (1988), entre outros museus de artistas. Nestes casos, o artista não somente afirma seu poder autolegitimador, como também se transforma em instituição. Não apenas se abstém do crivo do sistema, como também cria seu próprio sistema.

Marcel Broodthaers certamente faz parte deste grupo. Outros formatos para se aproximar do museal foram pensados por artistas como, por exemplo, Robert Filliou, que transforma seu chapéu em um museu, obra que ele intitula de *Frozen Exhibition* [em português: *Exposição Congelada*] (1972), que acrescenta ao museu um dado estratégico importante para a circulação das obras: a portabilidade do próprio museu. Da mesma forma, Duchamp também adota a portabilidade ao miniaturizar suas principais obras e colocá-las em exposição em uma mala verde, conhecida como *Boite en Valise* [em português: *Caixa-Valise*] (1938-42).

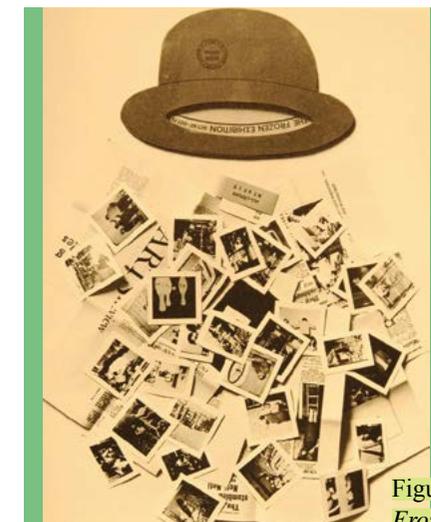


Figura 69: Robert Filliou. *Frozen exhibition*. 1972.



Figura 70: Marcel Duchamp. *Boite en Valise*. 1938-42.

Seguindo esta tradição, pode-se citar o trabalho Projeto Malote da artista paulista Luana Veiga, que iniciou com a proposta simples de carregar em sua mala obras de pequeno formato dos seus amigos artistas para fazê-las circular nas cidades por onde passava. O trabalho se adensou e se transformou em um verdadeiro museu portátil.



Figura 71 : Luana Veiga. Projeto Malote. 2007.

Outro artista brasileiro que possui seu próprio museu portátil é o gaúcho Michel Zózimo, atualmente em funcionamento em Porto Alegre e que possui, inclusive, edital próprio para apresentar obras em miniatura. Seu museu tem dimensões de aproximadamente 50 cm² e adaptações para apresentar vídeos. O museu de Zózimo parasita espaços institucionais e é visto circulando de forma nômade em diversas cidades geralmente instalado sob placas de sinalização de Museus.



Figura 72 Michel Zózimo. Museu Portátil. 2006.

O museu se desprende, se desloca, circula pela rua, se torna vivo, ganha o mundo. Em Brasília, em 2011, o Coletivo Nada consta na "Histo é Arte" reinaugurou o MAR - Museu Arte Rua, criado em 1995, pelos artistas: Igor Mota, Duca, Mariana Brites, Leonardo, Lorente, Delei e Jeni Sousa. A proposta do grupo é "levar as obras de mestres Universais pra o contato direto com o público"⁵⁴ e vem ocupando muros, paradas e ônibus e outros espaços urbanos. Mais do que simplesmente a realização do graffiti, o grupo propõe estas interferências como espaço do MAR - proposta artística e instituição museu ao mesmo tempo, criando, assim, um instigante jogo entre a tradição subversiva do graffiti e a institucionalização do espaço público.



Figura 73 MAR - Museu Arte Rua, parede do EC 508 sul, Brasília. 1997.

As paradas de ônibus são transformadas em museus, como já propunha em 1987, o artista Dennis Adams ao criar seu *Bus Shelter IV* [em português: *Parada de ônibus IV*].



Figura 74: Dennis Adams. Bus Shelter IV. 1987.

54. VIDA e obra do artista brasileiro que desde 1972 vem fazendo da criação plástica seu canal de conversa com o mundo. 15 de julho de 2011. In: Art Delei. Blog. Disponível em: <<http://artedelei.blogspot.com.br/2011/07/museu-arte-rua-8-de-maio-de-2011.html>>. Acesso em: 00 mês. 0000.

E ainda, o museu arte adota o formato de comércio de rua como propõe Ben Vautier em *Le magasin de Ben* [em português: *A Loja de Ben*] (1955), com um vasto e vertiginoso acervo de objetos e textos sobre arte. A seguir, o próprio artista descreve em seu diário o surgimento da sua proposta:

1955: Eu me instalo na rua Georges, em uma pequena papelaria e livraria que minha mãe tinha comprado.

Pouco depois de ter vendido a livraria para comprar um negócio diferente, 32, rue de l'Escarène Tondutti. Como os artigos de papelaria não estavam vendendo, comecei a vender discos usadas para decorar minha fachada com qualquer coisa. Um dia, Yves Klein entrou em minha loja e eu mostrei-lhe os meus desenhos de Banana. Yves Klein disse-me: "ao invés disto, escreva os seus grandes poemas em tinta, é mais autêntico"

Desde 59/60, minha loja se tornou um ponto de encontro para todos os jovens que apreciam o novo.

Trecho de A História da Minha Vida⁵⁵

55. Livre tradução de: «1955: Je m'installe rue Georges Ville dans une petite librairie papeterie que ma mère m'avait achetée. Peu de temps après je vendis cette librairie pour acheter un autre fond, 32, rue Tondutti de l'Escarène. Comme la papeterie ne marchait pas, je me mis à vendre des disques d'occasion et à décorer ma façade avec n'importe quoi. Un jour, Yves Klein vint dans mon magasin et je lui montrai mes dessins de la Banane. Yves Klein me dira: "Les bananes c'est du sous-Kandinsky, expose plutôt tes grands poèmes à l'encre de Chine, c'est plus authentique." A partir de 59/60, mon magasin devient un lieu de rencontre pour tous les jeunes qui font du nouveau. Extrait de L'histoire de ma vie. Cf. BEN Vautier. In: DOCUMENTSDARTISTES. ORG. Disponível em: <<http://documentsdartistes.org/artistes/vautier/repro1.html>>. Acesso em: 26 jan. 2013.

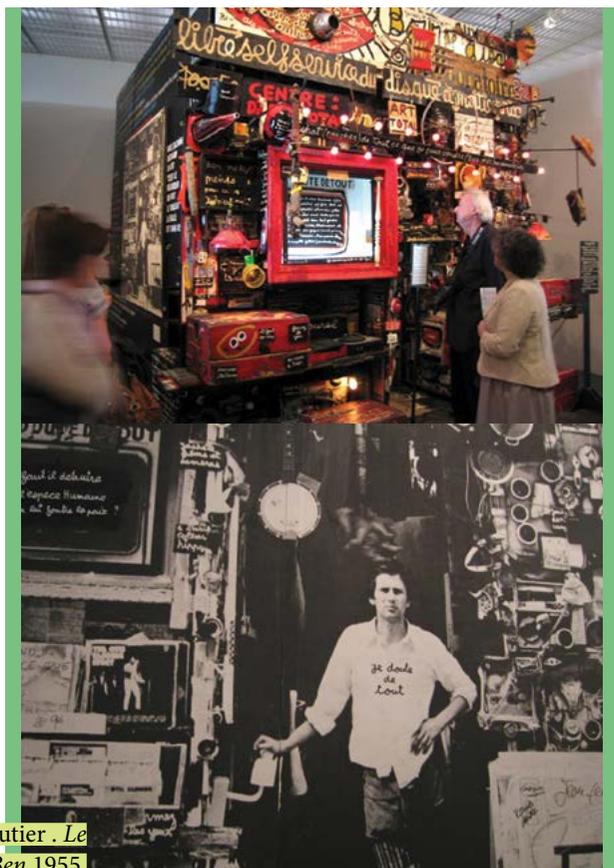


Figura 75. Ben Vautier . *Le magasin de Ben*.1955.



Figura 75. Ben Vautier . *Le magasin de Ben*.1955.

A lógica do arquivo, do acúmulo, da gestão diplomática entre instituições, das instâncias de legitimação, da crítica às instituições, a possibilidade de se construir um próprio circuito, subverte-los, parodiá-los, criar sistemas autogestores e funcionamentos utópicos para a Arte tem levado os artistas a buscarem cada vez mais o Museu como estratégia formal e conceitual para se pensar a própria Arte.

Em produções contemporâneas está cada vez mais presente a busca por se pensar de uma maneira crítica não somente a obra como todas as suas instancias de manutenção, legitimação circulação. Talvez esta seja uma possível proposta para se pensar uma nova função do Museu frente à crise dos suportes e da autoria na Arte contemporânea: pensá-lo como instancia utópica de criação mesma.

XII.

APRILAS SPORTS DESCRIB- ORATIONS

As primeiras 'lembranças inventadas' se apresentavam, em sua maioria, no formato de fotografia. Esta exercia uma função específica e oportuna: ela servia como documento que comprovava uma ficção. Ao invés de negar o caráter documental, de índice da fotografia, o "isto foi", passei a me valer desta propriedade tida como ontológica para dar a credibilidade necessária às imagens ficcionais que criava. A fotografia servia para corroborar a ficção, validá-la.

O projeto *Made-up Memories Corp.*© passou, todavia, a se valer, além da fotografia, também de outras linguagens artísticas. As fotografias produzidas eram enviadas para a casa das pessoas que as solicitaram em caixas. Estas caixas eram, no início, compradas no comércio em geral, sendo depois personalizadas com o adesivo e o carimbo da referida empresa.



Figura 76: Caixa da *Made-up Memories Corp.*©. Pedido: Ganhar um troféu de campeão.2012.

Em um segundo momento, passaram a ser utilizadas caixas únicas, fora de circulação, obtidas em feiras de antiguidade, ou ainda caixas produzidas pela própria *Made-up Memories Corp.*©. Em uma transição que se deu em alguns trabalhos, a fotografia passou a ser integrada à caixa, sendo que as duas passaram a se fundir e a feitura de uma levava em consideração a outra. Começaram a surgir, assim, os foto-objetos no trabalho.



Figura 77 Caixa da *Made-up Memories Corp.*©. Pedido: Ter um duplo na infância.2012.

Posteriormente, o projeto passou a adotar os mais variados suportes, como instalação, escultura, objeto, dentre outros. A linguagem a ser adotada era determinada pela solução plástica mais adequada a cada pedido. Assim, a função comprobatória que era antes assumida pela fotografia passou a ser completamente substituída pelo aparato burocrático da *Made-up Memories Corp.*©, com os certificados e carimbos concernentes.



Figura 78 Algumas instalações da *Made-up Memories Corp.*© envolvendo diversos materiais como ovos, plantas, mel, vidros e até mesmo seres vivos.

O uso de materiais variados, muitas vezes precípeis ou com dimensões completamente adaptadas a configuração do espaço expositivo, gerava problemáticas voltadas ao armazenamento e à conservação das peças, sendo que se tornou inviável pensar determinados trabalhos como obras únicas. A instalação com cascas de ovos e plantas, por exemplo, precisa ser re-

feita a cada montagem. A caixa de vidro vedada contendo mel eventualmente precisará ser trocada. A instalação com peixes e aquários envolve seres vivos e isto condiciona todo o funcionamento da obra: a água precisa ser tratada e os peixes alimentados, sendo que eventualmente podem precisar ser substituídos. Ademais, também há a possibilidade de alguma peça não ser cedida para a exposição e permanecer no espaço doméstico. Neste caso, algumas obras precisam ser refeitas para o contexto expositivo.

Todas estas situações efêmeras e circunstanciais que envolvem este tipo de objeto e este tipo de proposta expositiva mudam a posição (ou função) que o objeto assume no projeto *Made-up Memories Corp.*©

Todavia, apesar de a *Made-up Memories Corp.*© se aproximar de um acervo, ou seja, é uma obra composta de várias obras, sua apresentação em galeria não segue apenas o formato de exposição de uma coleção.

Tomemos, como exemplo, a exposição individual da *Made-up Memories Corp.*© que ocorreu no SESC CRATO – Ceará, em 2012. Neste, a montagem dos objetos e documentos burocráticos foi apresentada como uma série de instalações.

Nesta exposição, mais que uma apresentação do acervo da *Made-up Memories Corp.*© também se pensou a situação expositiva como um espaço de produção, um espaço que coloca a obra como processo.

Para tanto, foi montado um stand da *Made-up Memories Corp.*©, com equipe identificada com camisetas da empresa⁵⁶, que auxiliavam o público a preencher os formulários de pedido de fabricação de novas lembranças inventadas, apresentavam o projeto e distribuíam cartões com o endereço do site.



Figura 79 stand da *Made-up Memories Corp.*©

56. Meus especiais agradecimentos aos voluntários da exposição que representaram a *Made-up Memories Corp.*©: Joseph Olegário, Karol Luan Oliveira, Vivian Santos, Jefferson Lima, Edvânia Santos e Charles Farias.

Além desta exposição individual, também foram expostas diversas obras separadas da *Made-up Memories Corp.*© em salões e exposições coletivas. Nestas, mantinha-se sempre a relação entre a obra apresentada e a empresa fictícia, incluindo na montagem peças publicitárias da empresa e, em alguns casos, placa luminosa.

Figura 80 stand da *Made-up Memories Corp.*©



Assim, as exposições são pensadas não apenas como forma de apresentação das obras já realizadas, mas também como forma de obter novos pedidos, pois é o momento de maior visibilidade do projeto e acesso ao *site*. Desta forma, o espaço expositivo é também entendido como espaço de produção.

Tal proposta encontra similitudes com os comentários apresentados por Nicolas Bourriaud, no seu livro *pós-produção*.

A exposição não é mais o resultado de um processo, seu “happy end” (Parreno) é um local de produção...mostra como um espaço de convívio, um palco aberto a meio caminho entre cenário, estúdio de cinema e sala de documentação (BOURRIAUD, 2009b, p. 79).

E em *A Estética Relacional*, também de Bourriaud:

Em Nice, em agosto de 1990, Pierre Joseph, Philippe Parreno e Philippe Perrin vão morar na galeria Air de Paris, sem sentido próprio e figurado, com a

exposição *Les Ateliers du Paradise*...quando ocupam a galeria é para convertê-la em um atelier de produção, um espaço fotogênico em co-gestão com o observador, segundo papéis muito precisos (BOURRIAUD, 2009B, p. 53).

Estas questões acabam por retornar à conclusão de que o trabalho não é o objeto produzido, mas sim o próprio projeto *Made-up Memories Corp.*©, o processo de feitura, seus procedimentos e seus conceitos. A exposição do objeto na galeria é apenas uma das vertentes possíveis de circulação do projeto.

R R E Ê F N E C - I A S

AMAL850720. Lacuna Inc. 30 de novembro de 2005. In: **Youtube**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Meam4ixHR3s>>. Acesso em: 15 ago 2012.

ANIMATION INFO. Disponível em: <<http://www.infoanimation.com.br/html>>. Acesso em: 25 mai. 2011.

AUDI, Paul. **Discours sur la légitimation actuelle de l'artiste**. Paris: Editions les belles lettres, 2012.

BAQUÉ, Dominique. **La fotografia plástica**. Editorial Gustavo Gili: Barcelona, 2003.

BARTHES, Roland. A Morte do Autor. In: _____. **O rumor da língua**. Lisboa: Edições 70, 1984.

_____. **El placer del texto**. S/Z. Siglo Veintiuno Editores. México, 1980.

BEN Vautier. In: DOCUMENTSDARTISTES.ORG. Disponível em: <<http://documents-dartistes.org/artistes/vautier/repro1.html>>. Acesso em: 26 jan. 2013.

BOURRIAUD, Nicolas. **A estética relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009a.

_____. **Pós-produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009b.

CATÁLOGO Arquivo Brasília: Cidade Imaginário. Brasília: Espaço Cultural Marcantonio Vilaça; Tribunal de Contas da União, 2010.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea**: uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DEMIR, Anaid. Philippe Thomas. Paru dans Technikart n°. 51. In: **TECHNIKART – News, culture e société**. Disponível em: <<http://www.technikart.com/archives/3424-philippe-thomas>>. Acesso em: 26 jun. 2011.

DUVE, Thierry de. **Cousus de fil d'or**: beuys, Klein, Duchamp. Paris: Art Éditions, 2002.

ENTREVISTA com Michel Mandiberg. Command CV: A legend by default (appropriation of images). **Afterimage Journal**, 2002. Disponível em: <<http://goliath.ecnext.com/coms2/>

gi_0199-1366071/Command-CV-A-legend-by.html>. Acesso em: 26 jun. 2011.

ENTREVISTA de Serge Tisseron, concedida a Marco Aurélio Fiochi e Mariana Lacerda por ocasião de sua participação no seminário sobre fotografia contemporânea promovido pelo Itaú Cultural São Paulo. 2009. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_materia=1147&cd_pagina=2720>. Acesso em: 25 mai. 2011.

ENTREVISTA de um grupo de voluntários do Hospital do Câncer de Uberlândia, em Minas Gerais, que atende ao último pedido de pacientes terminais. Reportagem de Laís Duarte. **Revista Claudia**, Set. 2009. Disponível em: <<http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/atitude/hospital-cancer-uberlandia-uberlandia-mg-cancer-comportamento-saude-historia-503421.shtml>>. Acesso em: 26 jun. 2011.

FABRIS, Annatesa. Reivindicação de Nadar a Sherrie Levine: autoria e direitos autorais na fotografia. **ARS**: Revista do Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes – USP, São Paulo, v. 1, n. 1, 2003.

_____. Cindy Sherman ou de alguns estereótipos cinematográficos e televisivos. **Rev. Estud. Fem.** vol.11 no.1 Florianópolis Jan./June 2003. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-026X2003000100004&script=sci_arttext acesso em 03 mai 2013.

FLORES, Marcelo. 29ª. Bienal de Artes de São Paulo. 12 de novembro de 2010. In: **SIBILA – Poesia e Crítica Literária**. Disponível em: <<http://sibila.com.br/arte-risco/29o-bienal-de-artes-de-sao-paulo/4479>>. Acesso em: 05 out 2012.

FOSTER, Hal. Contra o Pluralismo. In: _____. **Recodificação. Arte, espetáculo, poética cultural**. São Paulo: Casa Editorial Paulista, 1996.

FOUCAULT, Michel. O que é um Autor? In: _____. **Estética**: literatura e pintura, música e cinema (Ditos e escritos III). Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

FRANCA-HUCHET, Patricia. Anarquios: fotografias tempo história. **Revista Palíndromo**, Florianópolis, 2009. Disponível em: <http://ppgav.ceart.udesc.br/revista/edicoes/3teoria_hst_arte/3_palindromo_patricia2.pdf>. Acesso em: 26 mai. 2011.

GIRARD, René. **Shakespeare: les feux de l'envie**. Paris: Grasset, 1990, p. 346-348.

GULLAR, FERREIRA. Teoria do Não-Objeto. **Jornal do Brasil**, Suplemento Dominical. Contribuição à II Exposição Neoconcreta, realizada no salão de exposição do Palácio da Cultura, Estado da Guanabara, de 21 de novembro a 20 de dezembro de 1960.

HILL, Peter. **Superfictions**. Disponível em: <<http://www.superfictions.com>>. Acesso em: 01 nov. 2010.

HYBERTV. Disponível em: <<http://hyber.tv/news?page=1>>. Acesso em: 26 fev. 2013.

KAPROW, Allan in MELIM, Regina. **Performance nas artes visuais**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

LAPIZ 172 – Revista Internacional de Arte, Barcelona, a. XX, n. 172, p. 21, 1999.

MANDIBERG. Disponível em: <<http://mandiberg.com/projects.html>>. Acesso em: 14 ago 2012.

MELIM, Regina. **Performance nas artes visuais**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

MURAY, Philippe. Et Pourquoi des Artistes en un Temps de Culture? In **Essais**, Paris, Les Belles Lettres, 2010.

PUTNAM, James. **Art and Artifact. The museum as medium.** New York: Thames and Hudson, 2001.

RIVERA, Tania. Cinema e pulsão: sobre – Irreversível – o trauma e a imagem. **Revista do Departamento de Psicologia UFF**, Niterói, v. 18, n. 1, p. 71-76, Jun. 2006. Disponível em: <<http://www.artistasvisuais.com.br/>>. Acesso em: 06 set. 2010.

ROUILLE, André. **Fotografia: entre documento e arte contemporânea.** São Paulo: Senac, 2009.

SANTOS, Alexandre Carvalho dos. Artista faz qualquer filme sob encomenda. Março de 2011. In: **Superinteressante.** Papo. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/cultura/artista-faz-qualquer-filme-encomenda-623032.shtml>>. Acesso em: 14 jun 2013.

SHEELER, Jessie. **Little Sparta: the garden of Ian Hamilton Finlay.** England: Frances Lincoln, 2003.

TATIANA Blass. In: **Bienal São Paulo.** 29ª. Bienal. Artistas. Disponível em: <<http://www.bienal.org.br/FBSP/pt/29bienal/participantes/Paginas/participante.aspx?p=171>>. Acesso em: 31 jan. 2013.

THE GARDEN of Ian HAMILTON Finlay. Areas of the Graden. In: **The Little Sparta Trust.** Disponível em: <<http://www.littlesparta.org.uk/explore/explore.htm>>. Acesso em: 00 mês. 0000.

VIDA e obra do artista brasileiro que desde 1972 vem fazendo da criação plástica seu canal de conversa com o mundo. 15 de julho de 2011. In: Art Delel. **Blog.** Disponível em: <<http://artedelei.blogspot.com.br/2011/07/museu-arte-rua-8-de-maio-de-2011.html>>. Acesso em: 00 mês. 0000.

WYSE, Dana, LEBOVICI, Elisabeth, OBRIST, Hans Ulrich. **How to Turn Your Addiction to Prescription Drugs into a Successful Art Career.** Paris: Editions du Regard, 2007

SITES DAS EMPRESAS FICTÍCIAS

BRODSKY. Disponível em <http://ensemble.va.com.au/>>. Acesso em: 20 ago 2012.

HAVIDOL. Disponível em: <<http://www.havidol.com>>. Acesso em: 12 set 2012.

INGOLD. Disponível em <<http://www.ingoldairlines.com>> acesso em 05 mai 2013.

SOUSA. Disponível em <www.madeupmemoriescorp.com.br> acesso em 04 mai 2013

WILSON. Disponível em <<http://www.mjt.org/>> acesso em 04 mai 2013

FILMES

Michel Gondry. **Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças.**2004.

Neil Burger. **O Ilusionista.** 2006.

Sylvain Chomet. **L'Ilusionniste.** 2010.

EXPOSIÇÕES

Exposição coletiva **The Museum as Muse: Artists Reflect.**Curador Kynaston McShine. Mais de 60 artistas. Museum of Modern Art, New York, 1999.

Exposição de inauguração da Reconstrução da obra **Merzbau** do artista Kurt Schwitters por Peter Bissegger. Sprengel Museum Hannover,1983.

Exposição individual **Marcel Duchamp: uma obra que não é uma obra de arte.** Curadora Elena Filipovic. Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2009.

ARTISTAS E OBRAS DE ARTES VISUAIS

Abraham Palatnik. **Aparelho Cinecromático,** 1978.

Alix Lambert. **Wedding Piece.** 1992.

Andy Warhol, **The Factory.**1962-1984.

Anna Barros. **Pele.** 1990.

Antonio Vega Macotela, **Time Divisa.** 2006-2010.

Ben Vautier . **Le magasin de Ben.**1955.

Ben Vautier. **Cette Boite Contient ma Prétention qui Suffit Amplement.**1966.

Brock Enright.

Christian Bolstanky.

Cindy Sherman.

Dana Wyse. **Jesus had a Sister Productions .**2007.

Daniel Buren.

Dennis Adams . **Bus Shelter IV .**1987.

Edgar Racy. **Sem título.** 1991.

Enrique Marty. **La família.** Instalação. 2000.

Fabrice Hybert. **Prototypes d'Objets en Fonctionnement (POF).** 2012.

Fabrice Hybert. **UR - Unlimited Responsibility.**1994.

Fernanda Gassen e Cristiano Lenhardt. **Projeto Força-Tarefa.**2006.

Gillian Wearing. **Trauma.** 2000.

Gillian Wearing.**Signs that say what you want them to say and not signs that say what someone else wants you to say.** 1992 – 1993.

Hans Ulrich Obrist. **Do-it.**1997-.

Helio Oiticica. **Penetrável: Eden.** 1969.

Hildebrand Wilson e Diana Drake Wilson. **Museum of Jurassic Technology**. 1988.

Ian Hamilton Finlay. **Little Sparta**. 1966.

Igor Mota, Duca, Mariana Brites, Leonardo, Lorente, Delei e Jeni Sousa. **MAR – Museu Arte Rua**. 1995.

Ilya Kabakov. **The Man Who Flew into Space from his Apartment**. 2006.

Johan Van Geluwe. **Museum of Museums**. 1981.

Joseph Beuys .

Justine Cooper. **Havidol**. 2007.

Kurt Schwitters. **Merzbau**. 1923 - 1936.

Luana Veiga. **Projeto Malote**. 2007.

Marcel Broodthaers. **musée/museum**. 1968.

Marcel Broodthaers. **Musée d'Art Moderne, XIX siècle. Département des Aigles**. 1968-1971.

Marcel Duchamp. **A Fonte**. 1917.

Marcel Duchamp. **Boîte en Valise**. 1938-42.

Marcel Duchamp. **Rotary Glass Plates (Precision optics)**. 1920.

Marcelo Cipis. **Cipis Transworld Art Industry & Commerce**. 1991.

Marco Senaldi. **Bank of Oklahoma**. 1975.

Matthew Barney. **The Cremaster Cycle**. 1994–2002.

Michel Mandiberg. **After Sherrie Levine**. 2001.

Michel Zóximo. **Museu Portátil**. 2006.

Michel Zóximo. **ArtFarma**. 2008

Noritoshi Hirakawa. **At a bedroom in the middle of the night 11:30/April 2, 1993**. Tokyo.

Paulo Bruscky, **Confirmado: é arte**, 1977.

Philippe Thomas, **Pétition de Principe**. 1988.

Philippe Thomas. **Les Ready-Mades Appartiennent à tout le Monde**. 1987-1993.

Polyanna Morgana. **Polyannas.Registros de performance**. 2001-2002.

Res Ingold. **Ingold Airlines**. 1982.

Rirkrit Tiravanija.

Robert Filliou. **Frozen exhibition**. 1972.

Rosalind Brodsky. **IMATI – Institute of Militronics and Advanced Time Interventionality**. 2005.

Ross Sinclair. **Museum of Despair**. 1994.

Ruth Sousa. **Variações em Azul**. 2008.

Sherrie Levine. **After Walker Evans**. 1979.

Sophie Calle.

Tatiana Blass. **Metade da Fala no Chão**. 2010.

Walker Evans. **Sem Título**. 1936.

Yves Klein.



VOLUME

III

sumário

CAP. I POÉTICAS ENXADRÍSTICAS

pag. 6

1.1 JOGANDO SOZINHO	→ 7
1.2 EMPATAR OU GANHAR E PERDER AO MESMO TEMPO?	→ 9
1.3 ÁPORIA E PARADOXO NA PESQUISA EM ARTE	→ 11
1.4 O XADREZ E A PESQUISA EM ARTE	→ 13
1.5 PESQUISADOR COMO ESTRATEGISTA	→ 14
1.5.1 Desenvolver capacidade de antecipação	→ 14
1.5.2 Enxergar linhas de força	→ 15
1.5.3 Dominar jogadas clássicas	→ 15
1.5.4 Capacidade de rápida adaptação	→ 16
1.5.5 Enxergar a situação global e não apenas o caso particular	→ 17
1.5.6 Propor trocas	→ 17
1.5.7 Saber sacrificar	→ 18
1.6 O ARTISTA COMO ESTRATEGISTA	→ 20
1.6.1 Desenvolver capacidade de antecipação	→ 20
1.6.2 Enxergar linhas de força	→ 21
1.6.3 Dominar jogadas clássicas	→ 22
1.6.4 Capacidade de adaptação rápida	→ 24
1.6.5 Enxergar a situação global e não apenas o caso particular	→ 25
1.6.6 Propor trocas	→ 26
1.6.7 Saber sacrificar	→ 28

CAP. II

REGRAS AUTOIM- POSTAS E SUB- VERSÕES DO JOGO

pag. 28

- 2.1 REGRAS AUTOIMPOSTAS NA PRODUÇÃO POÉTICA → 33
- 2.2 O XEQUE-MATE PERPÉTUO DE DANIEL BUREN → 37
- 2.3 ORGANOGRAMA → 40
- 2.4 PROJÉTIL: OBRA COMO ANTECIPAÇÃO → 46
- 2.5 REGRAS IMPOSSÍVEIS → 48
- 2.6 JOGOS IMPROVÁVEIS → 54
- 2.7 TAKAKO SAITO → 60

CAP. III

ESTRATÉ- GIAS FIC- CIONAIS NA PRO- DUÇÃO AR- TÍSTICA

pag. 68

- 3.1 O XADREZ DE RUA → 69
- 3.2 O BLEFE NO XADREZ → 71
- 3.3 BLEFE COMO ESTRATÉGIA NA ARTE → 73
 - 3.3.1 O blefe visual → 74
 - 3.3.1.1 Mimetismo → 76
 - 3.3.1.2 Mimetizando as lembranças → 90
 - 3.3.1.3 Efeitos ópticos → 92
 - 3.3.2 O blefe discursivo → 96
 - 3.3.2.1 Ficções narrativas → 98

CAP. IV DA FICÇÃO À SUPER- FICÇÃO

pag. 114

4.1 FICÇÕES NA ARTE	→116
4.2 SUPERFICÇÕES NA ARTE	→ 118
4.3 FICÇÕES NO COMÉRCIO	→ 126
4.4 SUPERFICÇÕES NO COMÉRCIO	→ 127
4.5 FICÇÕES NO COTIDIANO	→ 127
4.6 SUPERFICÇÕES NO COTIDIANO	→ 130

REFE- RÊNCIAS

pag. 132

CAP. I

POÉTICAS
XADREZÍSTICAS
TIICAS

1 . 1
J O G A N D O
S O Z I N H O

Em uma tarde de março de 2009, eu e um grupo de amigos passeávamos pela cidade de Porto Alegre, capital do Rio Grande do Sul (RS), enquanto discutíamos um assunto que muito nos interessava: a produção artística de Marcel Duchamp. Em meio a uma animada conversa sobre as relações entre Duchamp, a arte conceitual e a fotografia, seu interesse por objetos industrializados, pela física, matemática, mecânica, e, especialmente, seu interesse por xadrez, deparamo-nos com uma cena bem típica ao passarmos em frente ao mercado público da cidade: um grupo de senhores jogando xadrez na calçada, em meio a várias mesas de bar transformadas em tabuleiros.

Todavia, não foi a única cena que me surpreendeu naquela praça: em uma mesa mais afastada do grupo ruidoso, um senhor de cabelos brancos e postura elegante estava sentado sozinho em frente a um tabuleiro de xadrez, extremamente concentrado, fazendo lances tanto com as peças pretas quanto com as peças brancas, após longos e silenciosos intervalos. Achando aquele ritual um tanto bizarro, deduzimos que ele estivesse treinando alguma estratégia de jogo, tendo a ele mesmo como adversário. Temendo interrompê-lo, mas curiosos demais para simplesmente irmos embora, nos aproximamos e lançamos a seguinte pergunta: “O senhor acredita que é possível jogar xadrez sozinho e empatar?”.

Eu já havia lançado esta pergunta, há meses atrás, a meu então professor de xadrez, à qual ele respondeu com um tom irritado, dizendo ser impossível, um absurdo, um contrassenso tal hipótese. Ora, uma das características do xadrez é a elaboração de estratégias, que pressupõem justamente a antecipação de uma série de movimentos estritamente articulados com vistas a um ataque do qual o adversário não poderia encontrar saída. Decerto, é perfeitamente possível elaborar estratégias sozinho e dar o primeiro lance. Mas como se colocar na posição do adversário, que deveria ignorar esta estratégia, e dar inclusive uma resposta, uma reação ao lance, de acordo com sua própria estratégia?

Partindo do pressuposto de que é inviável para o indivíduo, ao mudar para a posição de adversário, esquecer ou não acessar

as informações acerca da estratégia que elaborou quando estava na posição anterior, o que se faz na posição de adversário é nada mais do que cumprir uma das possibilidades de resposta que se acredita que outro adversário hipotético qualquer poderia ter dado. Ou seja, apenas torna-se visível no tabuleiro o que se havia imaginado – a resposta de um adversário qualquer. Tornar visível um possível percurso da partida ajudaria, então, a seguir com o raciocínio até o final do que seria a partida que aquele senhor poderia ter tido com um adversário hipotético se a estratégia em questão fosse usada e se o adversário hipotético seguisse a sequência de movimentos reativos que o indivíduo considera mais provável.

Era justamente isto que fazia o jogador solitário no mercado público. Simpático à intromissão súbita, Jaku Básku contou que estava passando pela praça com seu tabuleiro quando se lembrou de uma importante partida que executou há cinco anos em um campeonato, o qual perdeu. Após montar as peças na exata posição em que estavam anos atrás no momento do lance crítico (a memória prodigiosa é característica comum a grandes jogadores), ele queria testar se, caso tivesse dado outro lance, ele teria ganhado a partida. Portanto, aquele senhor, que assumia a posição das peças brancas, ao fazer lances com as peças pretas, estava representando uma projeção hipotética da reação do seu adversário, criando outros futuros possíveis para aquele passado; um futuro do pretérito.

1 2
E M P A T A R
O U G A -
N H A R
A O M E S M O
T E M P O ?

Jogar xadrez sozinho, portanto, nada mais seria do que elaborar hipóteses tanto de suas jogadas quanto do que seria o movimento do adversário diante destas, antecipando, assim, as consequências possíveis da adoção de determinado tipo de estratégia. O que se chama de jogar xadrez sozinho trataria, portanto, de uma sequência de raciocínio hipotético, seguida mais facilmente quando se usa o tabuleiro e se arranja as peças fisicamente, de forma a acompanhar visualmente aquele percurso mental até o fim.

As ações que se executa na posição de adversário nada mais são do que reações. Na posição de adversário, o indivíduo que joga sozinho não opera no sentido ativo de elaborar ou seguir outra estratégia que possa ser melhor ou pior do que aquela elaborada na posição anterior; não fabrica duas estratégias distintas que se confrontam; não traça armadilhas; não é capaz de surpreender ou encurralar a si mesmo na posição de outro. Pode-se dizer que se trata de um único fio de pensamento bifurcado em vários caminhos possíveis; um pensamento único, dividido, mas não dois pensamentos distintos que possam se confrontar com igual mérito. E é por isto que, a rigor, ao se jogar xadrez sozinho, não é possível um empate.

A bem-humorada resposta de Jaku Básku, o jogador solitário, não deixa de ser enigmática: “Se é possível jogar xadrez sozinho e empatar? Ora, isto depende da autoestima da pessoa! Se ela tiver uma autoestima boa, vai dizer que ganhou; se tiver baixa autoestima, vai dizer que perdeu!”. Ou seja, o indivíduo assume sua própria posição ou do adversário, elaborando uma estratégia para a posição escolhida. Em caso de sucesso na referida estratégia, é possível a vitória para a posição que se assumiu; mas, caso a estratégia se mostre fraca ao ponto de a reação esperada de um jogador hipotético (representado pelo próprio jogador) ser de derrotá-la, pode-se dizer que ali tem-se a perda da partida (mesmo que a outra parte tenha sido representada pela mesma pessoa).

Para Jaku Básku, que ria diante da pergunta julgando ser uma charada, o jogador poderia ora se alegrar por ter se defendido suficientemente bem da própria estratégia, ora se entriste-

cer por não ter sido capaz de derrotar o inimigo. Se se assume o lado do estrategista, a pessoa definitivamente vai achar que perdeu (sua estratégia não foi suficientemente eficiente); se se assume a posição reativa, a pessoa vai achar que ganhou (foi capaz de defender-se com eficácia).

Todavia, Jaku Básku não prevê uma reação de alguém que não ache que ganhou nem que perdeu, mas que saiu simplesmente com um empate, talvez porque o verdadeiro empate pressupõe dois pensamentos distintos (estratégias) que teriam sido levados a cabo ao longo do jogo e que seriam igualmente válidos.

Mas, como isto não é possível quando se joga sozinho, o resultado é contraditório: ora se pode comemorar, ora se pode entristecer. Tal hipótese mostra-se como um paradoxo, pois seria o mesmo que afirmar que o indivíduo concebeu um único pensamento que vai a favor e contra ele mesmo, em igual medida. Em tal situação hipotética, tratar-se-ia de perder e ganhar ao mesmo tempo, e não de empatar. Um único pensamento que vai direções opostas ao mesmo tempo.

Não trataria, pois, de uma falta de sentido (já que cada uma das posições é perfeitamente coerente fora do contexto em questão), mas sim, de um excesso de sentido, pois este, tal qual o concebe Deleuze em *A lógica do sentido* (2006), não é unívoco, não vai apenas em uma única direção, mas em várias direções ao mesmo tempo; não é a verdade única e não está pronto de antemão; “está sempre por ser produzido por meio de novas maquinações” (DELEUZE, 2006, p. 75).

Remetemo-nos, pela impossibilidade de um desenlace desta crítica situação, a outra característica do paradoxo para Deleuze: de ser ao mesmo tempo demasiado e não o bastante. O jogador solitário da praça, que procura uma solução possível para a partida de cinco anos atrás, vai em direção ao passado e ao futuro desdobrando-se temporalmente em um único raciocínio que se mostra em várias facetas, mas não em dois raciocínios.

Todavia, caso pudéssemos admitir por alguns momentos que fosse possível existir um indivíduo capaz de colocar em ação simultaneamente duas estratégias diferentes e igualmente eficientes¹ e, lançando uma contra a outra, o resultado fosse um empate, estaríamos diante de uma aporia, não mais de um paradoxo, como no caso anterior.

Se tal situação se tratasse de um debate lógico, seria o momento em que os oponentes sustentam argumentos igualmente válidos sobre o tema de disputa, não infringindo nenhuma lei estabelecida sobre o assunto. Seria, segundo Aristóteles, uma “igualdade de conclusões contraditórias” (ARISTÓTELES, 1978, p. 16-20).

Portanto, aí sim se tem um empate – é uma solução em que nem um nem outro podem perder ou ganhar. Trata-se do contrário da situação descrita anteriormente: um único argumento que se lança ora contra si mesmo, ora a favor de si mesmo, em igual medida – tem-se, ao mesmo tempo, uma vitória e uma derrota. O paradoxo vai contra as normas estabelecidas (ganhar e perder ao mesmo tempo), enquanto que a aporia não as infringe (empate de dois raciocínios igualmente válidos).

1. Convém mencionar o texto literário de Stefan Zweig, *A partida de xadrez* (ou *O jogo real*), datado de 1942. A sinopse do enredo é assim descrita: “Um ex-prisioneiro do nazismo que adquiriu extraordinária maestria no jogo, graças a um fantástico processo, desenvolvido no isolamento da prisão, de dividir o próprio “eu” em dois e fazê-los jogar entre si”.

1 . 3 A P O R T A E P A R A - D O X O N A P E S Q U I S A E M A R T E

2. A racionalidade própria da Arte; aquele autor tem por embasamento a escola de Frankfurt.

Jean Lancri, em seu texto sobre a metodologia da pesquisa em Arte, intitulado *Sobre Como a Noite Trabalha em Estrela e Porquê* (2004), baseia-se na vertente adotada pela Universidade de Paris I – Panthéon Sorbonne – e nos seus percursores (Tessedre, Passeron e Baqué) para fazer uma aproximação entre o uso dos conceitos na pesquisa em Arte e a contradição. Segundo aquele autor, a forma como o pesquisador em Arte maneja os conceitos é diferente da forma como os pesquisadores de outras áreas os abordam. O pesquisador em Arte faz uso de outra racionalidade², na qual se pode dizer que a razão se põe a sonhar e o sonho, a raciocinar. Tal fato geraria um uso contraditório dos conceitos, mas que não invalidaria a pesquisa:

Desde o instante em que se colocam a trabalhar no campo das Artes Visuais, desde que são trabalhados por artistas, os conceitos se colocam a receber contradições [...], com efeito, no estrito plano metodológico, nas outras disciplinas das ciências humanas, um uso contraditório dos conceitos é sempre considerado como redibitório. Ora, tal não seria o caso em Artes Visuais. Aí as contradições não desqualificam os conceitos a não ser aparentemente. Não os invalidam a não ser na condição de tomar a distância para sair do campo artístico em que trabalham, mas basta que o artista-pesquisador se adiante a retornar nesse campo, carregando consigo o leitor-espectador, para qualificá-los novamente (LANCRI, 2004, p. 103).

Todavia, a contradição no uso dos conceitos do qual Lancri se refere, é uma contradição aparente que surge quando o artista se apropria de um conceito de outra área. Ao se aprofundar nesta outra área e aplicá-lo de forma pertinente à pesquisa plástica em questão, tal conceito se validaria, deixando de ser contraditório. Portanto, o uso contraditório dos conceitos se daria apenas em uma fase inicial da pesquisa, e seria, em seguida, validado por um aprofundamento nos campos interdisciplinares envolvidos, de forma que o uso contraditório nesta fase inicial seria, na verdade, apenas um uso tático do conceito: ao serem apropriados em uma primeira fase, estes teriam a função de detectar as diferenças entre os campos, escrutiná

-las, aproximá-las, e é por isso que aquele autor os denomina de “conceitos antecipatórios”, “detectores de diferenças”.

Apresentando de outro modo a questão poética lançada ao professor de xadrez e ao jogador profissional de xadrez, haveria a possibilidade de um uso não apenas temporário da contradição na pesquisa em Arte, mas sim, eminentemente paradoxal, ou ainda, sustentado pela aporia?

Conforme Lancri (2004, p. 101), se pudéssemos distender ao máximo, hiperbolizar o comedido “tratar a si mesmo como outro”, indispensável na pesquisa em Arte “para evitar as armadilhas de Narciso”, poderíamos conceber a construção de dois pensamentos distintos e igualmente válidos dentro do âmbito de uma pesquisa em Arte? Ou ainda, um único pensamento que ora ataque e que ora defende-se de si mesmo? Qual é o lugar de uma obra que possui não apenas a contradição como uma característica temporária, mas o uso do paradoxo ou da aporia como elementos constitutivos da sua metodologia?

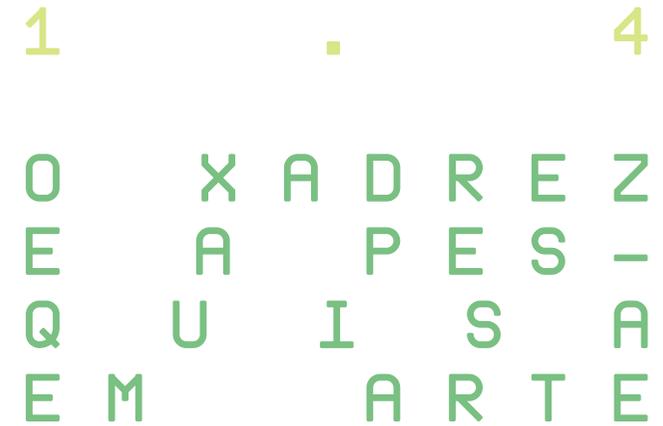
Esta problemática do paradoxo parece ser uma questão primordial na proposição conceitual do *projeto Made-up Memories Corp.*©. O programa artístico de Lembranças Inventadas consiste basicamente em produzir registros fotográficos que retratem outras versões criadas por mim para narrativas de lembranças que o público me apresenta. Portanto, trata-se de criar versões fictícias para as lembranças, validando-as por meio de registros fotográficos e também certificados de autenticidade, emitidos por órgãos oficiais ou pela própria *Made-up Memories Corp.*©

A proposta adquire, portanto, como principal método de funcionamento, a produção de diversas versões para um mesmo dado, tornando-as igualmente válidas. Neste sentido, o paradoxo e a aporia na manutenção destas várias versões se torna uma preocupação teórica do trabalho, que se configura, desta forma, como uma espécie de jogo, que não deixa de ser um jogo de argumentação, já que tanto a imagem quanto o certificado de autenticidade trazem à tona a ideia de credibilidade de determinado discurso narrativo.

Trata-se também da criação de formas de apresentação e circulação destes trabalhos, no que tange à viabilização da manutenção destas diversas versões simultâneas para as lembranças fabricadas por meio dos registros. Estas formas de apresentação, circulação e elaboração de discurso (acadêmico/artístico), demandam a adoção de uma série de estratégias herdadas do xadrez, tais como: a antecipação, a negociação, entre outras.

A partir desta experiência, passei a pensar a produção acadêmica a partir das noções estratégicas do xadrez, para, posteriormente pensar alterações e subversões deste jogo em trabalhos poéticos.

A seguir, tem-se um pequeno ensaio que reflete este primeiro momento de se pensar uma aproximação entre a pesquisa em arte e as estratégias do jogo de xadrez.



3. Livre tradução de:
“[...] *students are not taught how to reason well but to maintain their logical virtue (i.e. to avoid logical fallacies and to learn what is and what is not admissible and valid). The focus has been on definitory rules of logic, and strategic rules have largely been neglected*”. Cf. Hintikka apud Paavola (2004, p. 2).

4. Livre tradução de: “*Excellence in chess requires that one master strategic rules extremely well...no one is good in logic and reasoning by knowing only the definitory rules of logic, but by mastering well the strategic rules*”. Cf. Hintikka apud Paavola (2004, p. 3).

Neste tópico proponho pensar nas relações existentes entre o xadrez e a metodologia da pesquisa em Arte. Neste sentido, a noção de estratégia será seguida na presente análise, em detrimento de outras, como intuição ou sorte.

Esta abordagem tem como referência o texto de Sami Paavola, intitulado *Abduction as a Logic and Methodology of Discovery: the importance of strategies* [em português: *Abdução como uma lógica e metodologia da descoberta: a importância das estratégias*] (2004). Aquele autor entende a abdução como método de pesquisa, privilegiando-a em relação à dedução e à indução. Ao longo do texto, Paavola traça algumas associações entre esta primeira e o pensamento estratégico do xadrez, tendo por base o teórico Jaakko Hintikka. Este último afirma que os

[...] estudantes não são ensinados a como raciocinar bem, mas a manter sua virtude lógica (isto é, evitar falácias lógicas e aprender o que é e o que não é admissível ou válido). O foco tem sido nas regras definitórias da lógica, e as regras estratégicas têm sido largamente negligenciadas³.

Para exemplificar a diferença entre e a “manutenção da virtude lógica” e o “uso de regras estratégicas”, Hintikka faz uma analogia com o jogo de xadrez: “[...] excelência no xadrez requer que se dominem regras estratégicas extremamente bem [...] ninguém é bom em lógica e raciocínio sabendo apenas as regras definitórias da lógica, mas dominando bem as regras estratégicas”⁴. O próximo tópico tem como ponto de partida a referida analogia de Hintikka. Neste, busco traçar relações entre a pesquisa em Arte e seis regras estratégicas do xadrez, a partir das minhas experiências nos dois campos.

1 . 5
P E S Q U I -
S A D O R
C O M O E S -
T R A T E -
G I S T A

DESENVOLVER CAPACIDADE DE ANTECIPAÇÃO

A capacidade de antecipação das consequências de seus movimentos é a mais desejada de todo enxadrista, e esta habilidade é mais bem treinada quando se consegue visualizar não somente uma, mas várias e, se possível, todas as possibilidades reativas do adversário, a fim de que se possa escolher qual é a melhor. Alguns conseguem visualizar mentalmente boa parte destas consequências; outros somente até poucos lances à frente; e outros, ainda, não conseguem visualizar mentalmente sequer três jogadas à frente, precisando montar fisicamente a nova configuração geral do tabuleiro para continuar o raciocínio. É esta a maior dificuldade do jogador iniciante: visualizar mentalmente as consequências de suas jogadas. Se não consegue, o iniciante joga sem a imagem mental de cada lance, o que o torna, no máximo, um jogador tático (com um planejamento sempre pontual, em curto prazo, momentâneo) e não estratégico (com um planejamento para o alvo final, com visão simultânea de conjuntos projetivos).

Para o artista pesquisador, a habilidade de antecipação do enxadrista é igualmente desejável, e sua capacidade de torná-la visível (ou legível) é justamente uma das primeiras demandas em sua trajetória acadêmica: escrever um projeto para que adentre um curso de Mestrado ou Doutorado em uma universidade. Este projeto avaliaria nada menos que a potencialidade do pesquisador, medida por meio de um planejamento coerente com as normas estabelecidas, que antecipe não somente possíveis argumentos, mas também possíveis contra-argumentos durante sua avaliação em banca. Sua habilidade de oferecer uma explicação e também uma explicação de uma explicação, baseando-se em uma mentalização projetiva de uma pesquisa futura, é uma exigência com a qual o pesquisador deve se habituar desde o início.

Existiria, pois, uma relação entre o que se chama de *insight* na descoberta de um tema de pesquisa e estratégia enxadrística: “o *insight* parece levar em consideração muito outros con-

5. Livre tradução de: “The insight seems to take into account many other counter-arguments and moves in advance. It is not enough that the hypothesis explains only some detached phenomena” (idem, p.6).

6. Geralmente não, pois a configuração do jogo muda ao longo da partida, e o projeto, como afirma Jean Lancri, deve ser “rejeitado em favor do trajeto”. Cf. Lancri (2004, p. 105).

7. Livre tradução de: “[...] a strategically good hypothesis takes also into account that there is an explanation for my explanation”. Cf. Hintikka *apud* Paavola (2004, p. 4).

tra-argumentos e movimentos à frente. Não é suficiente que a hipótese explique apenas um fenômeno deslocado”⁵. Assim como o jogador que se encontra diante do tabuleiro pensando no próximo lance, o pesquisador encara o projeto de pesquisa como uma das possibilidades de lance, que pode ser ou não⁶ realizado de fato durante o curso propriamente dito. O mais importante é que, durante as fases da pesquisa, inclusive a inicial, quando o trabalho está todo por acontecer, o pesquisador possa antecipar uma das possibilidades de desenvolvimento do projeto até muitos movimentos à frente, antecipando-se também às reações do meio na elaboração de contra-argumentos: “[...] uma hipótese estrategicamente boa também leva em consideração que existe uma explicação para a minha explicação”⁷. Tal característica remete a outra habilidade primordial do xadrez, apresentada a seguir.

ENXERGAR LINHAS DE FORÇA

Cada peça do tabuleiro irradia um campo de força com características particulares. Sendo assim, mesmo que fisicamente distante de outra, a peça ainda pode impor-se em um ataque ou defesa. Cada peça também é submetida ao conjunto de forças (das demais peças) que se modifica a cada movimento. Saber reconhecer tais campos de força, para o pesquisador, significa não somente estar ciente da posição hierárquica da instituição, seus membros, representantes, órgãos que estão subordinados a ela e órgão aos quais ela está subordinada, mas também reconhecer o conjunto de referenciais teóricos e pesquisas anteriores sobre seu tema, cuja força é irradiada sobre o trabalho em questão.

DOMINAR JOGADAS CLÁSSICAS

Após apreender as regras de funcionamento do jogo e de cada peça isoladamente, a lição seguinte do iniciante no xadrez é o estudo de estratégias já consolidadas de como se ganhar uma partida em poucos lances. Tal estudo geralmente desperta grande empolgação nos alunos que, todavia, logo percebem que se trata de artifícios medíocres que levam a uma vitória que nada acrescenta à sua habilidade. É uma repetição mecânica, burocrática, de poucos movimentos que, se seguidos à risca (e o adversário mantendo o conjunto de reações esperadas) levam necessariamente a um xeque-mate rápido. A partida, assim, acaba da maneira mais rápida possível por meio de uma estratégia já consolidada no campo. Para ser levada a cabo, exige uma total desatenção e/ou inabilidade por parte do oponente e um completo desinteresse do jogador na partida em questão. Excetuando-se as referidas hipóteses de mal-uso das estratégias consolidadas, é preciso ter em mente que estas são ensinadas não com o objetivo de lograr rapidamente a vitória uma partida, mas de não perder igualmente rápido para o adversário que as domine.

Aplicando tal regra à pesquisa, podemos associar estas es-

tratégias a paradigmas, que, segundo Hintikka, “[...] não são maneiras automáticas de resolver problemas, mas dão boas sugestões de como conduzir questões”⁸. Em se tratando de uma pesquisa acadêmica em nível de Pós-Graduação, é recomendável ter como ponto de partida os paradigmas, pois, demonstrar um completo desconhecimento destes é uma forma de se perder a partida em poucos lances. Conforme alerta Hintikka, “[...] uma hipótese que não encaixa bem com outras informações relevantes é estrategicamente ruim”⁹.

Todavia, principalmente em uma pesquisa de Doutorado, faz-se importante uma boa medida de originalidade na contribuição ao campo. E tal originalidade não residiria necessariamente na construção de novos paradigmas. Não se trata de construir novas regras para o jogo ou uma nova estratégia a ser futuramente adotada como modelo consolidado para os demais pesquisadores. A originalidade está na forma como se juntam dados antes já conhecidos e o aplicam ao caso específico em questão, como aponta Hintikka: “[...] a hipótese sugerida pode ser em si mesma algo já velho e até bem conhecido. Mas a maneira pela qual se vê esta hipótese ser aplicada no caso específico em questão é crucial”¹⁰. Lancri (2004, p. 100) concorda com este argumento e remete-o especificamente à pesquisa em Arte, ao defender que “[...] uma tese em Artes Visuais tem por originalidade entrecruzar uma produção plástica com uma produção textual”.

Trata-se, portanto, de saber articular dois elementos distintos; de encaixar dados. Da mesma forma, em se tratando do jogo do xadrez, a genialidade está em usar determinados movimentos – já previstos pelo jogo – que se encaixam perfeitamente em uma situação crítica, em detrimento de outros que poderiam trazer pouco benefício. Daí decorre outra característica de um bom estrategista, expressa a seguir.

CAPACIDADE DE RÁPIDA ADAPTAÇÃO

Sendo geralmente inviável antecipar todas as jogadas possíveis do adversário, o estrategista procura ater-se àquelas mais prováveis ou relevantes¹¹. Quando este se surpreende com uma reação que considerava improvável, às vezes é necessário reestruturar até mesmo toda a estratégia elaborada, uma vez que, nas partidas oficiais, assim como na pesquisa acadêmica, tem-se um prazo para se realizar a jogada e, não podendo aquela decisão se delongar muito, o estrategista deve se valer de um raciocínio treinado capaz de readaptar estratégias de forma rápida.

Na pesquisa em Arte, em se tratando do método heurístico (tentativa e erro) na produção artística, pelo teste de vários meios de se chegar a um resultado plástico esperado, bem como na própria escrita do texto acadêmico, faz-se necessário uma grande dose de flexibilidade e adaptação às novas demandas por parte do pesquisador em Arte. Ter um raciocínio rápido o suficiente para perceber quando a estratégia não está funcionando e modificá-la a tempo de concluir o trabalho no prazo esperado é outra habilidade de um bom pesquisador.

8. Livre tradução de: “[...] are not automatic ways of solving problems, but they give good suggestions for how to conduct inquiry”. Cf. Hintikka *apud* Paavola (2004, p. 9).

9. Livre tradução de: “[...] one hypothesis that do not fit well with other relevant information is strategically bad”. Cf. *Ibidem*, p. 4.

10. Livre tradução de: “[...] hypothesis suggested can in itself be something old and even well known. But the way in which this hypothesis is seen to fit with this particular problem is crucial”. Cf. Hintikka *apud* Paavola (2004, p. 4).

11. Aqui vejo uma sutil diferença com relação à “economia de meios” adotada por Pierce, que defende que se deve começar pelas hipóteses mais fáceis de serem eliminadas, seguindo um princípio econômico. Aqui, diferentemente, começa-se pelas mais prováveis, que podem ou não serem as mais fáceis de serem eliminadas.

12. Tradução livre de: “One central point in strategic rules is that they cannot normally be judged only in relationship to particular moves, but the whole strategic situation must be taken into account. This means that in strategies more than one step or move can and must be taken into account at the same time”. Cf. Hintikka *apud* Paavola (2004, p. 3).

ENXERGAR A SITUAÇÃO GLOBAL E NÃO APENAS O CASO PARTICULAR

Apesar da habilidade para se adaptar rapidamente a uma nova estratégia quando da inadequação daquela em uso, não é o caso de se mudar de estratégia a cada perda momentânea no decorrer do percurso. Reconhece-se um jogador que está vencendo a partida não pela quantidade de peças que perdeu, mas sim, pela posição estratégica das peças no tabuleiro à sua frente. É preciso considerar que “[...] um ponto central nas regras estratégicas é que não podem ser julgadas em relação a movimentos particulares, mas a situação global da estratégia deve ser levada em consideração ao mesmo tempo”¹². Portanto, o sucesso dos esforços do pesquisador também pode ser medido não pelo aparente fracasso de determinada parte da trajetória da pesquisa, mas pela indicação de que seu método tende a se mostrar eficiente como estratégia global de ação. Trunfos pontuais e particulares são desejáveis, mas não são a medida de eficiência dos métodos adotados.

É possível que apenas com poucas peças o estrategista consiga derrotar um adversário que tenha muito mais recursos, mas que não sabe como usá-los (é o caso de jogadores que mantêm muitas peças no tabuleiro, mas o movimento de uma é bloqueado pela presença de outra). O caso não é o de se reter as peças no tabuleiro a todo o custo, mas de saber utilizá-las da maneira mais eficiente possível.

PROPOR TROCAS

Esta maneira mais eficiente possível – mencionada anteriormente – inclui trocas com o adversário. Ou seja, quando uma peça é ameaçada, ao invés de fazê-la recuar para protegê-la, esta se posiciona de modo que possa ser capturada pelo adversário. Todavia, a perda momentânea de uma peça resultaria em benefício para o jogador, seja pela capacidade de captura de uma peça do adversário, seja pela nova posição mais favorável que possa se configurar no tabuleiro ao perder tal peça.

Sabe-se que a pesquisa não se mostra apenas como resultado de decisões estritamente obtidas pelo pesquisador, mas é fruto de uma constante negociação e troca com orientador, colegas, instituição e avaliadores. Portanto, trata-se também de perceber quais são as trocas mais vantajosas e qual a melhor forma de se propor a troca. Aconselha-se testar a disposição da outra parte a aceitar trocas oferecendo peças menores, para depois propor a troca de peças mais importantes (testar o modus operandi da outra parte durante a partida, além de estudar suas táticas em jogadas anteriores). As trocas, todavia, nem sempre são equivalentes: às vezes, troca-se uma peça por outra de mesmo valor; em outras ocasiões, por alguma de valor mais baixo ou mais alto; e, ainda, nos casos que requerem grande perspicácia, pode-se trocar a peça mais fraca do jogador pela peça mais importante da outra parte.

SABER SACRIFICAR

Como última das regras estratégicas, não posso deixar de mencionar a mais drástica e também inevitável a toda pesquisa acadêmica, em alguma medida: o sacrifício. Diferentemente da troca – em que o jogador oferece uma peça (mais ou menos importante), ganhando, com isso, pontos a mais no jogo ou uma posição estrategicamente superior –, no sacrifício, a peça é oferecida sem que haja tais compensações. Esta defesa drástica tem seu uso quando o que há de mais importante na partida é ameaçado: o rei, cuja perda acarretaria na derrota e consequente fim da partida. Para protegê-lo do “xeque-mate”, outra peça – que será fatalmente perdida para o oponente – é posicionada sem proteção diante do campo de força do adversário. O jogador que se vale de tal defesa ganha mais tempo para se manter no jogo e tentar conseguir a vitória. Em muitos casos, a vitória ainda é possível mesmo após sucessivos “xeques” do oponente e sacrifícios do jogador.

O sacrifício, na pesquisa, é sempre necessário em algum aspecto: seja o sacrifício de referenciais, textos ou obras considerados importantes para o pesquisador, mas dos quais deve abrir mão para manter o cerne da sua pesquisa; seja o sacrifício pessoal, com todo o dispêndio de tempo, energia e emoção que exige uma pesquisa acadêmica de longa duração. Os sacrifícios, momentos desesperadores em que se têm a clara sensação de risco do fim da partida, deixam a mente em estado de alerta, e o raciocínio pode vir a funcionar mais rápido e com mais astúcia diante do trágico desfecho que se apresenta. Excetuando-se os casos em que o risco evidente da perda da partida faz com que o jogador não consiga mais se concentrar, perdendo peça a peça com o cérebro paralisado, tem-se o caso de jogadores que, controlando a adrenalina, conseguem vislumbrar possibilidades geniais de se virar o jogo.

O desespero diante de um fim que se anuncia mostra-se, por vezes, como estratégia do oponente. Tal elemento faz parte do rol de estratégias psicológicas baixas. Ao estar ciente da fragilidade emocional do oponente, o jogador se põe a lançá-lhe “xeques” (ameaça de captura do rei) mesmo sabendo que o seu “xeque” não vai prosperar, não tendo a menor chance de se tornar um “xeque-mate” (situação em que o rei não tem saída). Mesmo não tendo a chance de capturar o rei, ameaçá-lo constantemente fragiliza psicologicamente alguns jogadores – que sentem como se estivessem constantemente a ponto de perder a partida. Todavia, esta estratégia pode ser facilmente revertida em benefício do jogador a qual foi direcionada, se, mantendo o cérebro atento, raciocina mais rápido e consegue se concentrar em um ataque efetivo enquanto o outro se concentra apenas em ameaças sem eficácia.

Portanto, apresentando-se um “xeque”, um bom estrategista deve manter os sentidos em alerta e exigir-se o máximo de desempenho neste momento crítico. Após a análise da situação, deve ter o discernimento de perceber se se trata verda-

deiramente de um “xeque” ou apenas de uma ameaça fútil. Ao concluir que o fim, de fato, se apresenta, deve-se buscar a saída, que, infelizmente, só pode ser o sacrifício: às vezes, até o mais alto sacrifício, a peça mais forte do jogo: a dama (que se mostra como a peça mais forte, ou seja, com mais possibilidade de movimentos, enquanto o rei é a mais importante, pois sem tal peça, o jogo termina).

Todavia, o sacrifício da peça mais forte, apesar de ser a única saída possível, às vezes, não é executado por alguns jogadores. Ao perceber que devem continuar o jogo sem esta, preferem desistir da partida, dando a vitória para o oponente sem continuar lutando. Ora, tal atitude é considerada desonrada, pois, assim, o jogador admite que é incapaz de ganhar o jogo sem esta peça, sendo que, como já expresso em regra anterior, em xadrez, se trata de saber explorar o máximo possível do potencial de cada peça, além de obter uma visão articulada de uma ação conjunta destas, e não depositar as esperanças na força de uma peça específica. É comum grandes mestres de xadrez ganharem uma partida apenas com as peças mais fracas, mas que, executando uma ação sincrônica, protegem umas às outras, formando uma barreira de defesa intransponível e um ataque inusitado.

Portanto, quando necessário, não se deve hesitar em conceder o sacrifício para se manter firme em direção ao objetivo final. As vitórias mais honradas são medidas pela capacidade do jogador em sacrificar o que aparentemente é o seu ponto mais forte. Assim, apenas um indivíduo com uma imagem mental extremamente clara de seu alvo é capaz de fazer.

1 . 6 O A R T I S - T A C O M O E S T R A - T E G I S T A

Este tópico propõe pensar a produção poética a partir das noções estratégicas apresentadas anteriormente.

Podemos elencar, muito brevemente, algumas obras cujo processo envolve tais estratégias. Todavia, este levantamento será breve e não tem a intenção de se configurar como um mapeamento ou uma lista de categorias, mas sim, de trazer alguns casos-modelo com o intuito de esclarecer o raciocínio aqui proposto. Convém também enfatizar que estas categorias não são excludentes, ou seja, grande parte destes artistas desenvolveu mais de uma estratégia em seus trabalhos.

A seguir, tem-se, então, nossa breve listagem.

1. DESENVOLVER CAPACIDADE DE ANTECIPAÇÃO

Ao pensarmos em obras que envolvem uma grande medida de planejamento e premeditação, com o intuito de vislumbrar pelo menos dois passos à frente de seu plano de ação, uma grande quantidade de artistas estrategistas poderia potencialmente ingressar no presente tópico. Vamos, todavia, restringir-nos a citar a produção da artista francesa Sophie Calle.

Em *Où et Quand?* [Onde e Quando?] (2008), Sophie vai até uma vidente para que esta leia em sua mão os eventos futuros que a aguardam. Ao seguir a descrição da vidente, Sophie persegue o destino anunciado, realizando viagens, escrevendo diários e registrando em fotografia seus percursos.

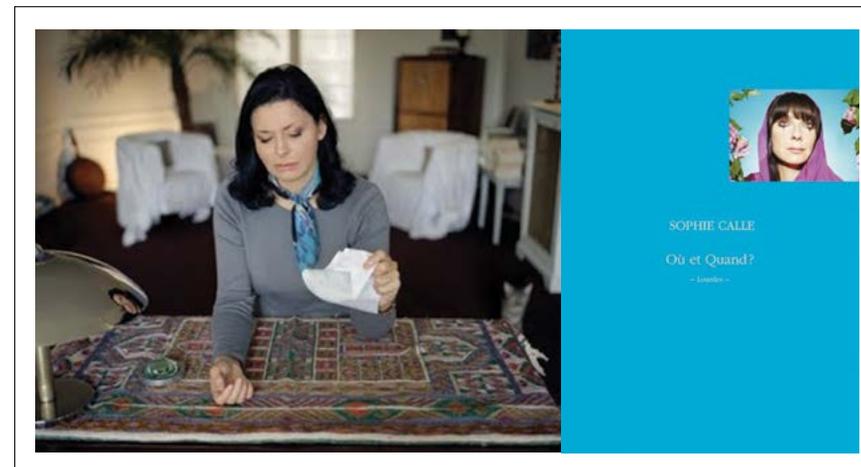


Figura 1: Sophie Calle. *Où et Quand?*.2008.

A intenção, segundo a artista, não é validar ou invalidar os dons premonitórios da vidente, mas sim, procurar antecipar seu destino, tomá-lo de sobressalto. Neste sentido, a narrativa é como um movimento de premeditação, mas que não escusa suas surpresas e imprevisibilidades durante o trajeto, que não estavam descritos no relato original, mas sim, estavam presentes apenas como potência deste caminho futuro.

Algumas de suas ações, mesmo que solitárias, seguem roteiros de ação extremamente rígidos. Já outras envolvem a participação, em alguma medida, de outras pessoas – artistas ou não, mas, em todos os casos, a artista se coloca no controle da situação e se comporta como uma estrategista da antecipação.

2. ENXERGAR LINHAS DE FORÇA

Artistas brasileiros como Flávio de Carvalho e Arthur Barrio concentram suas habilidades estratégicas na capacidade de mapear uma situação a partir das linhas de força, ou seja, o conjunto de regras e hierarquias sociais/culturais que regem determinada cena na qual sua ação irá incidir. Podemos pensar na emblemática obra de Flávio de Carvalho, *Experiência nº. 2*, em que, na tarde de junho de 1931, durante uma procissão de Corpus Christi no centro da capital paulistana, caminhou no sentido contrário ao da multidão, usando um chapéu na cabeça em uma atitude de oposição. O artista escapou do linchamento graças à polícia que lhe deu proteção. Com esta experiência, Flávio estabelece não apenas a situação como um campo de forças, como também procura quantificar tais vetores de poder e de que maneira incidem sobre o mesmo.



Já Arthur Barrio, em pleno período da ditadura brasileira, dispõe estrategicamente algumas trouxas ensanguentadas em locais públicos, enfatizando uma situação de medo e ameaça que refletia os atos autoritários da ditadura. Certo de que uma ação crítica declarada poderia sofrer censura, Barrio espalha as trouxas e liga para os jornais e a polícia, que procura averiguar a origem da trouxa, gerando, assim, um debate sobre os atos inexplicados de violência daquele período. Desta maneira, opera uma identificação dos campos de força do cenário social e político no qual sua obra é envolvida.

24



3. DOMINAR JOGADAS CLÁSSICAS

Reconhecer a produção anterior, a tradição, para dela se valer na construção de novas propostas artísticas parece ser uma operação recorrente em obras de releitura e pastiche. O conhecimento histórico prévio é um dado estratégico na produção de obras como as apropriações de Sherrie Levine, e, enfaticamente, o caso de sua versão dourada do urinol de Marcel Duchamp.

A obra de Levine se funda em um reconhecimento da tradição anterior à mesma e, somente a partir deste reconhecimento, a artista é capaz de lançar sua proposta. O reconhecimento das

Figura 2: Flávio de Carvalho. Livro que o artista escreveu sobre a Experiência n.º. 2. 1931.

Figura3: Artur Barrio. Trousas Ensanguentadas. 1969.



Figura 4: Marcel Duchamp. Fountain [A fonte], 1917.

Figura5: Sherrie Levine - Fountain (After Duchamp) [A fonte (a partir de Duchamp)], 1991.

Figura 6: Leonardo da Vinci. La Gioconda. Entre 1503 e 1505.

Figura7: Marcel Duchamp. L.H.O.O.Q. 1919.

jogadas clássicas tem um papel relevante inclusive na proposição de novos modelos, o que fica claro ao pensarmos a mudança paradigmática que ocorreu quando Marcel Duchamp colocou em cena uma aguda crítica ao que ele chamava de pintura retiniana, elaborando novos conceitos, como o *ready-made*, a partir do questionamento de valores estéticos adotados até então como critérios supremos de crítica. É desta ruptura que surge a proposição de Levine, ao reconhecer as jogadas clássicas de artistas paradigmáticos, para a partir deles, realizar seu próprio movimento no tabuleiro do cenário artístico.

Da mesma forma, podemos dizer que o próprio Duchamp também se valeu do reconhecimento da tradição.

25



Assim como no xadrez, grande parte das jogadas geniais envolve engendrar o conhecimento histórico das técnicas e articulá-lo de maneira pontual e inusitada no caso em questão.

4. CAPACIDADE DE ADAPTAÇÃO RÁPIDA

Determinados artistas possuem grande habilidade de se adaptar rapidamente a qualquer situação que se coloque como obstáculo à execução de seu plano de ação. Um dado temporal é determinante nestes casos em que se exige uma reformulação estratégica em momentos críticos. Este é o caso de artistas como André Cadere, que tem seu plano determinado a partir da situação que se apresenta no próprio local, no momento da ação, com o intuito de atingir seu objetivo: colocar seu bastão de listras coloridas em exposições de arte, mesmo sem ser convidado.

Figura 8: André Cadere na Avenue des Gobelins, Paris/ Abril de 1973.

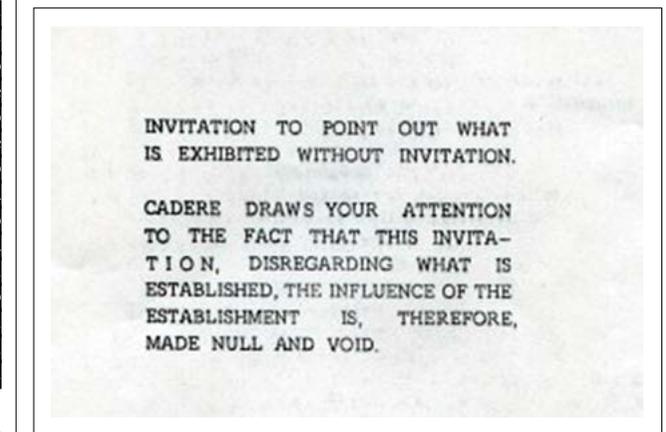


Figura 9: André Cadere no Palais des Beaux-Arts, Bruxelas, setembro de 1974/ André Cadere, Palais des Beaux-Arts, Bruxelas, / André Cadere no Modern Art Oxford em setembro de 1974.

Figura 10: André Cadere. [Convite para apontar o que está exposto sem convite. Cadere chama a sua atenção para o fato de que este convite, a despeito do que é convencional, a influência da convenção está, portanto, tornada nula e sem efeito]. Documento A4 exposto no Modern Art Oxford. Herbert Collection. [s. d.]¹³.

13. Para mais documentos importantes, cf. CONTEMPORARY Art. Daily. Disponível em: <<http://www.contemporaryartdaily.com/2013/02/andre-cadere-at-modern-art-oxford/1975-05-20-banco-numbers-draw-lm-lm/>>. Acesso em: 13 jun. 2012.

As situações que se apresentam no momento da ação são sempre imprevisíveis, que exigem resposta imediata, como, por exemplo, despistar o vigia, chamar a atenção de uma pessoa, ir ao banheiro, perder-se entre os convidados do *vernissage*, etc. Outras adaptações, todavia, envolvem diminuir o tamanho do bastão, para que possa caber em seu bolso e, assim, passar pelos seguranças na entrada do museu. São estrategistas do disfarce que lidam com o tempo.



5. ENXERGAR A SITUAÇÃO GLOBAL E NÃO APENAS O CASO PARTICULAR

Os empacotamentos de Christo e Anani os obrigavam a pensar todo o contexto em que a intervenção ocorreria, não apenas a execução da obra em si. Assim, para empacotar o Parlamento Alemão, os artistas estavam lidando com uma situação ampla que envolvia vários fatores, especialmente o político. As derrotas nas negociações iniciais pela autorização para executar a obra não foram suficientes para levar o projeto ao fracasso. Muitos anos se passaram até que Christo conseguisse defender diante de autoridades políticas a importância e a viabilidade de sua obra, de forma que ao longo de todos aqueles anos, o artista

se ficou não em vitórias ou derrotas pontuais, mas no panorama geral da situação e em abordagem de amplo espectro de ação.



A seguir, tem-se o trecho de uma entrevista na qual Christo esclarece suas estratégias de convencimento para a execução do trabalho:

No caso do Reichstag, quando nós tentamos descobrir a quem pertencia o edifício, nós descobrimos que pertencia a 80 milhões de alemães. Felizmente, estes 80 milhões de alemães são representados pelos 670 deputados do parlamento alemão. E nós compreendemos então que a única forma de conseguir permissão é ter a maioria dos parlamentares apoiando o projeto.

Jeanne-Claude e eu passamos vários dias conversando de trinta minutos a uma hora com os deputados do parlamento, e alguns disseram “não”, outros disseram “sim”, mas venha conversar com meus apoiadores para convencê-los de que eu devo dizer “sim”. O principal oponente do projeto era o primeiro ministro do parlamento na época, o chanceler Helmut Kohl. Helmut Kohl fez tudo o que pôde para derrubar o projeto, mudando a aprovação do processo de uma simples assinatura em um pedaço de papel para um debate de 70 minutos no parlamento, televisionado para 220 milhões de espectadores da União Européia. Com esta resistência ao projeto, Mr. Kohl elevou a importância da obra a uma dimensão inimaginável. Ficamos muito satisfeitos e derrotamos Kohl, e 70 membros da parte conservadora votou a favor do projeto. Tudo isto nós não sabíamos quando começamos o projeto em 1971¹⁴.

6. PROPOR TROCAS

Determinados trabalhos só ocorrem por meio de negociações e agenciamentos, por meio de trocas entre o artista e o público ou entre artistas e artistas, ou entre artistas e instituições. Ao pensar em obras que funcionam a partir da troca entre artistas e público, não podemos deixar de pensar nos objetos relacionais da arte neoconcreta brasileira, como, por exemplo, os trabalhos de Hélio Oiticica, sobretudo o parangolé.

Também podemos pensar na Arte Relacional, com trabalhos de questionamento social e político, que estabelecem re-

Figura 11: Christo e Jeanne-Claude, *Wrapped Reichstag* [em português: *Parlamento empacotado*], Berlim, 1971-1995.

14. Livre tradução de: “*In the case of the Reichstag, when we tried to find out who owns the building, we discovered that the building is owned by 80 million Germans. Fortunately these 80 million Germans are represented by the 670 deputies of the German parliament. And we understand then that the only way to get permission is to have a majority of the parliamentarians supporting the project. Jeanne-Claude and myself, we spend days and days talking for half an hour to one hour to the deputies of the parliament, and some say “No,” some say “Yes,” some say “I should say ‘Yes,’ but come talk to my constituents to convince the constituents why I should say ‘Yes.’ The principal opponent to the project was the prime minister of the parliament at the time, the chancellor Helmut Kohl. Helmut Kohl did everything possible to defeat the project, changing the approval of the process from the simple signing of a piece of paper to a 70-minute debate in the parliament of the nation televised to 220 million spectators in the European Union. By this resistance to the project, Mr. Kohl elevated the importance of work of art to an unbelievable dimension. We were very gratified, and we defeated Kohl, and 70 members of the conservative party voted for the project. All that, we didn’t know about back in 1971 when we started the project”.* Cf. CHRISTO Interview. 16 de março de 2010. In: **CONTEMPORARY in Japan: art, culture & news** in Tokyo.

Disponível em: <<http://donaldeubank.wordpress.com/2010/03/16/christo-interview/>>. Acesso em: 18 fev. 2012.

15. Para mais informações sobre a realização da exposição em Porto Alegre, cf. NICOLAS Floc’h. In: Fundação Bienal do Mercosul. **7ª. Bienal do Mercosul – Grito e Escuta**. Disponível em: <<http://www.fundacao-bienal.art.br/7bienalmercosul/en/nicolas-floch>>. Acesso em: 29 abr. 2013.

16. Cf. LERINA, Roger. A grande troca. In: LERINA. **Blog**. Disponível em: <<http://www.clicrbs.com.br/blog/jsp/default.jsp?source=DYNAMI-C,blog,BlogDataServer,getBlog&uf=1&do-cal=&template=3948.dwt§ion=Blogs&post=248902&blog=17&col-dir=1&topo=3994.dwt>>. Acesso em: 10 mar. 2013.

Figura 12: Nicolas Floc’h. *A grande troca*. Porto Alegre, Brasil, 2009.

lação de troca com o público, como ocorre com os trabalhos de Tiravanija.

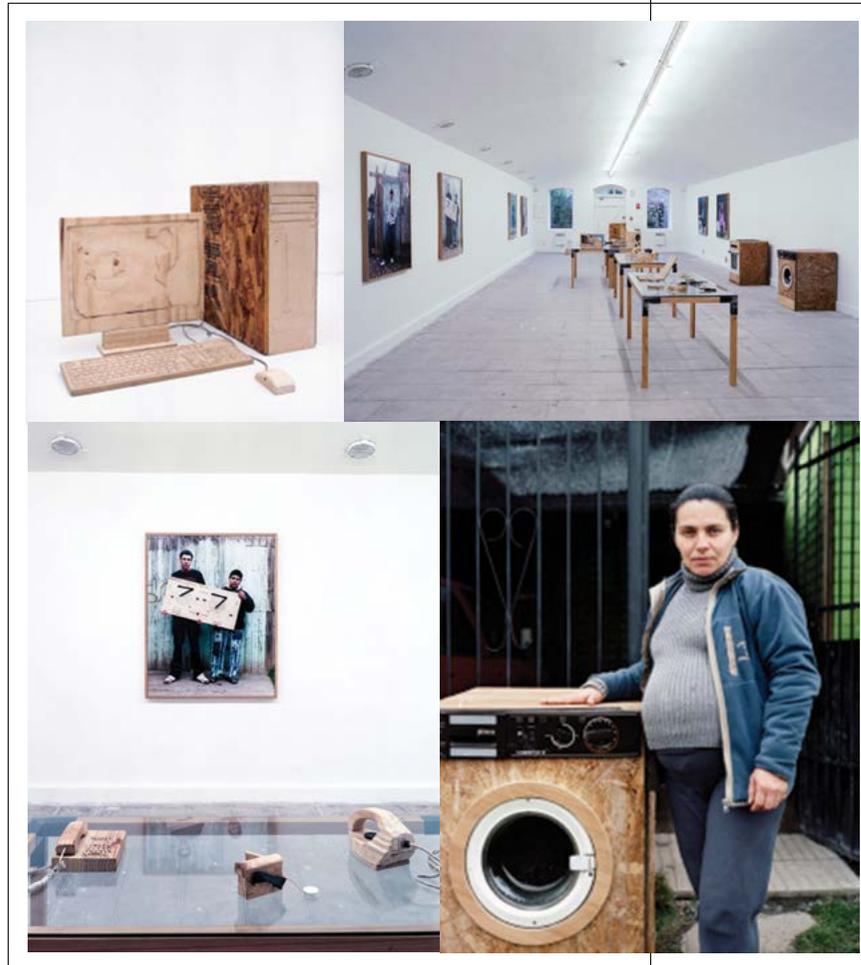
De maneira mais pontual, podemos citar como exemplo-modelo deste funcionamento estratégico, a obra *El Gran Trueque* [em português: *A Grande Troca*] (2008), do artista francês Nicolas Floc’h, realizada originalmente no Chile e posteriormente exposta também na 7ª Bienal do Mercosul¹⁵, em Porto Alegre, em 2009. O projeto, que vem sendo desenvolvido pelo artista em comunidades carentes do Chile desde 2008, envolve a realização de esculturas em escala real de objetos que os membros da comunidade desejariam possuir, mas não têm condições financeiras para tal. As réplicas são feitas pelos moradores em escala real fazendo uso de madeira reaproveitada, com a orientação do artista, a partir dos objetos escolhidos pelos próprios moradores de acordo com suas necessidades. Posteriormente, a obra é exposta, onde pode ser trocada com o público pelo seu equivalente objeto real, que era entregue ao autor da escultura.

Em Porto Alegre, o artista trabalhou com três comunidades, produzindo setenta e sete objetos que foram trocados com os interessados por objetos reais, doados aos membros da comunidade que haviam produzido as esculturas em madeira¹⁶. Os objetos incluíam instrumentos musicais, estantes e suportes para o Instituto Murialdo, do Morro da Cruz, que desejava formar uma banda de música.



Na realização do projeto no Chile, em 2008, as esculturas envolviam máquinas de lavar roupas, eletrodomésticos em geral e computadores.

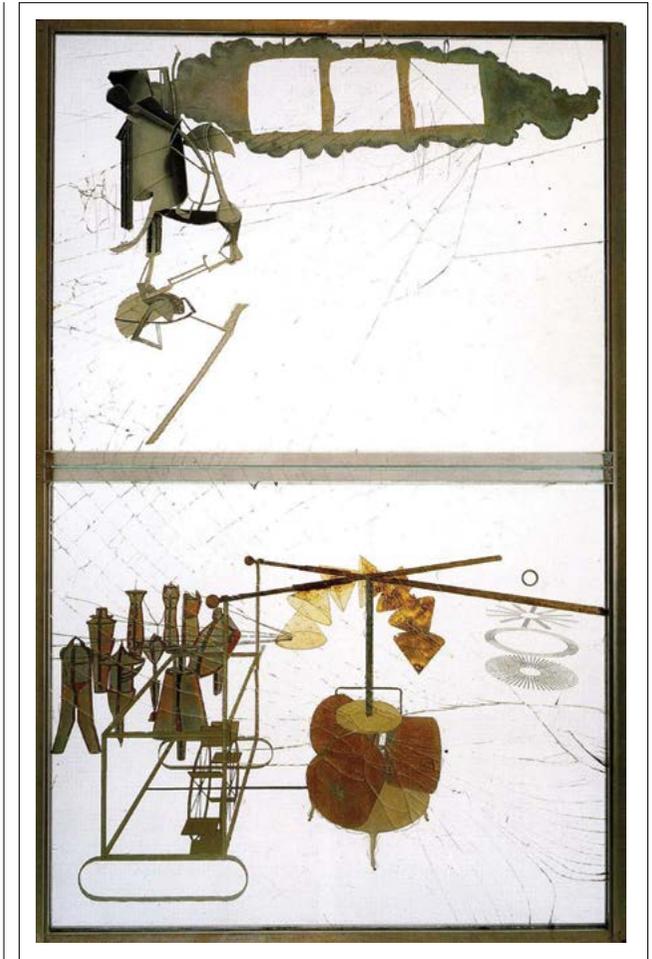
Figura 13: Nicolas Floch. El Gran Trueque. Matucana 100. Santiago, Chile. 2008.



7. SABER SACRIFICAR

O sacrifício, no sentido aqui abordado, envolve a abdicação de aspectos julgados importantes ou fundamentais pelos artistas em favor da continuidade da obra ou da possibilidade de sua instauração. Marcel Duchamp, por exemplo, após oito anos de dedicação à sua frágil obra, *La mariée mise à nu par ses célibataires, même*, [em português: *A noiva despida por seus celibatários, mesmo*, também conhecida como *O Grande Vidro*] (1915-1923), teve o trabalho danificado em seu transporte, o que resultou em uma grande rachadura no centro da obra. Duchamp, todavia, optou por incorporar o dano, que poderia ser considerado trágico ou o fim do trabalho, como uma parte da obra, como a aceitação do acaso como parte do processo poético.

Figura 14: Marcel Duchamp. *La mariée mise à nu par ses célibataires, même*. 1915 – 1923.



17. Cf. SVSUGVCARTER. 15 de março de 2007. In: YOUTUBE. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=tpCWh3IFtDQ>>. Acesso em: 09 mar. 2013.

Outro importante exemplo é a obra de Robert Rauschenberg, intitulada *Erased De Kooning Drawing* [em português: *Desenho apagado de De Kooning*] (1953). Em entrevista¹⁷, o artista conta que havia parado de pintar e estava se dedicando ao desenho, e buscava uma forma de inserir o processo de apagamento do desenho como parte da obra. Rauschenberg vinha apagando os seus desenhos, mas acreditava que a peça deveria começar como obra de arte e que o desenho apagado deveria ter sido produzido por um grande artista. Assim, este pensou imediatamente em Willem de Kooning, um dos mais expoentes artistas expressionistas da época, a quem admirava como artista e de quem já possuía dois desenhos comprados em ocasiões anteriores.

Rauschenberg, então, bateu à porta de De Kooning, esperando que este não estivesse em casa, e “isto seria o trabalho”. Todavia, ele estava. Rauschenberg contou a proposta a De Kooning, esperando que este não aceitasse, e “isto seria o trabalho”. Todavia, para a surpresa de Rauschenberg, De Kooning aceitou e disse que iria escolher um desenho bastante difícil de apagar. Retornou com um pequeno desenho, feito de técnica mista, envolvendo vários materiais com grande aderência. Raus-

chenberg conta que passou aproximadamente quatro semanas apagando a obra para, por fim, restar apenas um fantasma do desenho. Robert Rauschenberg emoldurou o desenho e o intitulou *Erased De Kooning Drawing*, assinando seu próprio nome como artista da obra.



Figura 15: Robert Rauschenberg, *Erased De Kooning Drawing*, 1953.

18. Para uma leitura sobre esta obra a partir das declarações feitas pelo artista na já citada entrevista, cf. HOW Robert Rauschenberg erased a Willem De Kooning and created a landmark of postmodernism. In: PHAIDON. Disponível em: <<http://www.phaidon.com/agenda/art/articles/2013/march/01/how-robert-rauschenberg-erased-a-willem-de-kooning-and-created-a-landmark-of-postmodernism/>>. Acesso em: 10 mar. 2013. A seguir, tem-se o trecho analisado: *"Yet Rauschenberg's motivations and the resulting act were more complex than these interpretations suggest. To begin with, de Kooning's cooperation was key: he consented to what he understood all too well might be construed as an act of aggression, and he took great care in his selection of the piece. Moreover, Rauschenberg admired his work tremendously and already owned two sketches by him. One was a doodle on a coaster de Kooning had left in a restaurant; Rauschenberg had scavenged the other out of the refuse during an earlier visit to his studio (de Kooning was out, and Rauschenberg also photographed his studio). In devising a project devoted to the role of erasure in drawing, Rauschenberg was in a sense paying tribute to de Kooning, whose habitual revision, erasure and assembling of painted and drawn elements were integral to a manner of painting that many others had begun to imitate. In fact, de Kooning's proficiency in such processes rendered him a particularly good judge of what made a drawing difficult to erase"*.

Apesar de envolver as noções abordadas em tópico anterior sobre a questão do reconhecimento de jogadas clássicas, uma vez que Rauschenberg realiza uma apropriação do desenho de De Kooning, como nos exemplos citados de Sherrie Levine e Marcel Duchamp, a obra não se restringe a este princípio estratégico.

Para Rauschenberg, as críticas à sua obra como sendo um gesto de afronta – pois, apaga os traços, o gesto do grande mestre da pintura expressionista –, não são pertinentes. Tampouco seria um gesto de renúncia do papel do desenho como um dos fundamentos da pintura, como foi muitas vezes declarado a respeito do seu trabalho. Também não se tratava de vandalismo ou descaso com a obra de De Kooning, por quem Rauschenberg tinha uma grande admiração e, inclusive, em uma ocasião, havia resgatado um de seus desenhos que o artista havia abandonado em um restaurante e, em outra, havia jogado no lixo de seu atelier¹⁸.

Se não era vandalismo, negação ou crítica com relação a De Kooning, ao ser perguntado sobre o que era esta obra, Rauschenberg responde que era um desenho – um desenho que se dá pelo apagamento. Sua obra, se pudermos entender assim, é um gesto de sacrifício daquilo que é considerado precioso – o gesto emblemático de De Kooning –, já uma grande referência para Rauschenberg e amplamente imitado por diversos artistas de sua geração. Rauschenberg opera o sacrifício do traço, do gesto do artista, tão caro à história da arte como critério valorativo. O sacrifício operado por Rauschenberg, grande admirador de De Kooning, tornou possível realizar uma obra tão relevante que ainda suscita diversos debates acerca de questões, tais como: autoria, pós-modernismo e noções de propriedade.

CAP. II

REGRAS AUTOIM- POSTAS E SUB- VERSÕES DO JOGO

2
R E G R A S
A U T O I M -
P O S T A S
N A P R O -
D U Ç Ã O
P O É T I C A
1

Até o presente momento, têm sido analisados alguns princípios estratégicos do xadrez aplicados à pesquisa em Arte e à prática artística. Neste tópico, abordar-se-ão não as regras tomadas do jogo, mas as regras que são inventadas por artistas e que por estes são seguidas ao longo de sua produção. Em alguns casos, aqueles artistas criam regras impostas a si mesmos para a execução de uma obra específica e, em outros casos, a regra autoimposta é seguida ao longo de toda a carreira do artista.

Entendemos tal procedimento como a criação de um jogo solitário do artista consigo mesmo. Este tópico, portanto, é dedicado a jogadores que impõem regras claras e precisas para as suas produções, em um jogo no qual são o árbitro e as duas partes ao mesmo tempo.

Talvez um exemplo do caráter metódico deste tipo de jogo seja a dieta cromática que Sophie Calle se impôs, a partir da proposição do escritor Paul Auster, que escreveu uma série de ações para seu personagem Maria Turner, ao qual Sophie deu vida por algumas semanas.

Suas refeições, que seguiam a regra de serem de uma única cor cada dia da semana, eram realizadas como uma ação solitária, sendo que seus pratos eram registrados pela própria artista por meio de fotografias, compondo assim a obra *Régime Chromatique* [em português: *Dieta cromática*] (1994).

Figura 16: Sophie Calle. *Régime Chromatique*. 1994.





Figura 17: Menus da obra *Régime Chromatique*. 1994.

Esta e outras ações cotidianas em que ela se misturava ao personagem Maria, de *Leviatã*, eram ações solitárias performadas para a câmera, ou ‘formas distendidas de performance’ – se assim quisermos chamar –, segundo a classificação da pesquisadora Regina Melim (UDESC), ou seja, ações que são performadas em função da fotografia – cenas solitárias encenadas para a câmera.

Tal procedimento, todavia, não é exclusivo das Artes Visuais. Alguns exemplos tirados da literatura parecem ser de grande importância para esta questão das regras autoimpostas. Seria este o caso do grupo OuLiPo (*Ouvroir de Littérature Potentielle*), surgido na França no ano de 1960, cujos autores são Raymond Queneau, François Le Lionnais, Italo Calvino, Georges Perec, entre outros. As regras autoimpostas adotadas pelo grupo são diversas, como, por exemplo, escrever um romance inteiro utilizando uma só vogal, como o fez Georges Perec, em *Les revenentes* [Sem tradução em português] (1972), entre outras restrições¹⁹.

Inicialmente, o maior interesse do grupo era fundir a lite-

19. Outras regras são: a) Abecedário – texto onde cada palavra deve ser iniciado por uma letra diferente na sequência do alfabeto, como, por exemplo: *A brader: cinq danseuses en froufrou (grassouillettes), huit ingénues (joueuses) kleptomanes le matin, neuf (onze peut-être) quadragnaires rabougries, six travailleuses, une valeureuse walkyrie, x yuppies (zélées)*; b) Lipograma – texto onde alguma letra deve ser surpimida; é o caso da obra *La dispari-*

tion, de G. Perec, onde a letra “e”, vogal mais frequente no francês, não aparece; c) N+7 – cada substantivo do texto deve ser substituído pelo sétimo que aparece após ele no dicionário; d) Bola de Neve – Poema em que cada verso contém uma só palavra, sendo que, cada verso que segue, deve ter uma letra a mais que o verso anterior.

Figura 18: Esquema do jogo da amarelinha argentino²⁰

20. Algumas diferenças entre o jogo da amarelinha argentino (nacionalidade do autor Cortazar) e o jogo da amarelinha brasileiro: na versão argentina, o gráfico vai do inferno ao céu, e na versão brasileira da terra ao céu. E ainda, na Argentina, a pedra é lançada com os pés, e no caso brasileiro, com as mãos.

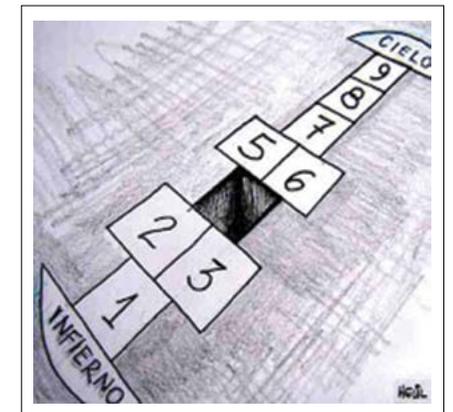
ratura e a matemática – objetivava-se a busca de uma literatura combinatória capaz de explorar as múltiplas possibilidades narrativas. Todavia, um dos mais importantes experimentos em prol da fusão entre a matemática e a literatura para a narrativa foi a obra do escritor catalão Julio Cortázar, *Rayuela* [em português: *O jogo da amarelinha*] (1999). A obra pode ser lida de duas formas, a saber: linear, seguindo sucessivamente do capítulo 1 até o capítulo 56; ou de forma não linear, começando pelo capítulo 73 e continuando de forma saltada, conforme a indicação ao final de cada capítulo – que aponta qual deverá ser o próximo capítulo a ser lido na sequência.

Acredito que o livro de Cortázar foi pensado a partir da proposta de combinatórias múltiplas para a trama, mas, para o leitor, têm-se unicamente duas narrativas fechadas e distintas. Ao criar uma sequência pré-determinada para a leitura identificada como “o segundo livro”, o autor amarra em um esquema único o que poderiam ser várias possibilidades de combinação entre um capítulo e outro, transformando a obra em duas narrativas fechadas – o que poderiam ser diversas narrativas abertas.

O referido princípio atualmente já é assimilado pelo mercado de livros infanto-juvenis onde, nas aventuras, o leitor – que assume o papel de personagem – tem diversas opções para seguir ao término de cada capítulo, traçando o seu próprio percurso, que o levará a diversos finais possíveis ao cabo de todas as etapas decisórias: é o chamado livro-jogo.

Já *O jogo da amarelinha* (1999) de Cortázar, pode ser pensado como duas narrativas lineares, uma vez que o ‘livro 1’ se dá em uma sequência contínua e, no ‘livro 2’, o leitor tem apenas uma possibilidade de continuação ao término de cada capítulo. A narrativa do ‘livro 2’ é linear, apesar de não ser contínua. Tal narrativa, por assim dizer, funciona por saltos (deve-se pular de um capítulo a outro segundo a indicação do autor). Este funcionamento dos capítulos por saltos, por pulos, é o mesmo do próprio jogo da amarelinha, em que se lança uma pedra que deverá atingir uma casa numérica a ser saltada sobre um pé só. A cada partida, pula-se um número, seguindo a ordem crescente, até se chegar ao fim da sequência, quando se atinge o paraíso.

Um livro que fosse diversos livros, incontáveis pelas suas



infinitas possibilidades combinatórias, iria necessitar de um jogo mais complexo que lhe oferecesse alguma imagem; não somente as casas limitadas da sequencia simples de 1 a 9 – para assim chegar ao céu, mas uma amarelinha que se distendesse em tal sequencia, englobando frações, números exponenciais, números negativos e conjuntos complexos.

Proponho pensarmos o funcionamento do texto de Raymond Queneau, *Cent Mille Millions de Poemes* [em português: *Cem Mil Bilhões de Poemas*] (1961). Neste, o autor parte de dez sonetos de base, que o permitem produzir cem mil bilhões de poemas. Este não é infinito, é limitado, mas, ainda assim, inesgotável, uma vez que “fornece leitura para quase duzentos anos (lendo-se vinte e quatro horas por dia)” (MAGNÉ apud PEREC, 2009a, p. 74).

Outra forma de se pensar o funcionamento do livro pode ser compará-lo a outro jogo: o jogo de xadrez. Neste, a peça que tem movimentos mais peculiares é o cavalo, que se move por saltos²¹. Em se tratando de um jogo de ocupação de território, esta habilidade do cavalo é fundamental, já que é o único capaz de pular barreiras físicas. O jogo da amarelinha também não deixa também de ser um jogo de ocupação territorial, com suas casas bem delimitadas, marcadas em seus quadradinhos numéricos, e o céu não deixa de ser um território a ser atingido, apesar de nunca poder ser possuído²². O salto para se ocupar uma casa²³ pode ser relacionado, portanto, ao movimento do cavalo. Se Cortazar fosse uma peça de xadrez, poderíamos supor que seria o cavalo.

Tal suposição parece ser pertinente, dadas as relações entre os dois jogos e o funcionamento do livro por saltos. Esta analogia com o xadrez não parece ter sido desprezada por Cortazar, pois, em dado momento do livro, seu personagem principal descreve a fugidia Maga como uma peça deste jogo. Todavia, se o autor (Cortazar) se movimenta como um cavalo, Maga o extrapola, pois ela é descrita como uma peça que “se movia como um cavalo de xadrez que se movesse como uma torre que se movesse como um bispo” (CORTAZAR, 2009, p. 15).

Maga não é só a peça mais importante deste jogo; ela não é simplesmente a dama – que se move em todas as direções quantas casas quiser; tal peça mostra-se, de fato, como aquela que detém todas as possibilidades de movimento ao mesmo tempo, pois engloba, inclusive, o movimento do próprio cavalo; é um exército inteiro em uma só peça; é a extrapolação do jogo. Se Cortazar impõe uma regra estrutural para o texto, a Maga é a peça criada por aquele autor para, potencialmente, subverter a sua regra.

Outro importante escritor que aborda as regras do xadrez em seu texto é o francês Georges Perec, um dos integrantes do grupo *OuLiPo*. Assim como Cortazar, que, ao longo da narrativa alude explicitamente a outro jogo²⁴, o funcionamento estrutural subjacente ao texto é justamente o movimento do cavalo no xadrez. Perec, seguindo a proposta oulipiana, se impõe um grande número de restrições para a escrita do referido romance, cuja execução durou cerca de dez anos.

21. As outras peças andam uma casa a frente (peão), uma casa em qualquer sentido (rei), várias casas a frente e atrás (torre), várias casas a frente e atrás na diagonal (bispo), sendo que a dama faz todos estes movimentos. O único movimento que nenhuma outra peça executa, sequer a dama, é o movimento de saltar, que é próprio do cavalo. No jogo de xadrez, a movimentação do cavalo é extremamente importante, pois é a única peça que pode ultrapassar uma barreira física (quando as peças do adversário funcionam como barreiras) que nenhuma outra pode ultrapassar.

22. Em algumas versões da amarelinha, os jogadores podem ocupar determinada casa, apossando-se da mesma, sendo que nenhum outro jogador pode pisar na casa ocupada a partir de então.

23. Um quadrado delimitado tanto no xadrez quanto na amarelinha.

24. No caso de Cortazar, a amarelinha, e no caso de Perec, o quebra-cabeça.

2
O X E Q U E
- M A T E
P E R P É -
T U O D E
D A N I E L
B U R E N

25. Tradução livre de: “[...] *des bandes verticales alternées blanches et colorées de 8,7 cm de largeur, répétant ses rayures à l’infini et sur tous les supports*”. Cf. DANIEL BUREN. In: **ART Point France**. 2013. Disponível em: <<http://www.artpointfrance.org/Diffusion/buren.htm>>. Acesso em: 29 jul. 2010.

Retomando nas Artes Visuais o procedimento de autoimposição de regras rígidas que gera uma espécie de jogo do autor consigo mesmo em um desafio seguindo protocolos operatórios rígidos, é possível apontar o caso de Daniel Buren.

Este artista impôs a toda a sua produção uma única regra a ser seguida rigidamente: “[...] utilizar bandas verticais alternadamente brancas e coloridas, de 8,7 centímetros de largura, repetindo seus traços ao infinito em todos os suportes”²⁵.

Sua regra autoimposta perdura até os dias atuais. O artista partiu da apresentação em telas bem delimitadas, aos moldes de apresentação da pintura tradicional, foi para as ruas, tencionando a relação obra-arquitetura (sendo um dos maiores expoentes do *site-specific*), passou por diversos materiais e suportes e chegou a experimentar, inclusive, a imaterialidade, com projeções de suas listras.



Figura 19: Daniel Buren, *Murs de peintures* [em português: *Pinturas de parede*], 1966-1977.



Figura 20: Daniel Buren, *Les deux plateaux* [em português : *Os dois Platôs*], 1986.



Figura 21: Daniel Buren. Intervenção no edifício de um Museu. 2008.

A repetição sistemática da regra na produção de uma obra não parece ser uma restrição, nem no caso de Perce, nem no caso de Buren. Ao contrário, parece ser uma potencialização, exercendo um atrativo ainda maior, testando sua resistência a um problema inventado por aqueles autores (problema literário, matemático, plástico, arquitetural). Ambos se engajam em um jogo dos quais são os árbitros e, ao mesmo tempo, as duas

partes – a que lança o problema e a que tenta solucioná-lo. Jogadores solitários – como, por exemplo, Maga – possuem a potência de extrapolar o problema, o sistema criado pelos mesmos autores. Todavia, optam por permanecer ali.

A questão parece ser não solucionar o problema. O exercício artístico e intelectual está justamente em distendê-lo ao máximo, torná-lo insolúvel, ilimitado. O programa artístico de Buren parece ser o de criar um problema e torná-lo inesgotável. Tal qual no xeque-mate perpétuo do xadrez, a questão parece chegar a um problema e torná-lo impossível de ser acabado.

No xadrez, o xeque-mate perpétuo ocorre quando se torna impossível que um rei vença o outro. Estabelece-se, então, uma situação de paradoxo, de empate *ad infinitum*. Neste jogo – que Buren joga consigo mesmo, a partir de suas próprias regras –, o xeque-mate perpétuo declara o empate. O objetivo alcançado não foi o de ganhar ou perder, mas tornar sua partida inesgotável, infindável.

Tal situação remete ao filme *Warai no Daigaku* [em português: *Escola do Riso*] (2004), do diretor e roteirista Mamoru Hoshi. O personagem principal, Tsubaki, é um comediante que busca aprovação para encenar uma paródia de Romeu e Julieta. Todavia, no período ditatorial de 1940, a aprovação objetivada fica a cargo de um censor do governo, Sakisaka, que não a concede por acreditar que a peça não é patriótica, como o período exige.

Sakisaka ordena, então, que Tsubaki comece por retirar elementos estrangeiros da peça, ofertando um prazo de 24h para tal; caso contrário, a peça seria eliminada. Tsubaki cumpre tal exigência, retornando no dia seguinte, quando Sakisaka apresenta uma nova exigência, concluída em 24 horas, e assim por diante... As exigências passam a ser cada vez mais absurdas, como, por exemplo, citar determinado nome na peça, repetir determinada frase três vezes, inserir um personagem criado por Sakisaka para agradar seu amigo etc. Sakisaka mantém este jogo de dominação até o limite, fazendo com que a capacidade de Tsubaki se adapte às exigências e esperando a desistência deste último – em relação às adaptações – pra, finalmente, poder eliminar sua peça. Todavia, Tsubaki resiste a todas as investidas de Sakisaka e afirma que sua missão, a partir de então, é fazer não somente que a exigência se cumpra, mas tornar a peça melhor a cada adaptação, fazendo que não somente o trabalho do censor seja inútil, mas também contraditório, uma vez que corrobora para que a peça que tenta censurar se torne cada vez melhor.

Neste mesmo jogo, Sakisaka e Tsubaki apresentam-se como dois oponentes, mas a relação de poder e opressão de Sakisaka tem alguma modificação. Suas exigências, então, figuram como questionamentos estéticos, passando a se interessar, de tal maneira, pelas adaptações de Tsubaki, que participa dos ensaios, propõe desenvolvimentos da cena etc., tornando-se quase parceiro deste último em sua direção; mas nunca abandona seu papel de censor, sendo que no cume da trama, Sakisaka impõe a Tsubaki uma regra quase impossível: escrever uma comédia sem risos. Esta restrição é que fará com que Tsubaki produza o

melhor roteiro dramático de sua vida, a sua maior obra de arte, mas que não pode concluir em sua totalidade nem tampouco dirigi-lo, por ter sido forçado a colaborar com seu país, indo para a guerra.

Seu roteiro, assim, permanece nas mãos de Sakisaka, que toma para si a tarefa de executar aquela peça. Este final trágico acaba por colocar a obra na posse do censor – aquele que impôs as restrições, mas que, ironicamente, acabaram por fazer com que a obra se tornasse genial. A regra, assim, na figura do censor, apresenta, ao mesmo tempo, o desafio e a capacidade de superação, não cessando de levar a obra ao seu máximo alcance estético. A regra, portanto, é tida aqui não como limitação, mas como potencialização, rumando para o limite do inesgotável.

2 . 3

O R G A N O -
G R A M A

42

Retomando o uso de regras auto-impostas na literatura, menciona-se o caso do livro *La Vie mode d'emploi* [em português: *A vida, modos de usar*] (2009), do escritor francês Georges Perec. Entre diversas regras autoimpostas de Perec, o escritor lida com a planta do prédio no qual vivem seus personagens, como um tabuleiro de xadrez, sendo que a ordem da descrição do imóvel deveria seguir os movimentos do salto em L do cavalo. Geneviève Baraona explica detalhadamente tal regra:

No livro *A vida, modos de usar*, a planta do imóvel é uma espécie de tabuleiro de xadrez de dez casas sobre dez casas. Assim, é possível repartir exaustivamente e sem repetição as casas de cima a baixo, as cem peças do quebra-cabeças obtido combinando de dois a dois os dez elementos de um par de listas de dez elementos.

Em qual ordem descrever as peças deste imóvel? Se inspirando na progressão em L da peça do cavalo do jogo de xadrez, o leitor passa pelas cem casas, peças, seguindo cem capítulos (que não passam na verdade de 99, a casa do ângulo inferior esquerdo não sendo habitada)²⁶.

Perec, portanto, para determinar a sequência que irá seguir na descrição das casas (peças) ao longo do livro, obedece à ordem do movimento de saltar do cavalo, em um planejamento que realiza de antemão, até ter percorrido todas as cem casas. Poderíamos, então, afirmar que se em Cortazar era o leitor quem saltava na passagem de um capítulo ao outro – passando-se fisicamente para partes diferentes do livro –, em Perec, o movimento de saltar do cavalo é feito intelectualmente pelo próprio escritor, que apresenta os saltos em uma narrativa linear, tornando-os até imperceptíveis. Abaixo, tem-se o orga-

26. Livre tradução de: "Dans *La vie mode d'emploi*, le plan de l'immeuble est une sorte d'échiquier carré de dix cases sur dix cases (bi-carré). Ainsi, il est possible de répartir exhaustivement et sans répétition, des caves aux mansardes, les 100 pièces du puzzle obtenues en combinant deux à deux les éléments d'une paire de listes de 10 éléments. Dans quel ordre décrire les pièces de cet immeuble? En s'inspirant de la progression en L de la pièce du cavalier aux échecs, le lecteur passe par les cent cases – pièces – au fil de cent chapitres (qui ne sont en fait que 99, la cave de l'angle inférieur gauche n'étant pas habitée)". Cf. BARAONA, Geneviève. La contrainte dans la vie mode d'emploi de Georges Perec. 09 de junho de 2006. In: RFI. Disponível em: <http://www.rfi.fr/lfr/articles/078/article_846.asp>. Acesso em: 29 jul. 2010.

nograma de Perec com o planejamento dos movimentos do cavalo (à esquerda) e da planta do imóvel (à direita).

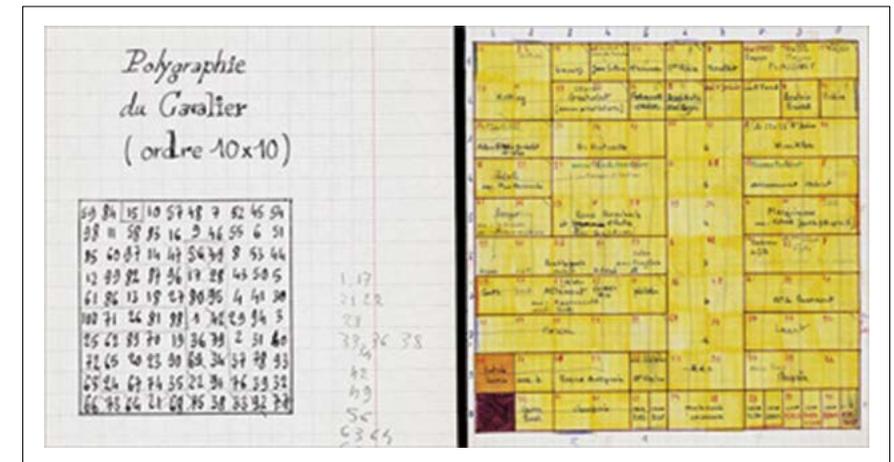
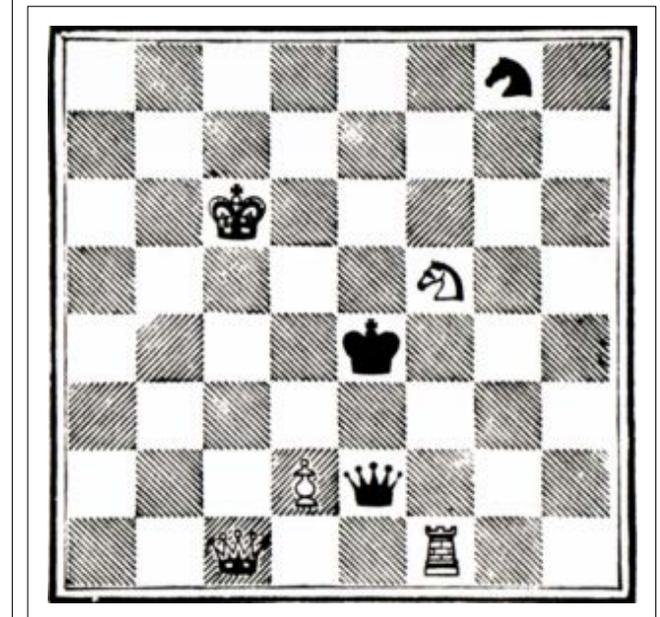


Figura 22: PEREC, Georges. Esquema estrutural de *La Vie mode d'emploi* [em português: *A vida, modos de usar*] (2009). Manuscrito sem data.

Figura 23: Ilustração esquemática dos movimentos dos personagens de Lewis Carroll em *Alice no País das Maravilhas*. Aproximadamente 1898

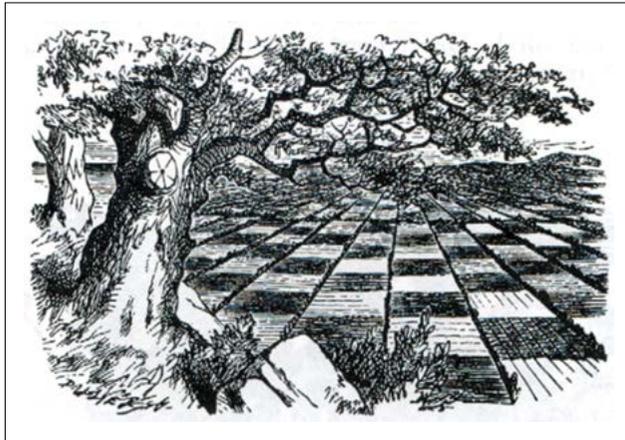
O organograma parece exercer uma função muito específica no caso da obra de Perec, assim como na de outro importante escritor, Lewis Carroll. No início da obra deste último, *Alice in Wonderland* [em português: *Alice no País das Maravilhas*] (1998), Carroll apresenta um esquema de uma partida do jogo de xadrez e detalha os movimentos que Alice (representada pelo peão branco) irá executar em onze movimentos até vencer o jogo.



Carroll afirma que seguiu estritamente as regras do jogo de xadrez na sequência dos capítulos, à exceção do roque das damas – uma concessão metafórica à literalidade da regra, já que “é meramente uma forma de dizer que elas entraram jun-

43

tas no salão”²⁷. A relação entre o texto de Carroll e a estrutura do xadrez não deixa dúvidas, tanto pela própria referência que aquele autor faz ao jogo na construção do organograma, quanto pelos personagens – que são as peças do xadrez –²⁸ e o próprio cenário representado pelas ilustrações do livro, remetendo a um tabuleiro.



Tanto o organograma de Carroll quanto o de Perec apresentam um mapeamento da situação – seja àquela em que seus personagens se encontram, no caso do primeiro, ou a situação em que o autor se encontra. Ou seja, representa tanto os movimentos a serem seguidos pelos personagens rumo a um desfecho desejado, quanto os movimentos a serem seguidos pelo autor rumo à execução de seu plano de escrita. Trata-se de um panorama geral. Um cenário. Ou talvez, pode-se dizer, um organograma é um tabuleiro de anotações; mas não a anotação de uma partida já jogada ou uma partida a ser jogada. Um organograma não é conjugado no pretérito ou no futuro; é um conjunto de possibilidades no infinitivo – espaço para exercitar o pensamento, espaço esquemático, espaço das equações, espaço das projeções, das antecipações e das regressões.

Os organogramas de Carroll e de Perec apresentam para o leitor a regra que originou o texto, colocando-a a prova. O organograma (e que é inclusive apresentado pelo autor dentro da própria obra) é mais que um comentário sobre o texto. A estrutura formada por um conjunto de regras parece argumentar que tão importante quanto o que foi dito é a maneira como foi dito. Ou, nas palavras de Roubaud, “[...] um texto escrito sobre uma regra fala dessa regra” (ROUBAUD *apud* PEREC, 2009a, p. 78).

E se o organograma é colocado à prova ao ser apresentado para o leitor, não é porque o jogo que se estabelece é entre o leitor e o escritor. Ao contrário, em obras quando da clara e deliberada autoimposição de regras, parece haver um jogo do escritor consigo mesmo, em que o projeto da obra é construído pelo autor como um desafio.

O organograma pode ser pensado como um espaço projetivo, um espaço para se articular as ações de forma a se atingir

27. A explicação completa de Carroll sobre o uso das regras de xadrez na escrita de seu livro, a saber: “[...] uma vez que o problema de xadrez exposto na página anterior tem confundido alguns de meus leitores, talvez seja conveniente explicar que ele foi resolvido da maneira correta no que se refere aos **movimentos**. A alternância das peças brancas e vermelhas talvez não tenha sido tão estritamente observada como deveria ser, e o roque das três damas é meramente uma forma de dizer que elas entraram juntas no palácio, mas o xeque do rei branco no movimento número seis, a captura do cavaleiro vermelho no número sete e o xeque-mate final do rei vermelho são encontrados, mediante o estudo do problema, por qualquer pessoa que se de ao trabalho de colocar as peças em um tabuleiro e de realizar os movimentos que foram indicados, dessa forma, se verificara que eles ocorrem estritamente dentro das regras do jogo”. Cf. Carroll (1983, p. 11) (grifo meu).

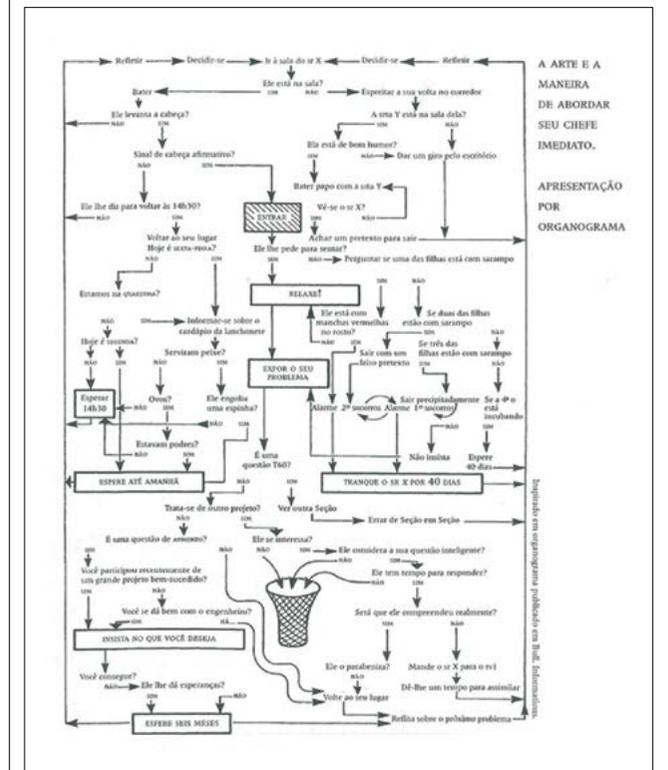
28. No verso da primeira página da obra *Alice no País do Espelho*, que contém o esquema das peças montadas no tabuleiro, o autor apresenta a relação de que personagens correspondem a cada peça.

Figura 24: Ilustração de Sir John Tenniel (1820 – 1914) para *Alice no País das Maravilhas*. Aproximadamente 1898.

Figura 25: Esquema de Jacques Perriault usado por Georges Perec em *A arte e maneira de abordar seu chefe para pedir um aumento* (2009). Data do esquema original desconhecida.

um objetivo. É como a maquete de um campo de batalha. É uma estrutura para o raciocínio, tornada miniaturizada, esquematizada. É um microsistema onde se pode ter uma percepção ampla da situação, ensaiá-la, simulá-la, treiná-la até esgotar suas possibilidades. Podemos dizer que o organograma é, por natureza, um ponto de vista estratégico.

O organograma como estratégia de antecipação foi explorado por Georges Perec e Lewis Carroll em seus esquemas, mas também e, principalmente, Na obra *L'Art et la manière d'aborder son chef de service pour lui demander une augmentation* [em português: *A Arte e Maneira de Abordar seu Chefe para Pedir um Aumento*] (2009), de Georges Perec. Neste pequeno volume, Perec parte de um organograma, que lhe foi transmitido por Jacques Perriault, para escrever seu texto. Tal organograma indica as várias possibilidades de ação do empregado e reação do patrão, cada qual levando a uma cadeia de raciocínio com um desfecho próprio. A seguir, tem-se o esquema de Perriault:



Após a apresentação do organograma na primeira página, o texto de Perec segue narrando minuciosamente as ações do empregado e as reações do padrão. Quando se encerra uma cadeia, parte para a seguinte descrevendo-a do início ao final, e assim por diante, até esgotar todas as possibilidades apontadas pelo organograma de Perriault.

Diferente de outros autores, como no caso de Cortazar com o *Jogo da Amarelinha* (1999), ou de Queneau com o *Cent Mille Millions de Poemes* [em português: *Cem mil bilhões*

de poemas] (1961), Perec não se contenta em simplesmente indicar a existência de diversas possibilidades combinatórias para a trama. De fato, aquele autor desenvolve cada uma das possibilidades apresentadas no organograma:

Queneau deixa ao leitor a iniciativa do percurso: cabe a este, a cada bifurcação possível, escolher uma das soluções propostas, excluindo todas as demais. Perec, ao contrário, opta de saída por uma tradução linear do organograma, isto é, não mais a escolha de um percurso, mas a disposição de todos os percursos possíveis, de cabo a rabo (MAGNÉ apud PEREC, 2009a, p. 73).

É comum em obras literárias e em obras de artes plásticas o autor apresentar a obra como o que foi possível de desenvolver dentro de um grupo imenso de possibilidades de execução. A obra seria, então, apenas parte do raciocínio geral, amplo, que se bifurcou; sua materialização conseguiu dar forma a apenas uma das potencialidades existentes. A multiplicidade de tais possibilidades parece ser comportada apenas pelo organograma deste raciocínio. A obra de Perec, todavia, busca justamente a execução de todas as possibilidades combinatórias: “[...] onde Queneau privilegia uma estrutura combinatória virtual, apostando na potencialidade, Perec prefere uma estrutura combinatória atualizada, apostando no esgotamento” (MAGNÉ apud PEREC, 2009a, p. 73).

Todavia, por mais que Perec tenha desenvolvido cada uma das possibilidades narrativas apresentadas pelo organograma, o fracasso destas e o uso do tempo verbal no imperativo (se o seu chefe fizer tal coisa, faça tal outra coisa...), parece levar a crer que se trata de uma indicação de ação a ser executada. Em outras palavras, parece apontar para a ideia de que a obra não trata de uma execução de todas as possibilidades por parte do empregado, mas um esgotamento destas pelo pensamento do autor Perec.

O texto, portanto, pode ser pensado não como as ações do empregado que se desdobram em um presente ou em um passado. Parece sim, um projeto de ação, um planejamento estratégico da aproximação e da abordagem, o que também é sugerido pelo tom de manual do título da obra: *A Arte e a Maneira de Abordar seu Chefe para Pedir um Aumento* (2009).

A imagem que vem ao término do livro não é a do empregado exaurido pelas tentativas fracassadas de abordar o chefe, mas a do empregado sentado à sua mesa, inerte, plácido, como quem tivesse se projetado para fora da sala, observando-a como quem vê um microuniverso, tendo analisado e calculado todas as possibilidades de ação, como quem tivesse se enxergado, como o seu criador, Perec, o viu (“apenas um peão” dentro deste sistema), e tenha optado por manter-se parado, como quem já conhece o futuro.

Ter vislumbrado que toda e qualquer tentativa que pudesse articular para se aproximar do chefe e pedir um aumento iria necessariamente resultar em fracasso, talvez tivesse sido suficiente para aquele empregado hipotético que estamos formulando – o esgotamento físico do personagem sendo substituído

pelo esgotamento mental das possibilidades pelo seu criador. Talvez pudéssemos conceder a este hipotético personagem autoconsciente o mérito de acreditarmos que o planejamento prescindia da ação.

Se antes atentávamos para a estratégia de outro peão – a *Alice no País das Maravilhas* (1998), que segue o planejamento do organograma de Carroll e vence em onze lances, a heróica *Alice*, que atinge o cume sublimatório da peça ordinária transformada em dama, transformada em obra de arte –, é possível atentar-se agora para o mérito do personagem de Perec, que não é desafiador como Alice, mas teria a vantagem da autoconsciência, de ter se vislumbrado como personagem e conhecer todos os seus futuros possíveis e, assim, manter-se no mesmo lugar. A própria Alice afirma, em determinado ponto da sua trama, que é necessário correr o mais rápido possível para se estar parado no mesmo lugar.

Este personagem parece indicar não a vitória gloriosa, mas a autossuficiência do planejamento, da premeditação – tal qual um experiente jogador de xadrez que analisa um tabuleiro e percebe todos os desfechos possíveis, premeditando as ações e reações do oponente; seu xeque-mate prescindia de qualquer movimento.

Deste modo, também é possível pensar sobre as obras de arte que se configuram como projeto – aquele pensado como organograma, não o que não pôde ser executado, ou o que ainda não foi executado, mas uma obra que tenha se esgotado enquanto pensamento e prescindia da ação de execução; obras que funcionam pela sua antecipação. Projetos que são obras enquanto projetos. Este é o jogo mental da antecipação, da criação de organogramas autossuficientes. É também um jogo solitário (como o ato de jogar xadrez sozinho), sem a existência de empate, vitória ou derrota. Talvez se aproxime mais do “jogo ideal”, do qual destaca Deleuze (2006, p. 63):

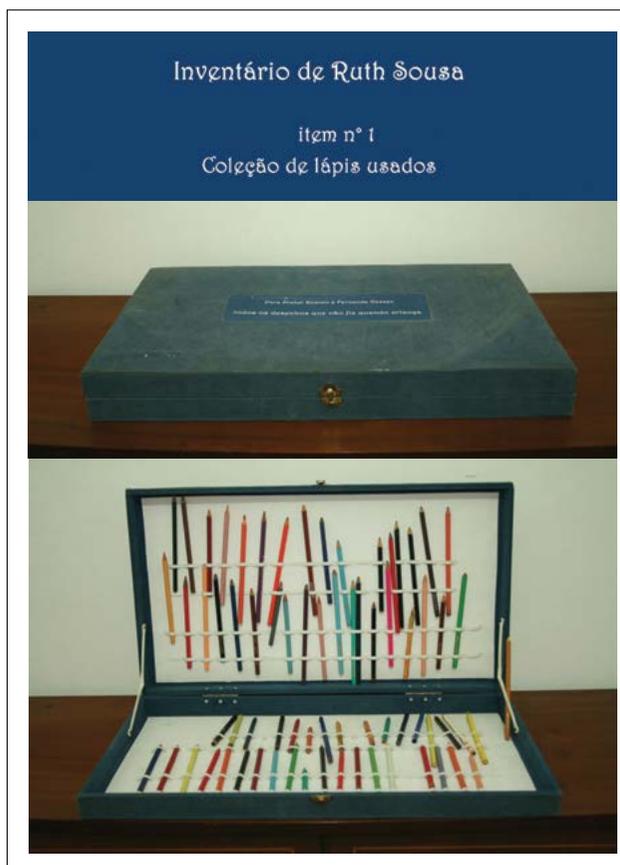
Jogo reservado ao pensamento e a arte, lá onde não há mais vitórias para aqueles que souberam jogar, isto é, afirmar e ramificar o acaso, ao invés de dividi-lo para dominá-lo, para apostar, para ganhar. Este jogo que não existe a não ser no pensamento, e que não tem outro resultado além da obra de arte.

No próximo tópico abordar-se-ão as obras que funcionam como o organograma, como um exercício de antecipação que prescindia de uma execução.

2 . 4
 P R O -
 J E T I L :
 O B R A
 C O M O
 A N T E -
 C I P A Ç Ã O

Podemos pensar como um trabalho que segue a lógica do organograma um dos meus exercícios plásticos anteriores à *Made-up Memories Corp.*©: os inventários. Segue o Inventário nº. 3.

Figura 26: Ruth Sousa. *Inventário dos bens que não tive.* 2008.



29. Apud anotações pessoais da autora.

O presente estudo surgiu a partir de uma palavra que foi dita acerca do meu trabalho: *Inventário*, que leva a pensar no ato de inventar, como se designasse a pessoa que inventa e, ao mesmo tempo, significa documento, registro. A dialética entre invenção e registro é justamente a principal questão na minha produção, e passei a articular a possibilidade de criar uma obra específica a partir desta dubiedade. E ainda, remete a espólio, lista discriminada de bens para serem distribuídos segundo um testamento. Fiz uso, então, do sentido e dos meios jurídicos para abordar o registro e a invenção na construção de meu próprio *Inventário*, autenticado em cartório, no qual doava para pessoas específicas meus objetos mais importantes: justamente aqueles que jamais tive. O primeiro item foi uma maleta azul que continha minha antiga coleção de lápis de cor, organizados por pequenas divisórias e acompanhada de uma declaração:

Eu, Ruth Sousa, deixo para Fernanda Gassen e Michel Zózimo todos os desenhos que não fiz quando criança. Ainda há grafite nos lápis. Declaro que não redijo este legado sob nenhuma forma de coação e que estou em pleno gozo de minhas faculdades mentais.

Tal declaração foi enviada junto com um comprovante de recebimento, que deveria ser assinado e enviado para o endereço de um determinado escritório de advocacia:

[...] declaramos ter recebido do inventário de Ruth Sousa a coleção de todos os desenhos que ela não pôde fazer quando criança. Declaramos também que ela tentou: todos os lápis estão gastos. A perícia confirma.

Assim, após a assinatura deste termo, a posse de todos os desenhos que não fiz quando criança foi dada somente a estas pessoas, se tornando seu direito legal. Portanto, “[...] a obra não se trata de um múltiplo, mas de um único intransferível” (SOUSA, 2008)²⁹.

Acredito que tal obra possa ser pensada a partir da lógica do organograma, apresentada no tópico anterior, porque a potência deste objeto não está na sua materialidade (nos lápis ou na caixa), mas sim, em sua representação como possibilidade de vir a ser, todos os desenhos possíveis e impossíveis de terem sido realizados com estes instrumentos. É deste conjunto imaginário de desenhos que não chegaram a ser produzidos de que trata o trabalho.

Desta forma, o espaço retangular que armazena os lápis pode ser pensado como um espaço esquemático destes conjuntos projetivos de imagens. Atua, desta forma, justamente como um organograma, uma visão geral destes conjuntos, um espaço para fazer deslizar o pensamento, para acelerar, retroceder, imaginar, refazer. Tal espaço projetivo de imagens prescinde da concretização destas imagens mentais. Atua como uma antecipação autossuficiente. E, neste sentido, aponta justamente para a ideia de organograma como um jogo mental solitário cujas possibilidades não se esgotam em uma concretização física.

2 . 5

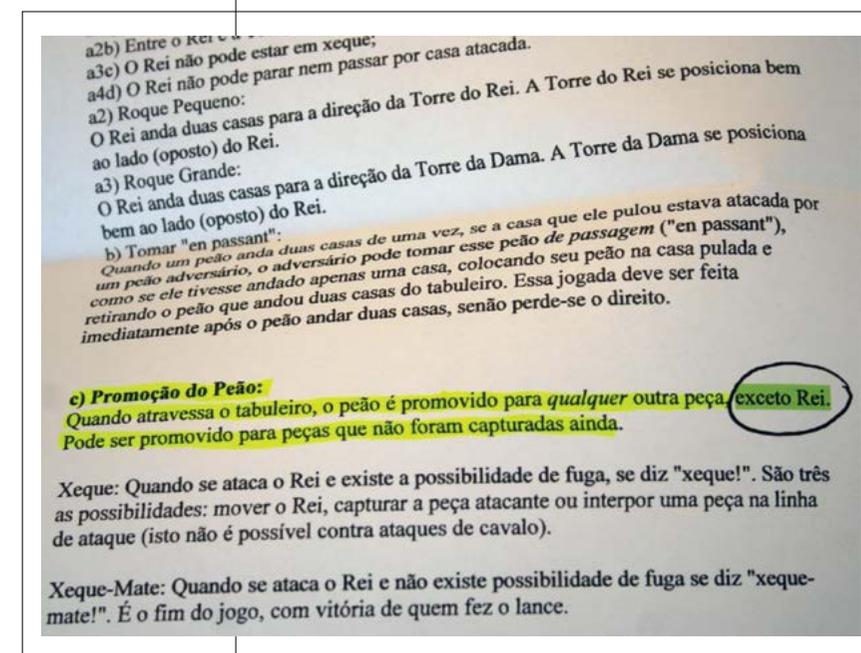
R E G R A S
 I M P O S -
 S Í V E I S

No natal de 2008, Atila Regiani e eu presentamos outro casal, Michel Zózimo e Fernanda Gassen, enviando por postagem, a seguinte caixa:

Figura 27: Ruth Sousa e Atila Regiani. *Caixa otimista nº. 3*, 2008.



Figura 28: Ruth Sousa e Atila Regiani. Regras da *Caixa Otimista no.3*, 2008.



A obra é constituída de uma caixa de xadrez, com uma etiqueta na parte externa, onde se lê: “[...] caixa otimista nº. 3/ ainda bem que você não sabe jogar xadrez”. Abrindo a caixa, lê-se a sequencia da frase: “[...] você não pode imitar Marcel Duchamp”.

O interesse por xadrez que se despertou meses antes em Michel e Fernanda era decorrente do interesse destes por Marcel Duchamp. A caixa apresenta, ironicamente, uma hierarquia no jogo de xadrez (sabe-se que Duchamp era um grande enxadrista) ao dispor também na parte interna da caixa duas únicas peças do jogo: o peão (a peça mais fraca) e o rei (a peça mais importante). Ainda no interior da caixa, encontrava-se um pequeno manual de xadrez, fazendo referência a uma regra especial na qual o peão pode ser promovido, transformando-se em qualquer outra peça, com exceção do rei.

A caixa é uma releitura da obra de Robert Filliou, *Optimistic Box* [em português: *Caixa Otimista*] (1969), na qual aquele autor apresentava uma caixa de xadrez com a etiqueta interna e externa cujas inscrições reenviamos para Michel e Fernanda. Todavia, o interior da caixa de Filliou se encontrava vazio. Já na caixa que presentamos a Michel e Fernanda, além do manual de xadrez com a regra grifada e as duas peças hierarquicamente opostas – o Rei e o Peão –, também enviamos um relatório de autenticação recusada.

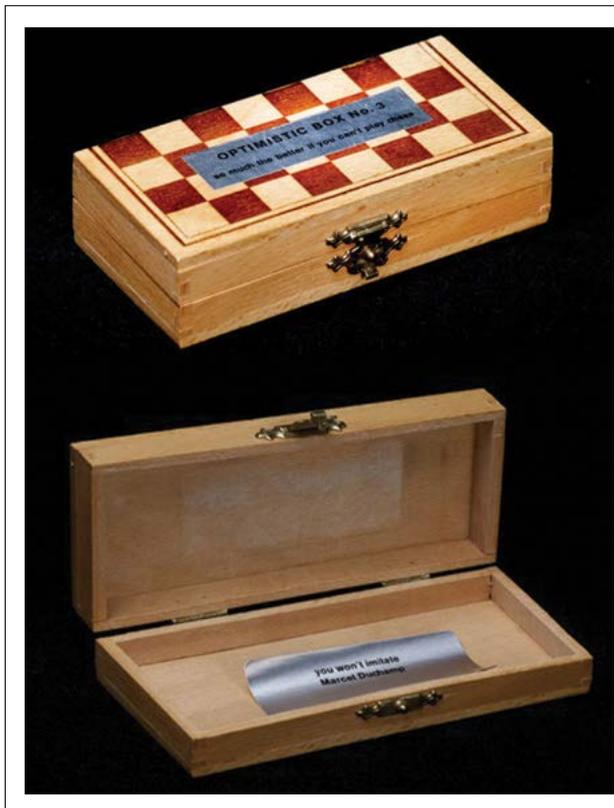


Figura 29: Robert Filliou. *Optimistic Box #3 — So much the better if you can't play chess (you won't imitate Marcel Duchamp)*. [em português: *Ainda bem que você não sabe jogar xadrez — você não pode imitar Marcel Duchamp*] 1969

A autenticação é um documento oficial que tem por objetivo atestar que um objeto é idêntico ao original. Todavia, no relatório oficial emitido pelo Tribunal Regional Federal (TRF) da 1ª. Região, com sede em Brasília, Distrito Federal (DF), lê-se:

[...] atesta-se, para os devidos fins, que foi impossível autenticar o objeto apresentado, haja vista que o mesmo não é uma reprodução idêntica do original, assim discriminado: Filliou, Robert. *Optimistic Box n. 03*. Remscheid Germany: Vice-Versand, 1968 [...]. As discrepâncias são significativas.

Tal releitura da *Optimistic Box* (1969) trata o tabuleiro como um campo de referência – que deixa de ser o circuito do xadrez competitivo para se direcionar ao campo da Arte Contemporânea, ao apresentar Marcel Duchamp como sua peça mais importante. O tabuleiro se configura como um espaço de poder, formado de eixos que atuam como um campo de força (o circuito da arte e seus representantes, museus, galerias, marchants, historiadores, críticos etc.), sendo que aqueles eixos emergem tanto das duas peças, quanto dos dois lados que jogam o referido jogo.

Ao se identificar com uma das peças, o receptor da *Optimistic Box* (1969) deixa de ser um jogador para observar-se como uma das peças do jogo – representado pelo peão. O sistema de referências no campo da arte (releitura, apropriação, reprodução, *fac-simile*, citação) que o jogo ironiza com a frase “*So much the better if you can't play chess (you won't imitate*

Figura 30: Fernanda Gassen e Michel Zóximo. *Jogo do “sim”*. 2010.



Figura 31: Fernanda Gassen e Michel Zóximo. *Regras do Jogo do “sim”*. 2010.



Marcel Duchamp) [em português: *Ainda bem que você não sabe jogar xadrez (você não irá imitar Marcel Duchamp)*]” é ainda mais acentuado pelo fato de que a própria caixa de xadrez já é uma referência a outra obra (Filliou).

Ao mesmo tempo em que assume sua condição de releitura, também marca sua diferença pelo certificado de autenticidade recusado, que oficializa suas discrepâncias tanto com relação ao jogo de xadrez quanto com relação à obra de Filliou. A releitura de *Optimistic Box* (1969), portanto, trata de remeter o jogo de xadrez às relações de poder e de referencialidade da Arte Contemporânea, apontando, de maneira irônica, para uma eminência de fracasso neste jogo em que se assume a posição da peça mais fraca: o peão.

Aproximadamente dois anos depois do envio desta caixa de xadrez, Atila e eu recebemos de Michel e Fernanda outra caixa, desta vez como presente dos padrinhos por nosso casamento. Era também uma caixa de xadrez, mas com apenas quatro casas, e duas peças: um rei e uma dama.

Do lado externo da caixa, em uma pequena placa de metal, lia-se a inscrição “sim”, e no seu compartimento interno, lia-se as regras deste jogo:

É possível estabelecer algumas relações entre o primeiro e o segundo presentes. Ambos apresentam o xadrez em uma alteração das suas regras, utilizadas como situações-limite de jogo; duas peças hierarquicamente opostas se enfrentando, ou ainda duas peças com igual força, mas em uma situação em que não há saída, apenas um tempo suspenso, em que ainda não ocorreu o xeque-mate, mas que já é impossível se livrar deste. Nos dois jogos, suas configurações oficiais são alteradas, seja pela disposição das peças, que passa a seguir outro padrão, ou pelas regras em si mesmas, que mudam a finalidade do jogo.

O jogo de Michel e Fernanda exclui todas as demais peças, fazendo jogar apenas o rei e a dama. O tabuleiro, restrito apenas a quatro casas, elimina o espaço de defesa. Ambas as peças estão na sua situação-limite, ou seja, qualquer uma das quatro casas que se assuma não impedirá o xeque-mate. O jogador é lançado desde o início em uma partida que já está em andamento – se ingressa no jogo quando este já está em seu ápice, o xeque-mate é evidente e o tabuleiro de quatro casas não deixa escapatória. Todavia, se o jogo já se inicia com o xeque-mate, este também não tem meios de finalização, uma vez que não se sabe se o próximo a jogar é o rei ou a dama. O fim da partida é evidente, mas também impossível. A situação-limite do jogo tem sua tensão levada ao extremo pela impossibilidade de efetivação do fim. É o tempo suspenso em seu ápice.

Neste sentido, é possível entender o tabuleiro de quatro casas deste jogo como um fragmento do tabuleiro oficial de xadrez e, neste caso, se trataria de um xeque-mate perpétuo, na qual uma peça é incapaz de derrotar a outra: situação de empate *ad infinitum*. Ou ainda, entende-se também que o tabuleiro de quatro casas apresenta-se como um tabuleiro completo em si mesmo, emoldurando a situação de um xeque-mate inevitável. O *Jogo do "Sim"* (2010) é configurado para ser um xeque-mate por antecipação, mas que não cumpre sua consumação, deixando-a suspensa.

Já a operação de Yoko Ono é bastante distinta. Com a sua obra, *Chess Set (All White Chess Set)* [em português: *Jogo de Xadrez (jogo de xadrez completamente branco)*] (1966-1998), a artista faz referência direta ao jogo de xadrez e torna os dois lados idênticos, conforme se observa no registro fotográfico de sua obra, a seguir.

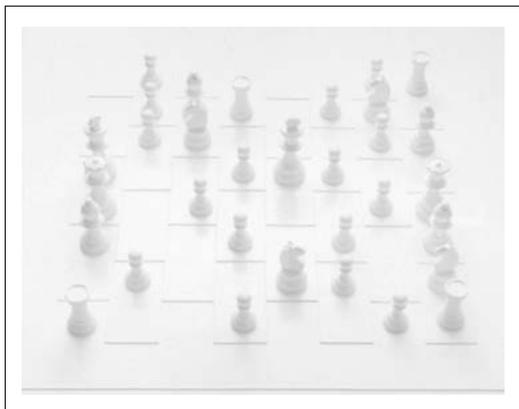


Figura 32: Yoko Ono, *Chess Set (All White Chess Set)*, 1966-1998.

Yoko Ono apresenta a mesma estrutura do xadrez tradicional. Todavia, ao invés de um dos adversários ser representado pela cor preta, ambos são brancos. Com tal operação, Ono parece eliminar a polaridade dos adversários, tornando as peças do oponente indiferenciáveis das suas. Portanto, a operação é a de assimilar o adversário à sua própria equipe.

Ideologicamente, parece, em um primeiro momento, ser uma representação visual da causa pacífica defendida por Yoko. Todavia, podemos também supor ser uma representação de uma resolução simplista do confronto: da disputa entre as peças brancas e pretas, a solução encontrada seria a de eliminar um dos lados, o lado negro – com toda a conotação histórico-ideológica que carrega –, em detrimento de tornar as peças cinzas – em uma fusão das duas cores, gerando uma nova – ou contendo ambas as cores, em igual medida – em uma coexistência das duas cores em cada peça.

No trabalho de Yoko, não é possível jogar contra si mesmo, pois tal operação exige uma polaridade (que a artista elimina), ainda que esta possa subsistir em forma de projeção mental. Todavia, em seu relato, Yoko aponta para a ideia de que sua intenção não é eliminar os dois lados do jogo, mas sim, estimular a confiança mútua entre os adversários, uma vez que, se as peças são todas brancas e indiferenciáveis umas das outras, com o desenrolar da partida ficará cada vez mais difícil para os competidores lembrar-se qual peça pertence a quem, de forma que será necessário um constante convencimento e negociação, até que chegue o ponto em que a confiança mútua será a única forma de continuar o jogo. Este é o argumento que fundamenta o título da versão original da obra: *Play it by Trust* [em português: *Jogue com Confiança*] (1966).

Neste sentido, Yoko elabora uma proposição ética por meio da configuração visual do seu tabuleiro de xadrez. A autora tem por base a relação entre as partes (igualmente importantes), em uma negociação e acordo. Não se trata, então, de jogar xadrez sozinho, mas da convivência com o outro, da relação entre os indivíduos.

Figura 33: Yoko Ono jogando *Play it by Trust* com Jon Hendricks.



2 . 6
 J O G O S
 I M P R O -
 V Á V E I S

O presente tópico é dedicado a analisar obras de artistas que criaram jogos subversivos, alterando as regras do jogo tradicional de xadrez.

Podemos começar esta análise listando algumas alterações das regras nestes jogos improváveis.

O artista canadense Kelly Mark, por exemplo, criou um jogo de xadrez sem divisórias de casas para cada peça. Desta forma, o território da disputa fica indefinido, eliminando a separação entre os dois exércitos oponentes; a divisão já está obliterada pelo fato de ambos os times terem a mesma cor negra, que se funde ao próprio tabuleiro. Remete à proposição do *Play it by Trust* (1966), de Yono Ono, que também usava a mesma cor (de modo particular, a cor branca) para o tabuleiro e as peças. Todavia, aqui se acrescenta a eliminação das casas, transformando as delimitações territoriais em um límpido campo no qual as peças poderiam deslizar livremente.

Figura 34: Kelly Mark. *GDS: Drawing of a Chess Set* [GDS: *Desenho de um jogo de xadrez*]. 2002.



Já Paul McCarthy propõe um jogo de xadrez com peças feitas a partir de itens de cozinha e suporte feito de utensílios domésticos, trazendo uma contextualização doméstica para o jogo, substituindo todos os seus elementos básicos por itens que se encontra à mão em casa.



Figura 35: Paul McCarthy. *Kitchen Chess* [em português: *Xadrez de Cozinha*]. 2003.

Figura 36: Rachel Whiteread. *Modern Chess Set* [em português: *Jogo de Xadrez Moderno*]. 2005.

Também no xadrez de Rachel Whiteread, as regras parecem se manter, sendo que as peças tradicionais do xadrez são substituídas por miniaturas de objetos domésticos, tais como: abajur, lixeira, baldes, eletrodomésticos como geladeira, fogão, televisão, máquina de lavar e itens de mobília, como, por exemplo, armário, cadeira, poltrona, estante, guarda-roupas e criado-mudo. As casas do tabuleiro são revestidas com estampas e texturas de tecido que remetem a tapetes e capachos existentes nas entradas das residências.





Figura 37: Damien Hirst. *Mental Escapology* [em português: *Escapologia Mental*]. 2003.

58

Damien Hirst substituiu os assentos tradicionais por cadeiras de dentista modificadas em couro branco, sendo que as peças são guardadas em um gabinete de vidro espelhado e aço inoxidável que remete aos recipientes utilizados em hospitais para guardar medicamentos e instrumentos cirúrgicos.

O tabuleiro é colocado sobre um carrinho cirúrgico, e as diferentes peças são feitas de prata e vidro.

O artista mexicano Gabriel Orozco criou um jogo de xadrez composto de um único tipo de peça: o cavalo. Tanto os cavalos quanto as casas possuem três cores diferentes. O título do trabalho, *Horses Running Endlessly* [em português: *Cavalos Correndo Eternamente*] (1995), remete à ideia de um jogo sem fim, no qual os cavalos poderiam empreender uma corrida com saltos indefinidos, sem ameaça.

Acerca desta obra, Gabriel Orozco analisa as regras culturais envolvidas no jogo de xadrez e as reflexões que o motivaram a subvertê-lo, propondo novas regras.

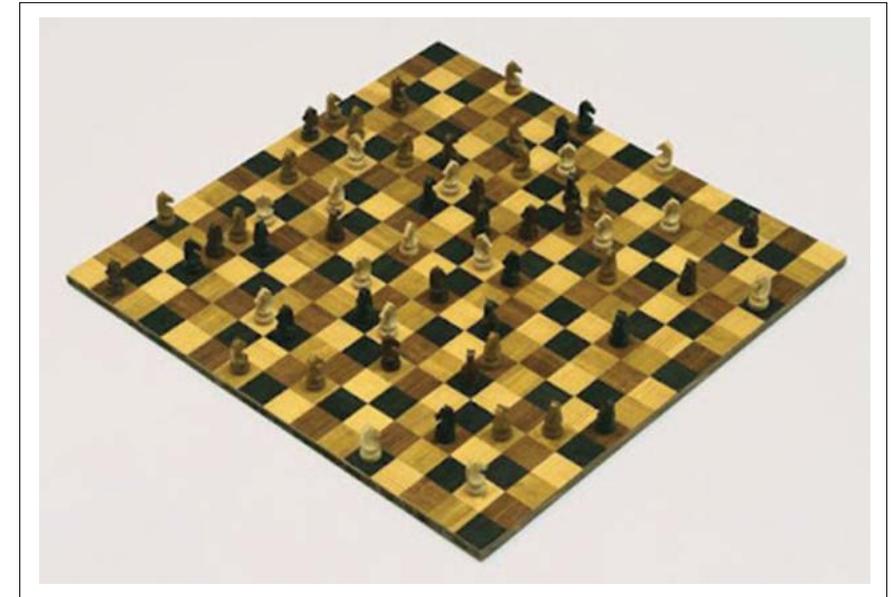


Figura 38: Gabriel Orozco. *Horses Running Endlessly*. 1995.

30. Cf. GABRIEL Orozco: Games – Ping Pong, Billiards, and Chess. In: *Art 21*. 2013. Disponível em: <<http://www.art21.org/texts/gabriel-orozco/interview-gabriel-orozco-games%E2%80%94ping-pong-billiards-and-chess>>. Acesso em: 10 mar. 2013.

A seguir, tem-se um trecho da entrevista concedida à Art 21³⁰:

ART21: Você pode falar sobre as regras e como elas se relacionam com a sua obra de xadrez, *cavalos correndo eternamente*?

OROZCO: Bem, o cavalo no xadrez é muito, muito interessante. É fascinante por causa da forma como ele se move. Ele se move com duas casas e uma, mas na realidade ele está se movendo entre as casas. O que o cavalo está fazendo é saltar, e está virtualmente atravessando entre as casas para chegar às outras. Isto, como a noção de espaço, é bonito, porque um tabuleiro é um campo muito bidimensional, preto e branco. E todas as outras peças se movem na diagonal, para cima e para baixo, etc. Mas quando você percebe que a peça está saltando entre quadrados, é uma noção muito bonita.

Isso é pensar no jogo como uma paisagem, uma micro-paisagem. E você sabe, mais uma vez, o xadrez é um produto de uma cultura que tem uma determinada noção de natureza. Essas noções de natureza, em termos de como ela funciona, como é controlada - estão expressas nos jogos que as pessoas inventaram em suas épocas. E a civilização que inventou xadrez tem uma noção muito precisa de paisagem, natureza, controle e produção, produção do espaço e produção de um país. É uma batalha, mas é também uma ciência.

Eu jogo muito, e eu queria fazer um jogo de xadrez que fosse sobre o cavalo. Então eu o multipliquei por quatro. Então não existem rainhas e reis, torres e bispos - apenas cavalos. E eles estão correndo eternamente, juntos neste campo aberto. Eu não coloquei nenhuma regra para este jogo. Se você quiser, você pode inventar um jogo em que o cavalo come outro cavalo e depois alguém ganha, mas é muito chato ver cavalos comendo uns aos outros. Então, acho que ninguém vai inventar esse jogo. A colocação das cores no tabuleiro e a multiplicação por

59

quatro é a própria lógica do jogo. Ele está se transformando em outra coisa, mas ainda é um jogo.

ART21: Será que esta peça de alguma forma faz referência a Marcel Duchamp, que era um exímio jogador de xadrez?

OROZCO: Na verdade não. Eu não o penso como uma referência a Duchamp. Eu o penso como uma referência ao xadrez. É mais forte a referência ao xadrez e à paisagem e ao meu próprio trabalho – em termos de jogar com a realidade como um tabuleiro, em termos de escala da paisagem, e da construção da realidade para torná-la o campo de percepção. E eu acho que ele está conectado com a realidade, mas a realidade em termos de cultura.

Quando falamos da realidade, não estamos falando da natureza. Não é como um exterior concreto. A realidade sempre se refere a culturas e objetos específicos. Não é como se o metal fosse uma coisa natural ou pedra fosse uma coisa natural. Pedra é tão carregada de cultura que não podemos afirmar que existe tal coisa como uma pedra pura ou metal, argila ou água puros. Eu acho que, a água e também todos os elementos dependem da cultura na qual estão inseridos. Então, alegar que existe algo, uma coisa pura chamada metal, não é verdadeiro. Metal significa muitas coisas, e o artista que trabalha com metal tem consciência do que significa usar metal, usar mármore, usar diamantes. Porque estes materiais tem sentido e têm esta carga. Ocorre o mesmo se o material é fisicamente um pouco mais elaborado, como um tabuleiro de xadrez. Mas em termos de cultura e, em termos de significado, eles têm a mesma complexidade e especificidade.

Quando eu estou usando um tabuleiro como trabalho, estou ciente da complexidade e da especificidade deste jogo. Mas é interessante pois, se eu usar pedra ou de mármore, eu não acho que as pessoas vão dizer: “Ah, ele é influenciado por Michelangelo.” E quando eu uso um tabuleiro de xadrez, eles pensam em Duchamp. Mas é um pouco ridículo porque o mármore e o tabuleiro de xadrez, são culturalmente tão complexos quanto carregados. Eles têm tantos significados para reivindicar que esta ligação pode ser muito superficial, no final. Se eu usar uma laranja ou uma mesa de bilhar, ambos são complexos, e culturais, e sociais, e têm significados. E isso depende do contexto e depende de minha conexão com isso. Então, eu acho que a minha influência é mais em relação a objetos culturais cotidianos que eu estou encontrando e que fazem parte da minha vida³¹.

Convém, neste ponto, a partir da colocação de Orozco sobre a relação entre Duchamp e o xadrez, fazer referência a duas de suas produções. Todavia, é preciso destacar que tais exemplos encontram-se aqui listados pela importância histórica de Duchamp na relação entre Arte e Xadrez. De outro modo, as referidas peças de Duchamp não subvertem o jogo. As modificações que Duchamp realiza têm a intenção de tornar possível jogar em situações atípicas, como, por exemplo, jogar por correio ou jogar em um ônibus durante uma viagem.

31. Livre tradução de:
“ART21: *Can you talk about rules as they relate to your chessboard piece, Horses Running Endlessly?*
OROZCO: *Well, the knight in chess is very, very interesting. It's fascinating because of how it moves. It moves two squares and one, but in reality it's moving between squares. What it's doing, that knight, is it's jumping and it's virtually crossing between squares to get to the other squares. That, as a notion of space, is beautiful because a board is a very bi-dimensional field, black and white. And all the other pieces—they move diagonally, up and down, et cetera. But when you conceive of the piece that is jumping between squares, it's a very beautiful notion. This is thinking in the game as a landscape, a micro-landscape. And you know, again, chess is a product of a culture that has a notion of nature. Those notions of nature—in terms of how it works, how it's controlled—are expressed in the games that people invent in their time. And that civilization that invented chess—it has a very precise notion of landscape, nature, and control and production, and production of the space, and production of a country. It's a battle, but it's also a science. I play a lot, and I wanted to make a chess game that was about the knight—the horse—and then I multiply it by four. They're all horses, so there are no queens and kings, towers and bishops—just horses. And they're running endlessly because they are all together running in this open field. You have a game that I didn't put any rules. If you want, you can invent a game in which the horse eats another horse and then somebody wins, but it's very boring to see horses eating each other. So, I suppose nobody is going*

Figura 39: Marcel Duchamp. *Rubber stamp chess set* [em português: *Jogo de xadrez de carimbo de borracha*]. 1913.

to invent that game. How the colors in the board are placed and multiplied by four is the logic of the game itself. It's transforming into something else, but it's still a game. ART21: Does this piece in any way have a reference to Marcel Duchamp, who was an expert chess player? OROZCO: Not really. I don't think it has a reference to Duchamp. I think it has reference to chess. It's stronger—the reference to chess and to landscape and to my own work—in terms of playing with reality as a board; like *Crazy Tourist*, like *Island to an Island*—in terms of the scale, landscape, and the construction of reality to make it that field of perception. And I think it's connected with reality, but reality in terms of culture. When we speak of reality, it's not nature.

It's not like a concrete outside. It's always talking about cultures and specific objects. It's not like metal is natural thing or stone is a natural thing. Stone is so charged with culture that we cannot claim that there is such a thing as a pure stone or metal or clay or water. I think, for water and all the elements, it depends on the culture they are in. They have a cultural charge, and for me to use a chessboard or a stone, it's the same. It has the same cultural charge. It depends on the culture that you are working in. So, to claim that there is a thing, a pure thing called iron, it's not true. Iron means a lot of things, and the artist who is using iron—he's aware

Figura 40: Marcel Duchamp. *Pocket Chess Set*. 1943.



Em *Rubber Stamp Chess Set* [em português: *Jogo de Xadrez de Carimbo de Borracha*] (1913), Duchamp propôs um xadrez com as peças confeccionadas como carimbo, para facilitar o jogo por correspondência.

Em uma carta enviada da Argentina, em 07 de janeiro de 1919, aquele autor escreveu para Louis Arsenberg:

Eu também irei me integrar ao clube de xadrez local para testar minha mão novamente. Eu criei um conjunto de carimbos de figuras (que eu desenvolvi), por meio dos quais eu monto os jogos. Estou enviando um exemplar para Walter³².

Já com o seu *Pocket Chess Set* [em português: *Jogo de Xadrez de Bolso*] (1943), Duchamp criou um formato reduzido e prático que facilita jogar durante viagens de ônibus, por exemplo.



Diante das duas propostas apresentadas de Duchamp, é possível entender que estas estavam ligadas à funcionalidade do jogo, e suas modificações apresentam uma tentativa de adaptabilidade a situações atípicas, buscando um *design* mais adequado às situações mais variadas.

Todavia, em momento algum, tais propostas apresentam uma real subversão do jogo ou a extrapolação de suas regras ou princípios. Talvez isto se explique pelo fato de que Duchamp, ao contrário dos demais artistas aqui apresentados, não enxergava o xadrez como um material na produção de sua obra, uma matéria a ser trabalhada de forma poética, tampouco como ponto de partida para reflexão poética sobre os mais variados temas, como o faz Orozco acerca da relação entre jogo e cultura. Marcel Duchamp, ao contrário, se via ligado ao xadrez tradicional como um jogador, inclusive, participando do circuito competitivo. Sua experiência profissional com o xadrez, portanto, o distanciava em sua prática das experimentações poéticas e subversivas com relação às regras tradicionais do jogo.

Para fechar a breve listagem sobre os artistas que produziram obras que de alguma maneira subverteram as regras do jogo do xadrez, analisar-se-á, a seguir, a vasta produção experimental de Takako Saito.

2 . 7
T A K A K O
S A I T O

Saito rejeitava tanto o caráter visual tradicional do jogo de xadrez como também o racional, com o intuito de ampliar a experiência dos sentidos em suas alterações do jogo. Em suas obras, não aparecem metáforas de confronto. Aquela artista não entende o xadrez como um jogo de opostos, mas de exaltação dos sentidos. Como regra, em tais jogos todas as peças de xadrez são de um mesmo tipo e só diferem por alguma qualidade específica, como, por exemplo, o sabor, o cheiro ou o peso.

Antes de começar a jogar, os candidatos devem se familiarizar com as características de cada peça, fazendo uso de seus sentidos para identificá-los. A seguir, tem-se alguns jogos criados por Saito. Tal levantamento fez-se com base em Mariano García Díez, sobre o título ARTEDREZ, tomado da revista editada por Javier Carpenter, em meados da década de 1990, com a intenção de “[...] discutir as relações que o xadrez tem mantido e mantém com a literatura e as artes visuais”³³.

Um dos jogos criados por Saito é o *Liquids Chess* [em português: *Xadrez de Líquidos*] (1965), composto de um tabuleiro de madeira com trinta peças de xadrez (duas desaparecidas),

*of what it means to use iron, to use marble, to use diamonds. Because those materials, they have this meaning and they have this charge. It's the same if the material is a little bit more physically elaborate, like a chessboard. But in terms of culture and in terms of meaning, they have the same complexity and specificity. When I'm using a chessboard as the work, I am aware of the complexity and the specificity of this game. But it's interesting when, if I will be using stone or marble, I don't think people will say, "Oh, he's influenced by Michelangelo." And when I use a chessboard, they think of Duchamp. But it's a bit ridiculous because the marble and the chessboard—culturally, they are as complex, as charged. They have so many meanings that to claim that connection can be very superficial, at the end. If I use an orange or a billiard table, both are complex, and they are cultural, and they are social, and they have meanings. And it depends on the context and depends on my connection with that. So, I think my influence is more in connection with everyday cultural objects that I am encountering and that are part of my life". Cf. GABRIEL Orozco: Games – Ping Pong, Billiards, and Chess. In: **Art 21**. 2013. Disponível em: <<http://www.art21.org/texts/gabriel-orozco/interview-gabriel-orozco-games%E2%80%94ping-pong-billiards-and-chess>>. Acesso em: 10 mar. 2013.*

32. Livre tradução de: “*In a letter postmarked from Argentina on January 7, 1919, Duchamp wrote to Louise Rosenberg, the wife of his New York patron, "I am also going to join local chess club down here to try my hand again. I had made up a set of rubber*

*stamps (which I designed), with which I set up the games. I'm sending here an example for Walter". Cf. Artists' Books and Multiples. **Blog**. 13 de fevereiro de 2012. Disponível em: <<http://artistsbooksandmultiples.blogspot.com.br/2012/02/picasso-gaglione-marcel-duchamp-rubber.html>>. Acesso em: 19 fev. 2013.*

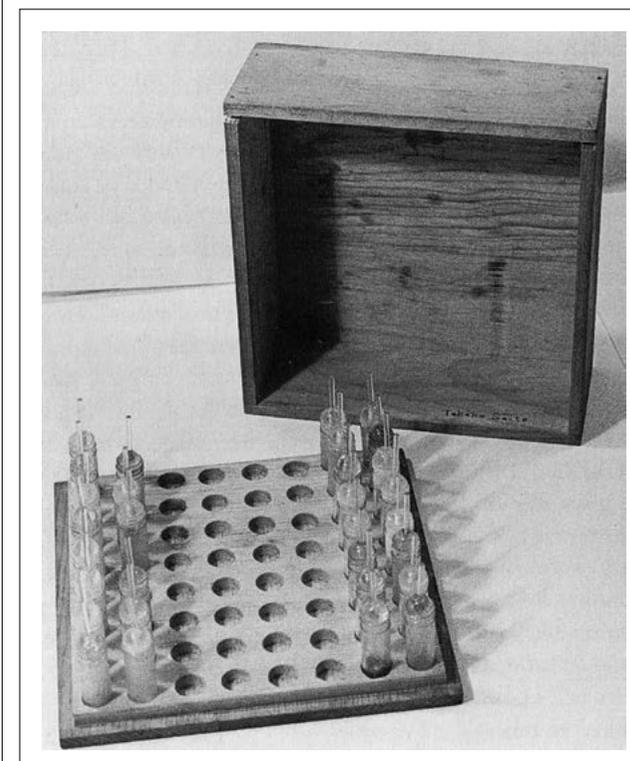
33. Cf. DÍEZ, Mariano García. Artedrez. 15 de maio de 2011. In: **Blog**. Disponível em: <<http://deludoscachorum.blogspot.com.br/2011/05/takako-saito.html>>. Acesso em: 19 fev. 2013.

Figura 41: Takako Saito. *Liquids Chess*, (fluxus edition). 1965.

originalmente contendo vários líquidos em frascos tampados.

Em outra variante do jogo dedicada ao olfato, as peças são temperos, como é o caso do *Chess Spice* [em português: *Tempero de Xadrez*] [s. d.], em que as partes foram substituídas por vasos transparentes idênticos com diversas especiarias.

O jogo segue as regras do xadrez, mas a identificação da peça só ocorre depois que cada tempero for experimentado. Foram identificadas por Mariano García Díez apenas sete das doze especiarias que compõem o jogo:



- Branco: os peões são feitos de canela; os cavalos, de noz-moscada; as torres, de gengibre; e, a dama, de anis.
- Preto: os bispos são feitos de cominho; a dama, de cayenne; e o rei, de assa-fétida.

Figura 42: Takako Saito.
Chess Spice. [s. d.].



Já o *Grinder Chess* [em português: *Xadrez de Amolador*] (1965/1990), é composto de pequenas pedras de polimento ficadas em varetas, coloca em jogo o sentido do tato.

Figura 43: Takako Saito.
Grinder Chess. 1990.



Figura 44: Takako Saito.
Flux Chess [em português: *Xadrez Fluxus*]. 1960.

No Sound Chess [em português: *Xadrez de Som*] (1976), as peças de xadrez são uma série de caixas de madeira que escondem diferentes objetos. Os jogadores têm de sacudi-los para tentar identificá-los pelo som que produzem.

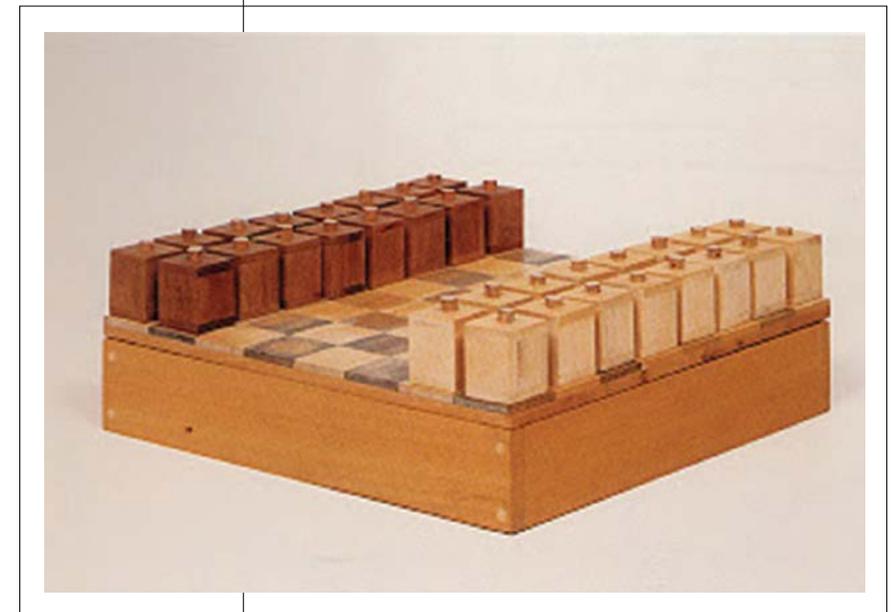


Figura 45: Takako Saito.
Sound Chess. 1976.

Além das caixas *Fluxus* listadas aqui, Saito também realizou outros jogos semelhantes, cujas imagens não foram localizadas, tem data desconhecida e alguns tiveram cópia única que foi perdida, como, por exemplo, o *Weight Chess* [em português: *Xadrez de Peso*] (sem data), *Nut & Bolt Chess* [em português: *Xadrez de Porca & Parafuso*] (sem data), e *Jewell Chess* [em português: *Xadrez de Joia*] (sem data), em que as peças de xadrez foram feitas com joias falsas.

Além de caixas *Fluxus*, Takako fez vários outros trabalhos diretamente relacionados ao xadrez, como o *Let's play chess with the sun!* [em português: *Vamos jogar xadrez com o sol!*]

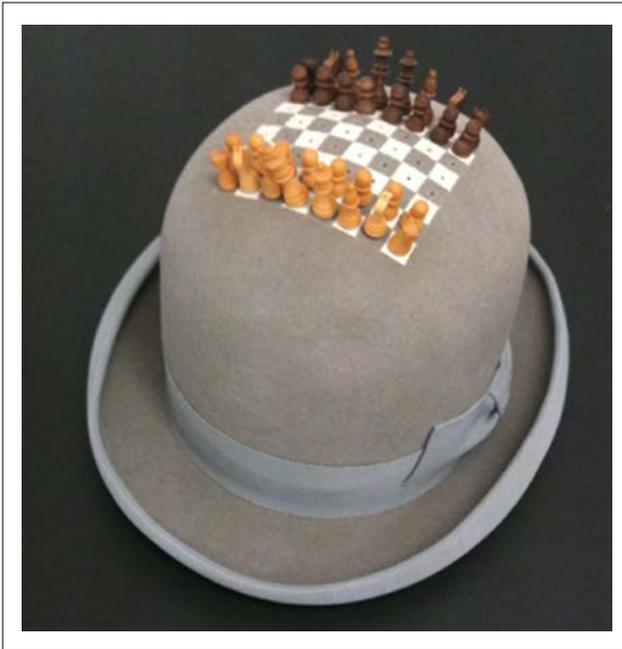
(1993), composto por caixa e óculos de sol pintados a mão e assinados, que teve uma edição numerada de noventa e nove unidades.



Figura 46: Takako Saito. *Let's Play chess with the sun!* .1993.

Em 1990, Saito criou o seu *Hat Chess* [em português: *Xadrez de Chapéu*] (1990): um chapéu de cogumelo com um tabuleiro e peças de xadrez impressos no próprio chapéu, que compuseram uma edição de dez unidades assinadas e numeradas.

Figura 47: Takako Saito. *Hat Chess*. 1990.



Em 1984, Saito publicou o *Book Chess N° 1* [em português: *Xadrez de Livro N° 1*] (1984), um livro de artista³⁴, que consiste de pequenos livretos pretos e brancos dispostos em um tabu-

34. TAKAKO Saito. *Book Chess n° 1*. [Buchscha-chpiel n° 1]. In: REED **Digital Collections**. 2013. Disponível em: <<http://cdm.reed.edu/cdm4/artbooks/saito.php>>. Acesso em: 19 fev. 2013.

leiro como peças. Há o dobro de peças usuais de cada lado: dezesseis peões, quatro cavalos, quatro bispos, quatro torres, duas damas e dois reis.

Cada livro possui um poema, uma frase ou uma citação sobre a peça que representa. Têm-se ali trechos literários ou canções de ninar. Por exemplo: um dos livretos pretos diz: “Eu falo espanhol com Deus, italiano com as mulheres, francês com os homens e alemão com meu cavalo imperador Carlos V, 1500-1558”. Não sabendo o resto do texto, não fica claro para o jogador se a data representada por aquela peça de xadrez é o rei ou a cavalo. Assim, os jogadores precisam ler todos os livretos brancos e pretos para determinar quais peças de xadrez representam. Se, no decorrer do jogo, um dos contendores esquecer qual é a peça rival, deve pedir para o adversário ler em voz alta o livro para identificá-lo.

Figura 48: Takako Saito. *Book Chess N° 1*. 1984.



Em 21 de março de 2009, Saito criou uma performance para ser apresentada durante a exposição *The Art of Chess* [em português: *Arte do Xadrez*], no Museu Kjarvalsstaðir. Tal performance consistiu de duas partes, a saber: *A Wine Chess* [em português: *Xadrez de Vinho*], que foi um jogo em que os concorrentes tiveram de jogar com taças cheias de vinho branco ou de vinho tinto. Os jogadores só podiam distinguir as suas peças pelo aroma do vinho, específico para cada peça, sendo que as peças capturadas deveriam ser bebidas.

Figura 49: Takako Saito. *Wine Performance*. 2009.



A segunda parte, *Performance Canapé*, foi jogada diante de um tabuleiro vazio. As peças eram canapés servidos no tabuleiro por um garçom ao longo do jogo. Os competidores só poderiam comer as peças capturadas³⁵.

Figura 50: Takako Saito. *Canapé Performance*. 2009.



68

Tal performance foi repetida durante a Noite Branca de Toronto, em 2010. Nesta ocasião, jogaram a americana Jennifer WGM Shahade *versus* o canadense GM Pascal Charbonneau, e William Anastasi *versus* Dove Bradshaw.

35. Para descrição completa das performances, cf. FLUXUS Performance for Gourmets by Takako Saito. A present to Reykjavik Art Museum. Saturday, 21 May At 5 - 7 Pm. In: Listasafn Reykjavíkur. Reykjavik Art Museum. News. Disponível em: http://www.artmuseum.is/desktopdefault.aspx/tabid-2185/3362_read-14466/. Acesso em: 29 abr. 2013.

CAP. III

ESTRATÉ- GIAS FIC- CIONAIS NA PRO- DUÇÃO AR- TÍSTICA

3 . 1 O XADREZ DE RUA

Dupin, célebre personagem de Edgard Allan Poe – escritor dos romances detetivescos que antecederam Sherlock Holmes –, era aficionado por estratégia. Seus contos apresentavam raciocínios complexos de alto desenvolvimento dedutivo. Uma das grandes virtudes de Dupin era a sua capacidade de antecipação dos movimentos do adversário por meio da análise do comportamento de seu oponente, procurando raciocinar como o adversário e deduzindo, assim, suas reações. A antecipação dos movimentos do adversário é considerada, conforme apresentado em tópico anterior, uma grande qualidade do jogador de xadrez. Todavia, seu criador, Alan Poe, apesar de ter dotado Dupin de habilidades enxadrísticas, não era um entusiasta do jogo. Poe, ao contrário, o desprezava, e dedicou algumas de suas páginas no que considerava características desfavoráveis do xadrez do ponto de vista do raciocínio lógico.

Poe argumenta que este, ao contrário do que se propaga, não é o melhor jogo para se medir a capacidade intelectual dos oponentes. Aquele autor afirma que o referido jogo valoriza muito mais a atenção e a memória do jogador que sua capacidade de análise, uma vez que as regras são complexas e as partidas muito longas. Neste sentido, o jogador vencedor seria não necessariamente aquele intelectualmente superior, mas sim, aquele que conseguisse manter a concentração e a memória em estado de alerta por mais tempo.

Tratar-se-ia, portanto, muito mais de um jogo de resistência. Poe acreditava que, por este mesmo motivo, o jogo de damas era mais propício ao confronto intelectual que o xadrez, uma vez que suas regras são mais simples e a partida mais dinâmica, permitindo raciocínio rápido e movimentos mais constantes, que não são barrados nem pelo cansaço nem pelo considerável conjunto de restrições e particularidades de cada peça, como ocorreria no jogo de xadrez. Poe classifica, por fim, o jogo de xadrez como sendo um jogo frívolo de caráter elitista, mero artifício de ostentação burguesa.

Esta descrição negativa de Poe do jogo de xadrez, todavia, contrasta com uma experiência que tive ao observar a maneira como se joga xadrez nas praças de Porto Alegre, onde é comum as pessoas se juntarem para se divertir com este jogo, especialmente nos fins de semana em frente ao Mercado Público.

Ao caminhar neste espaço em uma tarde de fim de semana, o cenário das partidas que encontrei era bastante diferente do contexto elitista, arrogante e frívolo descrito por Poe. Ali obser-

veí diversas pessoas amontoadas em cadeiras de madeira, outras de pé, alternando entre conversa fiada, goles de cerveja e de chimarrão. Comentários de passantes sobre a partida e sugestões de jogada eram frequentes, assim como a troca de parceiros, táticas de intimidação verbal, apostas e a vista grossa a certas normas menos importantes do jogo. O xadrez de rua, jogado nas praças, que agrega as pessoas e é pretexto de uma série de relações extrajogo, foi uma grande descoberta pessoal, uma vez que minha cidade de origem é uma cidade modernista sem praças (e, portanto, sem este hábito do convívio pelo jogo de rua) e de uma experiência de xadrez bem mais metódica e rígida.

Proponho tomar os argumentos de Poe como ponto de partida para algumas divagações poéticas sobre uma das variantes da forma de se jogar xadrez, que denomino aqui por 'xadrez de rua'. Este é um xadrez jogado longe dos grandes campeonatos e desprovido da rigidez das regras tradicionais. Assim é o cenário encontrado junto ao jogador solitário na praça do mercado público: conversa, bebida, interferência de palpiteiros, uma tarde ensolarada com mesas ao ar livre, pessoas que se cruzam, se conhecem, se reencontram. O xadrez de rua seria todo o conjunto de relações (inrajogo e extrajogo) que se dão em tal cenário.

Este tipo de xadrez assimila características dos jogos de cartas. O silêncio dá lugar ao ruído, às intimidações verbais e às táticas de ataque psicológico ao adversário. Testar o limite emocional, minar a autoconfiança do adversário, alertá-lo para um perigo inexistente, valer-se de olhares e gestos dos camaradas espectadores, aproveitar-se do comentário dos palpiteiros, manter uma postura prepotente e gestos irritantes – é o cenário onde se dá o blefe. Artimanhas do jogo de rua que não são permitidas pela rígida moral do código de etiqueta dos assépticos enxadristas das salas de campeonato.

36. Um tipo de jogo de cartas.

3 . 2
O B L E -
F E N O
X A D R E Z

Para se vencer um jogo de lógica, mesmo sendo esta a lógica matemática, faz-se necessário a percepção e a utilização de todo o conjunto de situações extrajogo que sustentam o confronto. Pode-se estabelecer, neste sentido, uma relação com o livro de Arthur Schopenhauer, *Die Kunst, Recht zu behalten* [em português: *Como vencer um debate sem precisar ter razão – em 38 estratégias (dialética erística)* (2003), que destila artimanhas para obter êxito em debates públicos, condicionando a opinião dos ouvintes e fazendo o oponente perder-se em seus próprios argumentos, apesar de corretos.

O equivalente do polêmico e póstumo livro de Schopenhauer seriam os manuais com regras sujas para se vencer no xadrez. Ambos, vistos com desconfiança tanto pelo campo filosófico quanto pelo enxadrístico, o caminho parece ser atacar adversário de várias formas, minando sua confiança, atacando sua moral e, por fim, fragilizando seu raciocínio. Trata-se, portanto, de um jogo de resistência, como se poderia considerá-lo pela afirmativa de Poe; mas não somente de resistência física ou de uma memória prodigiosa, mas também de resistência emocional, psicológica e intelectual.

O blefe serve aos mesmos propósitos, mas é outra habilidade. Ao contrário dos jogadores do xadrez tradicional, os jogadores de cartas se valem do convencimento verbal, da capacidade de controlar e omitir suas emoções, da comunicação e da percepção visual, da análise das microexpressões do adversário. O xadrez de rua exige as habilidades do jogo de cartas e aponta para o fato de que ali não vence o melhor unicamente na análise intelectual das possibilidades de combinatória das peças no jogo, mas também aquele capaz de perceber e manipular todas as relações extrajogo, que se tornam decisivas. Vale, portanto, para este tipo de xadrez de rua, a mesma característica destacada por Poe para defender ser o uíste³⁶ – o jogo que mais exploraria a capacidade de análise dos jogadores:

Nosso jogador não impõe, em absoluto, limite a si próprio, da mesma forma, não rejeita deduções inspiradas em aspectos externos ao jogo, muito embora seja este o objeto de sua atenção. Ele examina a fisionomia de seu parceiro, comparando-a cuidadosamente com a de seus adversários. Considera o modo como cada jogador organiza suas cartas, consegue, não raro, identificar todos os trunfos e cartas de valor dos demais jogadores

pela forma com que olham para o baralho. Ele percebe a menor variação nas feições à medida que o jogo progride, formando suas opiniões com base nas diferentes expressões de certeza, surpresa, triunfo ou frustração [...] ele identifica o blefe pelo semblante do adversário (POE, 2003, p. 12).

Unindo no xadrez de rua elementos extrajogo típicos do jogo de cartas, propomos que até mesmo no jogo de xadrez, considerado o dotado do mais metódico raciocínio analítico, seria possível o blefe. O blefe explicita que o raciocínio não é isolado em uma cadeia impenetrável de pensamento. É, ao contrário, sempre relacional. Mesmo a matemática não passa de hipótese inaplicável e sem utilidade prática se não se considera o extrajogo, ou seja, tudo aquilo que foge à imagem hipotética de uma redoma de condições ideais que envolveria a equação matemática – ou a partida. A lógica do blefe é justamente de extrapolar o conjunto de articulações internas de um jogo e levar a análise também para o extrajogo.

Na obra *The Dupin Trilogy*, [em português: *A Trilogia Dupin*] (2003), existe um volume considerável de reflexões sobre a capacidade de reconhecer o que se chama de blefe como uma habilidade da mente analítica superior, sendo este o seu atributo máximo. Dupin usa sua habilidade de raciocínio para detectar embustes em um passatempo intelectual, ainda que este tenha utilidade e rentabilidade, pois é contratado pelo chefe de polícia para ajudar a prender criminosos. Todavia, seu interesse é mais o de exercitar a mente (e como bônus, conseguir pagar seu aluguel) que o de ajudar as pessoas prejudicadas.

Talvez a mais conhecida descoberta de Dupin de um embuste tenha sido o caso da carta roubada. Ali, Dupin descobre que uma importante carta que fora roubada por um Ministro estava escondida não em algum cofre ou buraco escuro, como o queria o chefe de polícia, mas diante dos olhos de todos, no seu lugar mais óbvio: o porta-cartões. Dupin não se contenta em detectar o embuste e elabora o seu próprio blefe: acaba por substituir a carta roubada (que fora colocada em um envelope feito pelo Ministro para ter aparência de antigo) por um *fac-símile* que ele próprio reproduziu com minúcia e realismo, uma cópia exata da primeira, tapeando, assim, o ministro tapeador. Sem perceber a diferença entre seu embuste e o de Dupin, o Ministro cai na armadilha. Dupin, assim, responde a um blefe com outro blefe, produzindo uma cópia do embuste mimético. Convém aqui marcar uma diferença que Harry G. Frankfurt apresenta entre mentir e blefar:

Mentir e blefar são formas de embuste ou de logro. Assim, o conceito mais fundamental que caracteriza uma mentira é o de falsidade: o mentiroso é, em essência, alguém que divulga de propósito uma falsidade [...] deve-se reconhecer que um embuste ou uma adulteração não precisam ser, de modo algum (à parte a autenticidade em si) inferiores à coisa verdadeira. Aquilo que não é genuíno não precisa ser defeituoso por causa disso. Pode ser, apesar de tudo, uma cópia exata [...] embora se origine sem preocupação com a verdade, não precisa ser algo falso (FRANKFURT, 2005, p. 50).

Poderíamos, portanto, corroborar, pelas semelhanças entre a ação de Dupin e a descrição contida nesta citação, a ideia de que o caso do embuste de Dupin trata-se de um blefe, uma adulteração mimética. O blefe pode ser também relacionado com a obra *Como Vencer um Debate sem Precisar ter Razão – em 38 Estratagemas*, de outra forma. Apesar de parecer à primeira vista “um manual de patifaria intelectual”, como é dito em sua contracapa, sabe-se que o filósofo se pretendia com o livro (que ficou inconcluso à sua morte) a uma desmascaração de sistemas argumentativos enganosos. Inclusive, ao final de cada capítulo (de títulos como: manipulação semântica, que faz uso da premissa falsa previamente aceita pelo adversário, falsa proclamação de vitória, impelir o adversário ao exagero, entre outros) apresenta métodos para se desvencilhar destas estratégias ardilosas, em uma espécie de manual e contramanual amalgamados, dando ao mesmo tempo o veneno e o antídoto.

Tem, portanto, em comum com Dupin, o interesse em detectar blefes – neste caso, as formidáveis estratégias de tapeação, se debruçando sobre os detalhes do mecanismo argumentativo, focando o blefe desde as peças mais básicas de sua engrenagem e, no caso do último, colocando-as em funcionamento em exemplos verídicos advindos do contexto de debate público e acadêmico; e, no caso do primeiro, em exemplos fictícios detalhados em minúcia nos livros de Poe.

3 3
B L E -
F E C O M O
E S T R A -
T É G I A
N A A R T E

Discutimos anteriormente a forma como as obras de arte estão vinculadas às instâncias de legitimação, dotadas da prerrogativa de validar ou desqualificar seus candidatos. Tais instâncias não foram abolidas, mas podemos entender que foram repensadas a partir da proposta de pensar o próprio artista como instância legitimadora.

Em se tratando de obras ficcionais, em especial, as ficções verossímeis, acredito que além destas instâncias discutidas anteriormente, existe outro critério de validação. A obra deve passar pelo crivo da crença, da fé. Diferentemente de obras não ficcionais, trata-se de criar uma obra ou um contexto para esta

ção de todo um conjunto panorâmico que deflagra a eficácia da obra: a feitura de uma embalagem específica com a lata de alumínio, o rótulo, a etiqueta, a marca, a assinatura e, por fim, a sua colocação no circuito artístico.

Neste sentido, as regras do jogo da Arte, em dado momento tornadas convencionais, faz com que a obra seja um blefe, não ofertando alternativa aos colecionadores senão “pagar para ver”.

De fato, todos os procedimentos apontados anteriormente recordam o blefe de Dupin: se vale da colocação do item-chave, o item mais importante, em um suporte que mimetiza o corriqueiro, ou seja, assimilam o procedimento operatório de um sistema de valores visuais convencionados (o formato dos produtos em conserva, no caso de Manzoni, e o formato das correspondências adotado pelo correio, no caso de Dupin). Ambos se prestam à reprodução de tais sistemas em um trabalho meticuloso de criação de seus *fac-símiles*.

Tal adoção de convenções torna invisível o conteúdo misterioso em questão, tornado-se irrelevante averiguar o que há dentro dos suportes, pois a estrutura já se torna suficiente por si só. O blefe está justamente na criação do *fac-símile*, que é uma forma de mimetismo. É possível, assim, inferir que todo o blefe pressupõe uma forma de mimetismo (se o pensarmos no sentido de tornar o objeto imperceptível, o que faz com que este opere uma fusão no contexto no qual é inserido).

78

3.3.1.1 MIMETISMO

O presente tópico tem por objetivo investigar obras que buscam em seu processo atingir uma determinada similitude em relação às estruturas seculares. Para tal análise, evoca-se o conceito de mimetismo, tomado da Biologia, além do de camuflagem, que é um dos seus tipos.

Por “camuflagem”, entende-se a operação mimética de fundir-se ao ambiente, assimilando-se visualmente a este. A ilustração a seguir, demonstra uma das funções da camuflagem no reino animal: permitir que o predador seja mais eficiente na caça ao conseguir se aproximar da presa sem ser percebido.



Figura 52: Ataque de um leopardo contra um grupo de gnus. Fotografia de Vadim Onishchenko.2011³⁹

39. Disponível em: <http://ultimosegundo.ig.com.br/ciencia/meioambiente/fotografos+flagra+leopardo+camuflado+se+aproximando+de+gnus/n1238178946762.html#0>

Outra função seria a de evitar um possível ataque por não ser percebido pelo predador. Todavia, Roger Callois, em seu artigo *Mimétisme et psychasthénie légendaire* [em português: *Mimetismo e Psicastenia Legendária*] (1986), apresenta indícios de uma função não utilitária da camuflagem, uma função estética. Neste sentido, poder-se-ia pensar em uma aproximação deste termo a determinados procedimentos artísticos e também métodos e disfarce e falsificação.

No campo da Arte, poderíamos pensar tal aproximação a partir do trabalho do artista chinês Liu Bolin. Na série fotográfica *Hiding in the City* [em português: *Se Escondendo na Cidade*] (2005), aquele artista se funde a cenários urbanos ao ter seu corpo pintado de forma a garantir a continuidade visual ao ambiente no qual está situado, gerando um engodo visual pelas cores e formas que tornam seu corpo quase imperceptível. Sobre seu processo, Liu aponta que este processo de pintura do corpo pode durar até mais de dez horas, até que a cena esteja pronta para ser fotografada: “Meu trabalho é o de escolher um bom fundo onde eu quero ‘desaparecer’ e, em seguida, aguentar imóvel a pintura”⁴⁰.

Nesta obra, a fotografia exerce um papel duplo: é o registro de uma situação efêmera e é uma cena montada para ser fotografada, que funciona apenas a partir de terminado ângulo da câmera.

40. ENTREVISTA de Liu Bolin, 2010.



Figura 53: Liu Bolin. *Hiding in the City*. 2010.

79



Figura 54: Liu Bolin.
Hiding in the City. 2010.

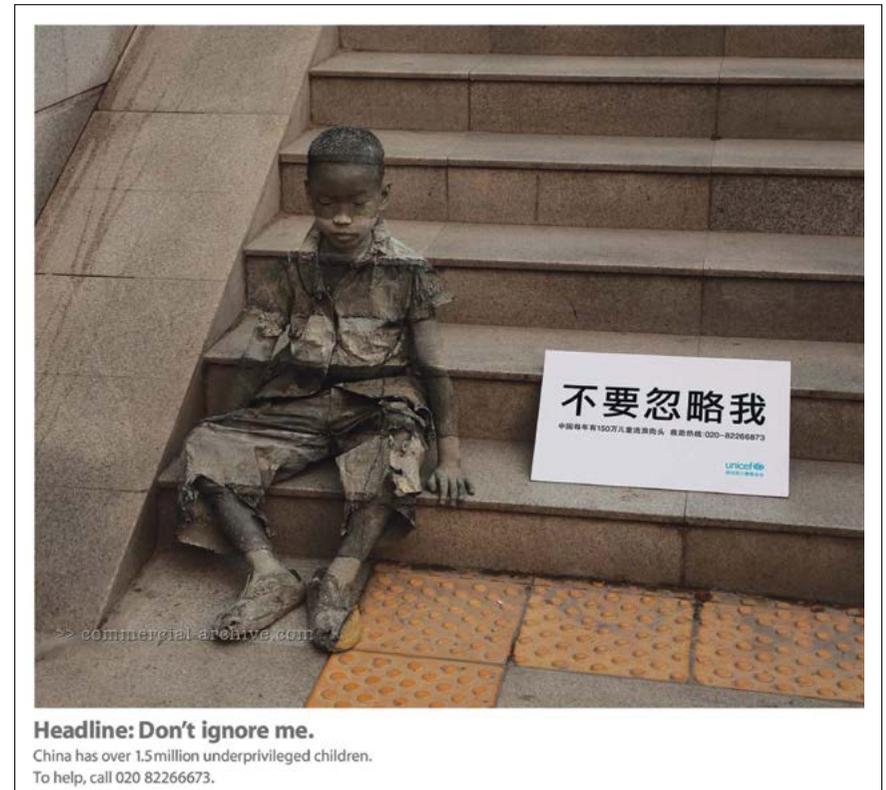
41. Ibidem.

No caso do trabalho de Liu, o mimetismo é tomado como procedimento artístico que dá forma à metáfora política de invisibilidade social, produzindo, assim, um protesto silencioso contra a perseguição a artistas na China. Acerca de tal questão, Liu declara em entrevista que em 2005, autoridades chinesas fecharam seu estúdio em Pequim. Na época, muitas exposições também foram proibidas no país. O artista afirma que a postura do governo diante dos artistas é uma das temáticas subjacentes à sua produção: A situação dos artistas da China é muito difícil e o afastamento forçado dos estúdios é, de fato, minha inspiração direta para esta série de fotografias, “se escondendo na cidade”⁴¹.

Posteriormente, Liu Bolin participa, inclusive, de uma campanha publicitária de apoio às crianças desprivilegiadas, intitulada *Don't Ignore Me* [em português: *Não me ignore*] (2008) em que mais uma vez seu trabalho funciona como metáfora para a invisibilidade social – uma assimilação ao meio tomada na sua forma negativa, em que a fusão ao todo significa a despersonalização.

Como exemplo da segunda possibilidade, ou seja, a de aproximar a camuflagem de métodos e disfarce e falsificação, pode-se tomar da literatura o caso de Dupin.

O procedimento baseia-se na característica da semelhança assim considerada por Foucault: “A semelhança comporta uma única asserção, sempre a mesma: isto, aquilo, aquilo, ainda é tal coisa. A similitude multiplica as afirmações diferentes, que dançam juntas, apoiando-se e caindo umas em cima das outras” (FOUCAULT, 2008, p. 63-64). Outra forma de pensarmos a noção de camuflagem na produção artística contemporânea



Headline: Don't ignore me.
China has over 1.5 million underprivileged children.
To help, call 020 82266673.

Figura 55: Liu Bolin.
Fotografia da campanha
Don't Ignore Me. 2010.

seria por uma via menos explícita, menos literal em sua visibilidade, ou seja, pode-se pensar a camuflagem como a operação de fazer a obra se fundir a determinado meio de circulação da informação, de forma que a camuflagem habilita a obra a funcionar neste outro sistema – que não é o do mundo da Arte – de maneira quase imperceptível.

Este é o caso do projeto de um grupo de artistas que se conheceu na *Royal College of Art*, composto por Stephen Hurrell, Peter McCaughey e Fiona Wright. Tal grupo se propôs a viajar para a cidade de Glasgow, e ali produzir obras temporárias que fossem integradas ao tecido da cidade, utilizando as várias redes de agenciamento disponíveis. Um dos artistas integrantes do grupo, Stephen Hurrell, descreve cada uma das obras produzidas:

Meu trabalho envolveu a interrupção do fluxo normal de uma transmissão televisiva ao vivo. E eu queria fazer isto com um programa noticiário normal, ao invés de um programa de artes. Durante a transmissão, às vezes aparecia na tela um homem e uma mulher, como se eles estivessem conversando por uma vídeo-chamada. A ideia era que a conversa privada deles havia de alguma forma caído na frequência errada e tivesse sido pega na mesma transmissão de sinal do programa de televisão ao vivo.

A proposta de Peter envolvia a criação de um trailer de um filme que não existe, chamado “não há caminho de volta”, o qual era também o nome do projeto como um todo. Cada um de nós, de alguma forma, trabalhou o título em sua própria intervenção. O trailer de 72 segundos de Peter, no qual nós três pro-

tagonizávamos, era entrecortado por trailers genuínos de seis cinemas diferentes ao redor de Munique.

A obra de Fiona envolvia sua reinvenção como um personagem completamente novo, neste caso, uma atriz de seriado de televisão. Ela inventou o próprio seriado, sua história pessoal e biografia. Então ela chegou a Munique como uma nova *persona*. Ela apareceu no roteiro de duas cidades, que eram como o “intervalo”, neste papel como outro personagem.

Então, de certa forma, nós nos camuflamos nos sistemas midiáticos de forma que muitas pessoas não perceberam que o que estavam olhando era Arte.⁴²

Desta forma, a inserção das obras dos referidos artistas nos circuitos cinematográficos e televisivos somente é possível pela forma como se assimilaram a estes meios. A camuflagem, neste caso, é a estratégia para o trabalho funcionar enquanto ficção difundida nos meios de circulação de massa.

Também é esta a função da operação da camuflagem na obra de Cildo Meireles, *Inserções em Circuito Ideológico* (1970). A mesma estratégia (interferir no objeto comercial e devolvê-lo à circulação) é utilizada pelo artista em dois projetos distintos, o da coca-cola e o da cédula. A seguir, tem-se a descrição de tais as etapas:

1. Projeto coca-cola: Gravar nas garrafas informações e opiniões críticas e devolve-las à circulação.
2. Projeto cédula: gravar informações e opiniões críticas nas células e devolve-las à circulação.

82

O sucesso do projeto se garantiu justamente pela estratégia do mimetismo, que fazia com que a obra se fundisse à rede de circulação: as garrafas de Coca-Cola tinham que retornar às fábricas para serem preenchidas, renovando seu ciclo, e o dinheiro circulava regularmente no comércio, funcionando tanto como obra quanto como troca comercial. A estratégia de camuflagem de Meireles foi arquitetada de forma a cumprir seu objetivo, sendo que, uma vez que os itens se fundem ao sistema, não há como impedir a circulação, já que “a suspensão da possibilidade de circulação de informações implicaria a paralisação do próprio sistema” (HILL, 2000, p. 56).

Neste sentido, na camuflagem de Meireles, a assimilação da configuração dos sistemas comerciais é utilizada como forma de viabilizar a circulação da obra, e é apenas devido a tal assimilação ao sistema é que se é capaz de subvertê-lo.

No caso dos projetos da coca-cola e, principalmente, da cédula, podemos também estabelecer uma relação com a metodologia do falsificacionismo. Neste sentido, remete-se ao filme *Die Fälscher* [em português: *Os Falsários*] (de Stefan Ruzowitzky, 2007), que trata da maior operação de falsificação já realizada, a *Operação Bernard*, em que os nazistas obrigam especialistas judeus a produzirem notas falsas em larga escala, como estratégia de guerra para desestabilizar economicamente seus adversários.

O teste máximo da eficácia de uma falsificação é submeter o item falsificado ao próprio sistema que o regulamenta e o legitima. Submetendo-se ao reconhecimento do sistema, o

42. Livre tradução de: “My work involved interrupting the normal flow of a live television broadcast. And I wanted to do it with general news and current affairs programme rather than an arts programme. Every so often a male and a female would appear on the screen as if they were talking by video-phone. the idea was that their private conversation had somehow dropped into the wrong frequency and was being picked up within the same transmission signal as the live broadcast [...] Peter’s proposal involved creating a cinema trailer for a non-existent film called “no way back” which also the name of the whole project. Each of us worked the title into our interventions somewhere. Peter’s 72-second trailer, which ‘starred’ the three of us, was intercut with genuine trailers at six different cinemas around Munich. Fiona’s piece involve re-inventing herself as a completely new character, in this case a soap star. She invented the soap program and her own personal history and biography. Then she arrived in Munich with a new persona. She appeared in two city guides which were about like “Time Out”, in this role as another character. So in a sense we camouflaged ourselves into the media systems of the city in such a way that a lot of people didn’t realize that what they were looking at was art”. Cf. Hill (2000, p. 123).

Figura 56: Cildo Meireles. *Inserções em Circuitos ideológicos*. Gravações sobre cédula. 1970.



83

artista se encarrega de colocar o item falsificado em circulação para que atinja seus objetivos. Assim, antes de serem colocadas no comércio de cada país, as notas falsificadas pelos nazistas eram reconhecidas como autênticas pelo Banco Central. Da mesma forma, as Coca-Colas de Cildo Meireles, passam pela própria fábrica da Coca-Cola, que se encarrega de distribuir a mensagem subversiva.

Peter Hill, em sua Tese de Doutorado intitulada *Superfictions: The creation of fictional situations in international contemporary art practice* [em português: *Superficcões: A criação de situações ficcionais na prática artística contemporânea internacional*] (2000), analisa diversos procedimentos ficcionais adotados por artistas contemporâneos. Ao discorrer sobre o uso da camuflagem na construção de ficções, aquele autor apresenta o trabalho de Guillaume Bijl e de Res Ingold como exemplo de tal uso: “O uso da camuflagem pode ser visto nos trabalhos de Guillaume Bijl e Res Ingold quando fazem obras que parecem tanto com seu entorno que quase desaparecem ou passam despercebidas”⁴³.

43. Livre tradução de: “The use of camuflagem can be seen in the works of Guillaume Bijl and Res Ingold when they make work that so resemble its surroundings that it almost disappears or goes unnoticed”. Cf. Hill (2000, p. 56).

Antes de analisar o comentário de Peter Hill, convém apresentar a obra de Guillaume Bijl. Este trabalha com a construção realista de ambientes em escala humana, construindo com perfeição prateleiras repletas de produtos, caixa eletrônico, carrinhos, enfim, toda a estrutura física de um supermercado dentro da galeria. Bijl construiu também escolas, hospitais e diversos outros estabelecimentos funcionais dentro de espaços da arte, em resposta a um comunicado que as autoridades políticas de seu país teria feito de que iria transformar as galerias em espaços considerados úteis para a sociedade.

Figura 57: Salão de beleza construído por Guillaume Bijl em uma galeria de arte.



Figura 58: Escola construída por Guillaume Bijl em uma galeria de arte.



44. Peter Hill se refere a Guillaume Bijl como um dos maiores expoentes do *Nouveau Realisme*. Cf. Hill (2000).

45. Livre tradução de: “*Timothée Chaillou: Please tell us about your 1979 manifesto. Guillaume Bijl: It was a ‘State Manifesto’ entitled The Art Liquidation Project, with the State declaring art superfluous and planning to close down all art venues and transform them into more functional institutions or businesses – like psychiatric hospitals, shooting-ranges, travel agencies, driving schools, etc. The text was the basis of my Transformation-Installations. This type of installation insinuates that the gallery or art space has gone bust and become a supermarket or Matrass-discount (an underlying meaning of these installations)*”. CHAILLOU, Timothée. Entrevista a Guillaume Bijl. 20 de março de 2012. In: **Annual Art Magazine**. Disponível em: <<http://www.annualartmagazine.com/conversation/conversation-with-guillaume-bijl/>>. Acesso em: 09 mar. 2013.

46. Liu Bolin, que funde seu corpo à cidade, o grupo que faz suas obras passarem despercebidas circuitos televisivos e cinematográficos, e o próprio Cildo Meireles, que faz suas obras circularem no comércio livremente.

Figura 59: Supermercado construído por Guillaume Bijl em uma galeria de arte

A estrutura física crível de suas instalações – duplos em escala humana de ambientes inteiros⁴⁴– servem ao propósito de corroborar a sua ficção sobre a utilidade/futilidade das entidades culturais.

O comunicado trata-se de um panfleto escrito por Bijl em 1979, no qual o governo propõe fechar espaços da arte devido à sua ‘não-funcionalidade’ e convertê-los em espaços úteis para a sociedade.

Timothée Chaillou: Por favor nos conte sobre seu manifesto de 1979.

Guillaume Bijl: foi um “manifesto do Estado” intitulado *O Projeto de Liquidação de Arte*, com o Estado declarando a arte supérflua e planejando fechar os estabelecimentos artísticos e transformá-los em instituições mais funcionais ou negócios – como hospitais psiquiátricos, *pistas de tiro*, agências de viagem, autoescolas etc., o texto era a base de minhas *Instalações-Transformações*. Este tipo de instalação insinua que a galeria ou o espaço de arte ruíu e se transformou em um supermercado ou em uma loja de descontos (um sentido oculto destas instalações)⁴⁵.

Sendo assim, ao construir realisticamente a estrutura de um supermercado dentro de uma galeria para dar corpo à ficção de que os espaços de Arte haviam sido sentenciados pelo Governo a se tornarem espaços funcionais para a sociedade, assim como também Res Ingold, ao reproduzir uma estrutura comercial para sua empresa aérea *Ingold Airlines* (1982), que conta, inclusive, com uma aeronave própria, estes artistas não operam uma fusão ao ambiente no qual estão inseridos, o que seria uma forma de mimetismo.

Ao contrário das obras apresentadas anteriormente⁴⁶, no caso Res Ingold e Guillaume Bijl, não se tem a ideia de uma obra “disfarçada” que é inserida em uma circuito não artístico, mimetizando-se a um espaço urbano ou comercial. Nem, tampouco, de uma obra ‘disfarçada’ que é inserida em um circuito artístico, mimetizando-se à galeria ou museu.





Figura 60: Apresentação da companhia fictícia e Res Ingold em feira de Arte.

Um dos aspectos que sustenta a obra de Guillaume Bijl é justamente a estranheza de se ver montada toda a estrutura de um supermercado, de uma farmácia, de uma loja de conveniências, de um hospital ou de uma escola justamente dentro do espaço onde não se espera encontrá-la: o espaço destinado à Arte. É justamente este estranhamento que faz com que a obra mantenha-se como um registro da ficção criada pelo autor: a substituição dos espaços da Arte por espaços funcionais. Neste sentido, a obra não se funde ao espaço no qual é inserida; ao contrário, se contrasta deste, criando um desconforto por parte do espectador, o que leva a um questionamento sobre tal deslocamento. Por este motivo, discordo desta leitura apresentada por Peter Hill.

Da mesma forma, Res Ingold não insere sua empresa aérea no sistema comercial regular. Aquele autor expõe sua obra em galerias e feiras de Arte, gerando, também, uma sensação no espectador de que toda a sua estrutura empresarial encontra-se deslocada, e a forma como Ingold se apresenta como diretor da empresa, trajando terno e gravata, só vem a reforçar a quebra de expectativa por parte do público de encontrar um artista descrevendo sua obra em uma exposição.

Portanto, em Ingold e Bijl, a camuflagem não pode estar em fazer a obra fundir-se a seu ambiente – não seria válido afirmar que a empresa aérea de Ingold e os supermercados de Bijl se “parecem tanto com seu entorno que quase desaparecem ou passam despercebidas” (HILL, 2000, p. 56), uma vez que aqueles trabalhos são inseridos no circuito artístico e não no secular, sendo este o seu entorno, ao qual não se fundem; ao contrário, opõem-se.

Pode-se dizer que a operação dos referidos artistas se aproxima da proposta de Duchamp, que insere no espaço da arte um objeto industrial retirado do comércio. O paradigmático gesto de Duchamp está justamente no deslocamento de espaço por aquele objeto industrial: retirá-lo do fluxo mercadológico e inseri-lo no circuito artístico. Dizer que o urinol de Duchamp se valeria da ideia de camuflagem (no sentido de fundir-se ao entorno) seria retirar da obra justamente a oposição que a sustenta. O urinol de Duchamp, que não está localizado em um

banheiro público, não se camufla, assim, ao espaço em que foi inserido, no caso, o da galeria.

Em se tratando da obra de Duchamp, tem-se aí um processo distinto: aquele autor não assimila a estrutura do objeto industrial e com esta estrutura assimilada cria uma nova obra. Duchamp se apropria não da estrutura, mas do próprio objeto; toma-o, nomeia-o e desloca-o para a galeria.

Todavia, apesar de defender que não há camuflagem no caso da obra de Ingold e Bijl, no sentido que a atribuiu Peter Hill, de fusão ao entorno, como ocorre na obra de Liu Bing, é evidente que se opera em Ingold e Bijl uma espécie de ilusão realista. Todavia, tal ilusão não está na assimilação da obra ao espaço, mas sim, na maneira como a obra, em sua materialidade, assimila a estrutura de instituições comerciais.

A este tipo de mimetismo – que não é o da camuflagem por meio da fusão do elemento ao seu espaço, mas sim, da assimilação de características físicas e outro elemento – pode-se utilizar o termo “mimetismo morfológico”, tal qual o propõe Roger Callois (1986, p. 58):

O mimetismo morfológico poderia ser então, ao modo do mimetismo cromático, uma verdadeira fotografia, mas da forma e do relevo, uma fotografia no plano do objeto e não no da imagem, reprodução no espaço tridimensional com volume e profundidade: fotografia-escultura.

Segundo a ideia de “mimetismo morfológico” (Callois), a obra produz uma espécie de fotografia tridimensional do objeto ao qual se mimetiza, exatamente como no caso da obra de Bijl, em que realiza uma reconstrução minuciosa e imparcial dos espaços seculares da vida cotidiana, aos moldes de uma fotografia tridimensional. Esta característica da obra de Bijl pode ser observada nas interpretações de vários autores, alguns dos quais mencionados a seguir:

47. Livre tradução de: “He reconstructs with an extreme precision, snapshots of public life [...] he holds a mirror up to art. the the outer world inside. Bijl doesn't condemn, he only registers as a camera does”. Cf. Lambrechts (1986, p. 74).

48. Livre tradução de: “The element of time is theatrical. The time it takes to look at a work slips by into an imaginary time”. Cf. Mulders (1988, p. 74).

49. Livre tradução de: “Guillaume Bijl demonstrates, in an indirect way, the unparalleled quality of the artistic reality by isolating prosaic fragments of the social-economic life”. Cf. Ibidem (1982, p. 74).

Ele reconstrói com extrema precisão instantâneos da vida pública [...] ele ergue um espelho para a arte. Ele mostra o mundo interno a partir da superfície. Bijl não condena, ele apenas registra, como a câmera faz⁴⁷

O elemento temporal é cênico. O tempo que se leva para se olhar o trabalho passa a ser um tempo imaginário⁴⁸

Guillaume Bijl demonstra, de forma indireta, a incomparável qualidade da realidade artística isolando fragmentos prosaicos da vida sócio-econômica⁴⁹

Tal ilusão realista está caracterizada, portanto, como “mimetismo morfológico” (Callois), na obra de Bijl. Todavia, o caso de Ingold é mais complexo. Podemos, a partir da empresa fictícia *Ingold Airlines* (1982), estender a referida análise. No caso da obra de *Ingold* é possível afirmar que a assimilação da obra às instituições empresariais vai além da ‘forma’, no caso, o *stand* da empresa e o próprio avião, ocorrendo ainda uma assimilação da própria estrutura de funcionamento comercial, pois *Ingold Airlines* (1982) se vale também de estratégias publi-

citárias e catálogos de serviço – estrutura esta que foi tomada dos sistemas seculares empresariais e comerciais.

Tem-se, assim, a questão de buscar estabelecer uma diferença entre o mimetismo na forma e o mimetismo no funcionamento. Em um primeiro momento, busquei aproximar aquele realismo – que se encontra não somente na estrutura formal, mas também na assimilação de uma estrutura de funcionamento tomada do sistema comercial – do termo “realismo operatório”, tal qual o descreve Nicolas Bourriaud (2009a, p. 49):

Outras práticas recriam modelos sócio profissionais e aplicam métodos de produção: o artista, aqui, atua no campo real da produção de serviços e mercadorias e pretende introduzir no espaço de sua prática uma certa ambiguidade entre a função utilitária e a função estética dos objetos apresentados. É essa oscilação entre a contemplação e o uso que tentei identificar com o nome de “realismo operatório”.

Todavia, ao analisar atentamente o uso de Bourriaud ao referido termo, percebe-se que o mesmo só pode ser aplicado nos casos em que, de fato, tem-se a produção de mercadorias e serviços – o que não ocorre nos artistas Ingold e Bijl, em que há a utilização da estrutura comercial, mas não há troca de serviços e mercadorias, de fato. Ou seja, apesar de Ingold e Bijl irem além de assimilar uma forma empresarial e criarem também uma estrutura de funcionamento tal qual a empresarial, a estrutura destes não opera da mesma forma.

Seria como a diferença entre construir a superfície de uma máquina, construir, de fato, a máquina em todas as suas engrenagens, e fazer a máquina funcionar. Ingold e Bijl atendem aos dois primeiros critérios. Suas máquinas, todavia, apesar de terem todas as engrenagens prontas e em condições de uso, não funcionam da mesma forma como funciona uma empresa comercial e nem se inserem em um espaço comercial – não porque a máquina não pudesse executar aquelas funções, já que, ironicamente, o avião da *Ingold Airlines* (1982) pode, de fato, voar e os produtos expostos nas prateleiras do supermercado de Bijl são produtos reais que podem ser utilizados (poder-se -ia beber a coca-cola do supermercado de Bijl e limpar a casa com os produtos de limpeza expostos), sendo que o mesmo ocorre com seus outros espaços construídos (academias, lavanderias, lava-jato etc.).

Inclusive, Bourriaud (2009a, p. 50) critica a obra daqueles artistas, ao afirmar: “Ingold se restringiria a construir replicadas de uma companhia aérea sem extrair dela as conseqüências ideológicas e práticas, limitando-se assim a uma dimensão paródica da Arte⁵⁰”.

Neste sentido, convém enfatizar que a crítica de Bourriaud se dá no contexto da análise que aquele autor faz a partir de obras que atenderiam ao seu conceito de “Arte Relacional”, sendo que tanto Bijl quanto Ingold, apesar de se apropriarem da estrutura comercial, operam dentro do universo da Arte e de seus circuitos, e não no sistema secular, das relações cotidia-

50. A citação completa expressa: “Essas ficções que imitam a economia geral, como no caso de *Ingold Airlines*, *Servaas Inc* ou o ateliê de Mark Kostabi, se contentam em construir replicadas de uma companhia aérea, de um pesqueiro ou de um ateliê de produção sem extrair delas as conseqüências ideológicas e práticas, limitando-se, assim, a uma dimensão paródica da arte”.

nas existentes fora dos muros da galeria. Além deste aspecto da obra destes dois artistas, existe outro fator importante: as obras são expostas ali como representações, ou seja, o avião de *Ingold Airlines* (1982) e o supermercado de Bijl são como fotografias tridimensionais, e não como relação interpessoal e social, ao contrário de artistas analisados por Bourriaud no capítulo *Relações Profissionais: clientelas*, como seria o caso de Fabrice Hybert e sua sociedade *UR - Unlimited Responsibility* [em português: *Responsabilidade Ilimitada*] (1994), já analisadas anteriormente:

Comportando-se no mundo da arte segundo os parâmetros de mundos heterogêneos, esses artistas introduzem universos relacionais regidos pelas ideias de cliente, encomenda e projeto [...] quando Fabrice Hybert expõe no museu de arte moderna de Paris, em fevereiro de 1995, o conjunto dos produtos industriais contidos real ou metaforicamente em sua obra, tal como foram diretamente enviados pelos fabricantes e destinados a venda ao consumidor por intermédio de sua sociedade *UR (Unlimited Responsibility)*, ele coloca o espectador numa posição incomoda. Longe do ilusionismo de Guillaume Bijl e da reprodução mimética de trocas mercantis, esse projeto de vincula à dimensão desejante da economia [...] Hybert define a arte como uma função social entre outras (BOURRIAUD, 2009a, p. 52).

Na crítica de Bourriaud, explicita-se uma oposição entre a própria concepção de Arte para Bijl e para Bourriaud. Enquanto este último defende a função da Arte no seu sentido de direcionamento da obra para demandas sociais, Bijl vai contra a “funcionalidade da Arte”, aproximando-se da ideia de “inutilidade fundamental da Arte”. A ficção que Bijl cria trata justamente de parodiar a busca por funcionalizar toda e qualquer prática artística, ao divulgar a informação de que o governo teria declarado que todos os museus e galerias seriam transformados em espaços úteis para a sociedade.

A construção de escolas, hospitais e até mesmo lavanderias e lojas de roupas em museus e galerias, traz à tona justamente a questão sobre a necessidade de funcionalização da criação artística. Para a proposta provocativa de Bijl ao criar tais espaços – que é justamente a crítica a determinado entendimento de funcionalidade –, construir a sua obra segundo a forma e a estrutura dos estabelecimentos empresariais e sociais é suficiente, não sendo necessário à referida proposta colocá-los em funcionamento, apesar de poder fazê-lo, uma vez que sua estrutura operacional encontra-se pronta e completamente disponível para o pleno funcionamento.

A resistência da obra de Bijl em tal operacionalização parece uma declaração reiterada de sua crítica à funcionalidade da Arte. Aquele autor parece propor a Arte como resistência à burocratização da vida, à funcionalidade do espaço e do tempo humano. A desburocratização da vida em Bijl é oposta à operacionalização da Arte em Bourriaud.

Além de Bijl, parece também adotar uma postura crítica em relação à possível influência da Arte sobre a Sociedade o artista Marcel Broodthaers. Este assim declarava: “A águia de-

sempenhava o papel de uma paródia social de uma produção artística e não de uma paródia artística dos fatos sociais”⁵¹. Assim, seu *Musée d'Art Moderne, XIX siècle. Département des Aigles*. [em português: *Museu de Arte Moderna- século XIX. Departamento das águias*] (1968-1972) não tratava de parodiar os fatos sociais, como Bourriaud acusava a obra de Bijl (de ser uma paródia das instituições sociais), mas sim, tratava-se de construir uma sessão das águias para seu museu que exercia o papel de uma paródia social da própria produção artística.

51. Livre tradução de: “L’aigle, comme toutes les institutions culturelles d’ailleurs [...] jouait le rôle d’une parodie sociale de production artistique et par ailleurs celui d’une parodie artistique de faits sociaux”. Cf. Harten (1998, p. 394).

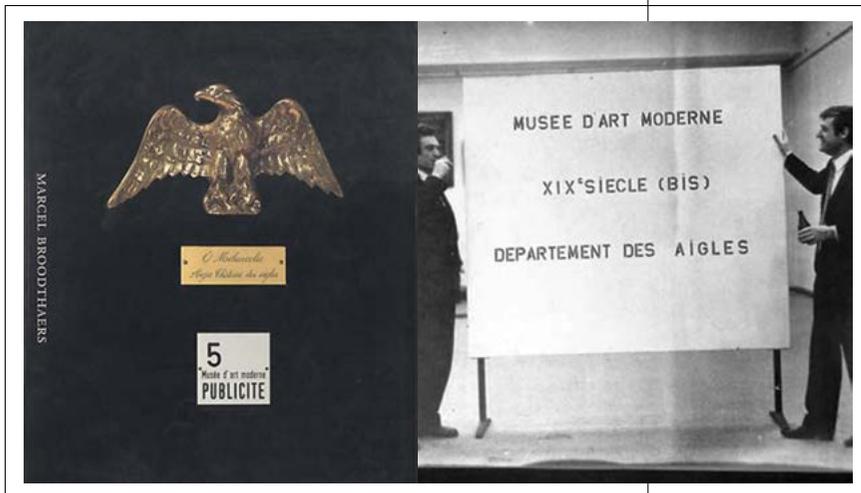


Figura 61. Marcel Broodthaers apresentando seu *Musée d'Art Moderne, XIX siècle. Département des Aigles*. Düsseldorf. 1970.

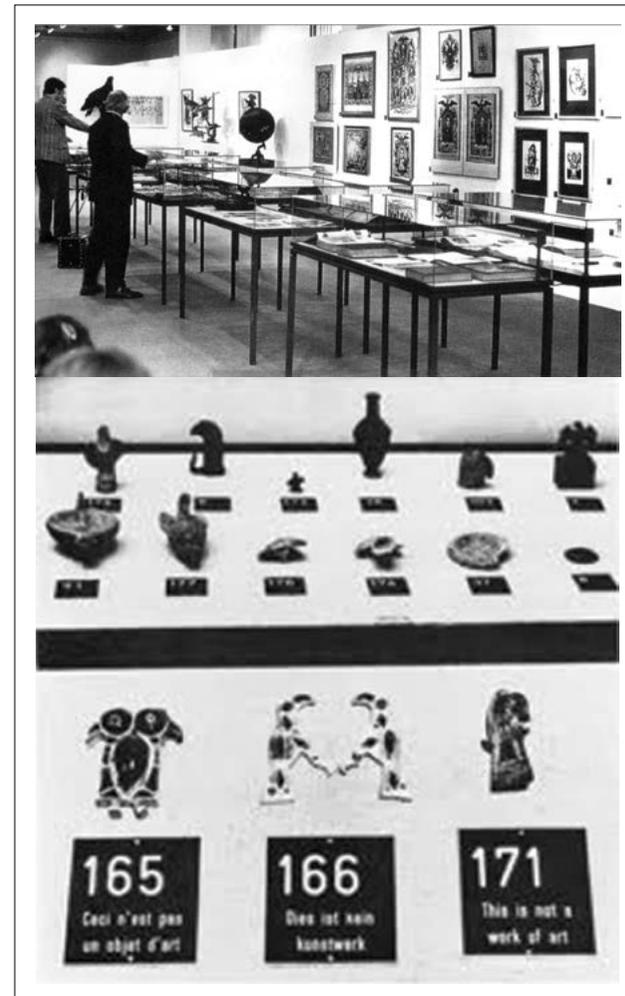
Broodthaers considerava, segundo Jürgen Harten⁵², que a Arte e o artista estavam não adaptados ao mundo, e se preocupava, sobretudo, com o caráter ideológico e mítico da águia em seu trabalho – caráter este que procurava desconstruir de diversas formas em suas exposições, inclusive, ao apresentá-las por títulos que continham apenas Fig e o número de uma série, seguidos da desconcertante frase de inspiração em Magritte: “*ceci n'est pas un objet d'art*” [em português: “*Isto não é uma obra de arte*”].

52. Cf. Harten (1998, p. 394).



Figura 62. Placas de identificação “*ceci n'est pas un objet d'art*” que integram a exposição do *Musée d'Art Moderne*.

Figura 63 Exposição do *Musée d'Art Moderne Département des Aigles, Section des figures, Documenta de Kassel, curadoria de Harald Szeemann. 1972.*



53. Livre tradução de: “[...] *decidé à considérer l'art comme un travail inutile, apolitique et peu moral*”. Cf. Ibidem (1998, p. 71).

O próprio Broodthaers declara que teria falhado em seu trabalho quando, após uma ampla divulgação na mídia de sua exposição e uma quantidade de visitantes que excedia na casa dos dez mil, não teria “atingido a consciência” de seus visitantes, pois estes entenderam que se tratava de uma exposição cuja temática era a águia e não que a própria concepção de Arte estava sendo colocada em jogo, pois sequer se deram conta da inscrição mencionada aqui anteriormente, localizada abaixo da numeração de cada figura.

A conflituosa relação com a noção de Arte como transformação social apareceu, todavia, de forma ainda mais enfática quando Broodthaers decidiu “considerar a arte como um trabalho inútil, apolítico e pouco moral”⁵³.

Assim, retornando a questão para a obra de uma Ingold e Bijl, pode-se considerar que, uma vez que o uso do termo “realismo operatório” se mostra inapropriado para tratar das obras de Ingold e Bijl, por não se caracterizarem pelo uso prático do sistema comercial, se sustentando não como empresas de fato (como é o caso de outros trabalhos analisados por Bourriaud

em sua obra), mas sim, como ficções que seguem a estrutura empresarial, mas não a utilização prática desta estrutura.

Neste sentido, pode-se diferenciar dois tipos de ficção. O primeiro segue a estrutura do real e o segundo pressupõe uma suspensão temporária das leis naturais, devendo ele ser coerente com sua própria lógica interna, não com as regras do mundo físico. No caso da obra em questão (os supermercados que Bijl constrói dentro da galeria) segue a própria estrutura do real, e as normas no mundo físico.

Desta forma, a este primeiro tipo se ficção se atém à estrutura do real para criar ficções verossímeis, enquanto o “realismo operacional” propõe não somente a estrutura do real como também o funcionamento prático desta estrutura.

Reside aí a diferença entre uma obra ficcional – que segue os moldes de uma empresa comercial, como é o caso de Bijl –, e a obra como uma empresa verdadeiramente comercial que opera dentro ou até mesmo fora do campo da arte, como é o caso da *The Factory* [em português: *A Fábrica*] (1962-1984), de Andy Warhol, que segue a estrutura comercial de uma empresa e, de fato, funciona comercialmente segundo os critérios do mundo dos negócios, sendo toda a sua produção direcionada para a reprodução em massa por meio de um sistema impessoal, serial e reproduzível, fazendo uso, principalmente, da fotografia e da serigrafia. O caráter empresarial da produção de Warhol é enfatizado por Anne Cauquelin, na obra *Arte Contemporânea: uma introdução* (2005, p. 117), no capítulo “A arte dos negócios”:

Warhol compreende muito cedo o sistema publicitário. Quando, em 1960, abandona a arte comercial, ele sabe “como aquilo funciona”. Esta experiência é fundamental porque lhe serve para construir sua própria imagem e utilizar mecanismos da publicidade para torná-la conhecida. (em suma, ele é o fabricante de um produto chamado warhol e o publicitário que transforma o produto em imagem e o vende). Assim, sabe que é preciso entrar na rede no lugar específico onde há mais chances de estar imediatamente conectado com o mundo a que ele visa: a galeria de Leo Castelli, onde Warhol vai entrar em 1964.

3.3.1.2 MIMETIZANDO AS LEMBRANÇAS

O projeto *Made-up Memories Corp.*®, segue a estrutura do real para produzir uma ficção. Sobre tal aspecto, comenta o pensador francês Tisseron:

É fácil entender que o sonho modifica as imagens reais, mas é difícil compreender isso em relação à memória, já que temos a pretensão de acreditar que as coisas existiram como nos lembramos delas. Queremos excluir o fato de que a memória é também algo misto, um lado realidade, outro lado construção⁵⁴.

Nestes termos, a *Made-up Memories Corp.*® se apresenta como um funcionamento híbrido, enquanto realidade objetiva

54. Cf. ENTREVISTA de Serge Tisseron, 2009.

e construção subjetiva, adotando, assim, um formato que é tanto a operacionalidade formal de uma empresa e seus sistemas quanto a produção de uma imagem ficcional. Existe aí, portanto, uma convergência entre o funcionamento da *Made-up Memories Corp.*® e a maneira como a psicanálise compreende a própria memória.

Ao direcionar a análise para a questão do mimetismo na *Made-up Memories Corp.*®, é possível analisar diversas aproximações deste conceito a procedimentos e processos da empresa. A primeira aproximação já foi feita com o mimetismo morfológico, pela via indireta da ficção realista. Ou seja, se defende que se a *Made-up Memories Corp.*® pode se passar por uma empresa comercial verdadeira, é porque esta tanto segue a aparência de uma (pelo site comercial) quanto o fato de funcionar como uma (pela real produção de objetos e realização de serviços), mas não o é.

Quando a *Made-up Memories Corp.*® fabrica uma nova imagem ou objeto, a empresa o faz a partir de parâmetros imaginários que são projetados sobre cenas do passado. A imagem assim construída busca, portanto, construir uma nova história a partir de um primeiro relato. Tal construção envolve a produção de uma imagem e/ou objeto e a garantia de que aquilo, de fato, ocorreu: sua validação, que ocorre por meio do irônico certificado de autenticidade.

Poder-se-ia defender que a imagem então construída opera um mimetismo com relação à cena que a inspirou por meio do relato. Todavia, tal cena não permaneceu a mesma – foi alterada pelo indivíduo que assim recorda: não é a cena do passado que a imagem construída pela *Made-up Memories Corp.*® deve ser fiel enquanto estrutura a ser reproduzida. A imagem construída deve se mimetizar sim; é à imagem mental que o indivíduo projeta atualmente, nesta fusão de passado e futuro.

Neste sentido, o parâmetro das imagens da *Made-up Memories Corp.*® não é uma fotografia antiga ou um relato, mas sim, a imagem que tal passado projeta hoje. A *Made-up Memories Corp.*® utiliza o mimetismo para se apropriar da estrutura de tal lembrança com o intuito de produzir outra, similar a esta, mas que se apresente sob uma outra versão – uma versão ficcional, que exerça sobre a primeira imagem uma radical diferença de sentido, utilizando-se dos mesmos elementos estruturais contidos na primeira. Esta relação se dá de forma aproximada ao que coloca Aparecida Fontes (s. n.) acerca da própria relação entre a memória e a imaginação:

Relembrar o passado na conversação ou através da narrativa não quer dizer, necessariamente, trazer os fatos intactos da memória para o presente; antes, pode significar um processo contínuo de reavaliação dos fatos. Do ponto de vista psicológico, há uma diferença entre o fato vivido no passado e a sua rememoração no presente. Relembrar não é reviver, segundo Ecléa Bosi, mas refazer reconstruir, repensar com imagens e ideias de hoje, as experiências do passado. O simples fato de lembrar o passado, no presente, exclui a identidade entre as imagens de um e de outro, e propõe a sua diferença em termos de

ponto de vista. E mesmo para a memória involuntária, no dizer de Gilles Deleuze, o essencial não é a semelhança, nem mesmo a identidade, que são apenas condições; o essencial é a diferença interiorizada, tornada imanente [...] E é por isso que, para G. Bachelard, entre imaginação e memória - entre o tempo real e o tempo imaginário - existe uma continuidade estabelecida por um estado de devaneios que permite reimaginar o passado.

Ainda sob esta perspectiva, poder-se-ia defender que as imagens produzidas pela *Made-up Memories Corp.* operam, ainda, sob a lógica do mimetismo, ainda que não se proponha a reproduzir a estrutura que mimetizam em todos os seus aspectos e funções, mas sim, a adotá-la enquanto parâmetro para produzir uma outra função e uma outra imagem. Neste sentido, vai ao encontro da concepção de Gagnebin (1997, p. 98-99) quando esta afirma: “A atividade mimética sempre é uma mediação simbólica, ela nunca se reduz a uma imitação”.

Assim, podemos estabelecer com a *Made-up Memories Corp.* uma relação com o conceito de mimetismo a partir de seu formato de empresa, do funcionamento desta empresa e também dos próprios produtos ali construídos, sendo que em cada uma destas instâncias, o mimetismo se dá de forma diferente - ora como “mimetismo morfológico”, ora como assimilação de um passado para construção de uma estrutura verossímil para a ficção, em um funcionamento tanto da imagem produzida quanto da própria memória como uma dessemelhança significativa, mas, ainda assim, mimética nesta diferença.

3.3.1.3 EFEITOS ÓPTICOS

Ao adentrar a obra de Cildo Meireles, Marulho (1991-2001), observa-se um ambiente inteiro, ao qual temos acesso exclusivamente por uma ponte, que se coloca na entrada. Ao longe, o chão parece repleto de água. Todavia, somente ao nos aproximarmos, é possível perceber que são diversas fotografias de água que cobrem todo o chão.

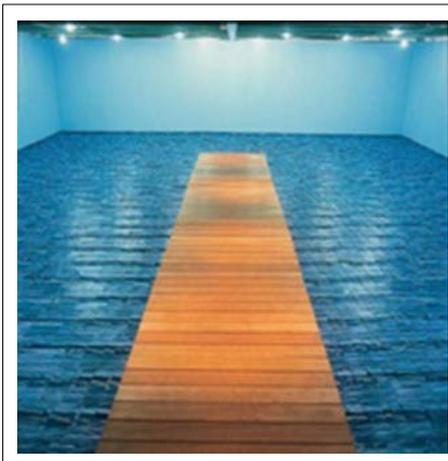


Figura 64: Cildo Meireles. *Marulho*. 1991-2001.

Neste caso, é possível afirmar que se tem aí um blefe mimético - nos termos discutidos anteriormente. Talvez pudéssemos até mesmo defender, seguindo o raciocínio indicado por Frankfurt, que todo blefe é mimético. Mas o mimetismo que operava em trabalhos como, por exemplo, aqueles de Liu Bolin, parece ser sutilmente diferente do blefe visual de Meireles. Em *Marulho* (1991-2001), somos convidados a descobrir o blefe. E tal descobrimento parece ser parte do jogo previsto pela obra.

Como nas emblemáticas pinturas de moscas sobre natureza morta, trata-se aqui de um *tromp l'oeil* - um efeito óptico que gera um embuste intelectual; um paradoxo visual, como diria Deleuze, ao afirmar que o paradoxo é um efeito óptico, um efeito de superfície.

Os aspectos visuais da obra são uma armadilha para o embuste intelectual. Podemos aqui recordar do jogo de truço, por exemplo. Neste, é comum as duplas de parceiros possuírem códigos visuais (conjunto de gestos aparentemente despropositados e banais, como coçar o nariz ou tocar o cabelo) que revelam para o parceiro quais cartas possuem a mão. E ainda, ao saber que determinada dupla de oponentes é hábil em decifrar sinais como, por exemplo, nervosismo e tensão, sendo, pois, menos propícia a cair no primeiro tipo de blefe, a outra dupla pode deliberadamente adotar indícios visuais (corporais) de que estão nervosos ou frustrados com as cartas que têm à mão, quando, na verdade, estas são as melhores.

Também poderíamos pensar como um blefe visual, perceptível pelo modo como a matéria da obra é montada. Neste sentido, tem-se o trabalho a seguir, *Immensa* (1982-2001), de Cildo Meireles.

Figura 65: Cildo Meireles. *Immensa*. 1982-2001. Centro de Arte Contemporânea Inhotim, Brumadinho, MG, Brasil.



A obra, assim como o blefe, é insinuante; sugere pela forma como organiza as mesas - uma progressão matemática infinita. A repetição do padrão não precisa ser completa para dar a entender sua lógica exponencial. Tal é o caso também da obra de Georges Perec, *A Arte e Maneira de Abordar seu Chefe para Pedir um Aumento* (2009), em que se tem um gráfico completo de todas as variantes possíveis das ações e reações dos personagens (o chefe, o chefe do chefe, o funcionário e sua colega). Todavia, ao descrever de forma linear o gráfico, o referido autor não completa todas as possibilidades, deixando algumas omissas. Ter a descrição completa do gráfico em forma de texto, to-

davia, não é indispensável, uma vez que a estrutura do texto dá a entender perfeitamente esta lógica de construção. Tal é o caso de *Inmensa*, em que não é necessário progredir indefinidamente na construção das mesas para entender sua lógica exponencial.

Poder-se-ia relacionar esta obra a um dos paradoxos de Deleuze, o paradoxo da subdivisão ao infinito. “Não somente um efeito no sentido casual, mas um efeito óptico” (DELEUZE, 2006, p.73). Em relação a *Inmensa* (1982-2001), poderíamos pensá-la enquanto efeito óptico, exponencial, matemático e de progressão ilimitada; insinuante de sua infinitude.

Do mesmo modo, na obra de Roman Opalka, pintor francês de origem polaca, existe um efeito visual de progressão infinita, aludida inclusive pelo próprio título da obra, que em sua notação afirma que a duração da obra é do ano de 1965 até o infinito.

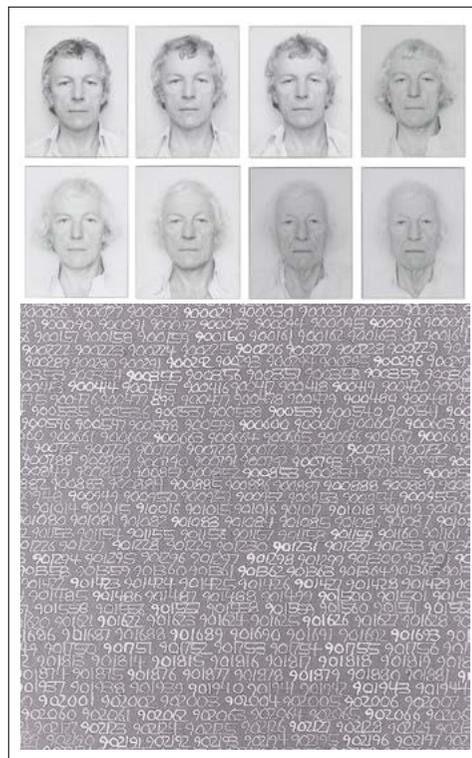


Figura 66: OPALKA 1965/1-∞.

Sobre a referida obra, Opalka apresenta o seguinte depoimento, explicitando seu método de trabalho:

Estou contando progressivamente de um até o infinito, em detalhes do mesmo formato (à exclusão de “notas de viagem”), à mão, com um pincel, com tinta branca em um fundo cinza, com a suposição de que o fundo de cada detalhe sucessivo será 1% mais branco que o detalhe anterior. Em conexão com isto, eu antecipo a chegada do momento quando os detalhes serão identificados com branco sobre branco.

55. Tradução livre de: “I am counting progressively from one to infinity, on “details” of the same format (“voyage notes” excluded), by hand, with a brush, with white paint on a grey back ground, with the assumption that the background of each successive “detail” will have 1% more white than the “detail” before it. In connection with this, I anticipate the arrival of the moment when “details” will be identified in white on white. Every “detail” is accompanied by a phonetic registration on a tape recorder and a photographic documentation of my face”. Cf. ALAIN Dumenieu. Disponível em: <<http://alaindumenieu.pagesperso-orange.fr/artvrml/081205.htm>>. Acesso em: 27 jul. 2010.

56. Tradução livre de “Je compte, j’écris de manière continue, je peints à l’infini sur des toiles de même dimension. Les chiffres sont toujours peints à la peinture blanche avec un pinceau sur des fonds unis, partant du noir et devenant à chaque toile de plus en plus clair; se dirigeant vers le blanc, vers l’invisibilité absolue, qui durera si elle est atteinte, jusqu’à la fin de ma vie”. Cf. Ibidem.

57. Simplificando o conceito foucaultiano, heterotopia seria a utopia dotada de concretude, de materialidade

58. Tradução livre de: “[...] problem: Balbus states that IF a certain solid be immersed in a certain vessel of water, the water will rise through a series of distances, two inches, one inch, half an inch, etc., which series has no end. He concludes that the water will rise without limit. Is it true? Solution: No. this series can never reach 4 inches, since, however many ter-

Cada detalhe é acompanhado de um registro fonético em uma fita e uma documentação fotográfica do meu rosto⁵⁵.

A repetição do protocolo operatório desta obra, a notação de números na tela e a captura de seu retrato todos os dias (o que não deixa de ser uma notação), dá a entender uma progressão infinita, não porque se possa continuar o trabalho empreendido ali infinitamente (a imortalidade aqui não é o blefe), mas porque são infinitos os intervalos entre uma captura e outra, deduzindo-se a infinitude potencial de suas anotações, sempre regidos por intervalos regulares. Sobre sua obra, Opalka ainda afirma:

Eu conto, eu escrevo de maneira contínua, eu pinto ao infinito sobre telas de mesma dimensão. Os números são sempre pintados em branco com um pincel sobre fundos unidos, partindo do preto e se tornando cada vez mais claros a cada tela, se dirigindo para o branco, em direção a uma invisibilidade absoluta, que durará, se a atingir, até o fim da minha vida⁵⁶.

Opalka ruma para o infinito. Ao apresentar seus trabalhos em uma galeria, aquele autor a torna um espaço para abrigar sua utopia. O espaço expositivo, ao procurar acomodar suas potencialidades infinitas, consegue apresentar visualmente apenas o que se mostra como uma progressão indefinida, uma heterotopia⁵⁷ do incontável. O blefe visual de suas anotações é, portanto, o da progressão indefinida.

Se os números não podem blefar, a notação matemática – que é a escrita dos números, a colocação dele em uma frase, discurso propositivo que tece relações com outros números –, pode sim conduzir propositadamente o leitor a uma conclusão errônea, como nos mostram os problemas matemáticos do professor Lewis Carroll. Ao construir seus *puzzles*, este procurava tapear seus alunos ao apresentar-lhes, em forma de problema matemático, uma nova versão para a falácia de *Aquiles e a Tartaruga*:

Problema: Balbus afirma que se um determinado sólido é imerso em certo recipiente de água, a água irá se elevar através de uma série de distâncias, dois centímetros, um centímetro, meio centímetro, etc, de tal forma que não tenha fim. Ele conclui que a água irá se elevar sem limite. Isto é verdadeiro?

Solução: não. Esta série nunca poderá alcançar quatro centímetros, já que não importa quantos termos nós tomemos, nós estaremos sempre 4 centímetros próximo de qualquer quantidade equivalente ao último termo tomado⁵⁸.

Explorando as considerações de Lewis Carroll tanto matemáticas quanto literárias e enxadrísticas, poderíamos dizer que a colocação da notação matemática em forma de pergunta enigmática insinua o blefe lógico.

Certamente, as possibilidades de blefe visual não se restringem às apresentadas aqui, como, por exemplo, o mimetismo e

os efeitos ópticos (progressão infinita e *tromp l'oeil*), mas talvez esta breve análise possa estabelecer algumas características delineadoras desta forma de ficção.

3.3.2 O BLEFE DISCURSIVO

Podemos estabelecer uma relação entre a *Merda d'artista* (1961), de Mazoni, e os estratagemas discursivos de Schoepnhauer, pois, em ambos os casos, tem-se uma preocupação no sentido de desmascarar as armadilhas de estruturas nas quais circula o pensamento (manifesto pela obra ou pelo discurso oral), seja a estrutura da arte (galerias e circuitos comerciais) ou a estrutura dos debates (públicos ou acadêmicos).

Em ambos os casos, apesar de haver uma crítica contundente aos quais a Arte Conceitual fazia frente (no caso de Mazoni, ao circuito da Arte e aos antigos valores que ainda vigoravam como genialidade e originalidade), tal crítica é regada a um humor que faz deslizar as estruturas de funcionamento do sistema da Arte, ao invés de mantê-las ocultas nas profundezas da subjetividade da obra ou nas alturas de seus pódios de reconhecimento. Neste sentido, é possível supor ser o humor uma das estratégias do blefe. E o humor, no caso de Manzoni, está não somente no objeto, como também na escrita adotada para nomear tal objeto: Merda de artista, tornando ambígua a referência: merda feita pelo artista ou o artista feito merda, como ressalta Frankfurt: “artista de merda”. Sobre o humor, em oposição à ironia, afirma Deleuze (2006, p. 9):

Por um lado, o mais profundo é o imediato, por outro, o imediato está na linguagem. O paradoxo aparece como destituição da profundidade, exibição dos acontecimentos na superfície, desdobramento da linguagem ao longo deste limite. O humor é esta arte da superfície, contra a velha ironia, arte das profundidades ou das alturas.

E este humor que desliza na superfície da linguagem, nos jogos de palavras, pode ser encontrado em diversas outras obras que podem ser relacionadas ao blefe. Este elemento da linguagem escrita pode aparecer ou como título ou como parte integrante da própria obra, se tornando o elemento que traz o problemático para a relação entre as suas partes.

No caso da obra de Manzoni, a afirmação, a promessa, a expectativa, bem como a frustração da impossibilidade de comprovação de sua veracidade, cria uma insinuação que gera o efeito-blefe, mas que permanece, por mais garantias documentais e imagéticas que se apresente, como invisibilidade – um blefe em suspenso, que se mantém em sua potencialidade de vir a ser.

Tem-se o blefe como insinuação, como uma artimanha de gerar condições que levem a tomar tal condição por verdadeira. Sendo assim, marca outra diferença com relação à mentira: ela é afirmativa, enquanto o blefe é pura insinuação, que leva

ms we take, we are always short of 4 inches by an amount equal to the last term taken”. Cf. Carroll (1982, p. 717).

Figura 67: On Kawara. Telegramas “I am still alive”. De 1968 a 1979.

o outro a tomar determinadas consequências em função desta insinuação, mas o blefe em si não é afirmação, é reticência. Ele não é ação, é indução de uma reação.

E não deixa de ser esta também a questão de expectativa e impossibilidade de visão que se apresenta, em outra faceta, na obra de On Kawara. O artista, durante um período em que permaneceu em isolamento, passou a enviar uma série de telegramas para os amigos; estes continham a seguinte mensagem: “Eu ainda estou vivo”, ou, ainda, “Eu não vou cometer suicídio, não se preocupe”.



59. Cf. KRAUSS, Rosalind. **Razão e sensibilidade**: reflexão sobre a escultura no fim dos anos 60. Disponível em: <http://asno.files.wordpress.com/2009/06/krauss_razaosensibilidade.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2010.

Esta obra compõe as várias outras anotações frequentes que o artista fazia, como, por exemplo, a hora em que acordava todos os dias, entre diversos outros tipos de notação. Sobre os registros artísticos, Lucy Lippard afirma que:

O fascínio exercido pelas notações precisas e obsessivas de Kawara quanto à sua situação no mundo (tempo e espaço) deve-se ao fato de que elas permitem que a cada vez se convença de que o artista está são e salvo. Ao mesmo tempo, as notações são desprovidas de qualquer pathos, sua objetividade testemunhando o isolamento voluntário que caracteriza o modo de vida assim como a obra do artista⁵⁹.

Ainda que as notações de Kawara sejam objetivas – registros corriqueiros de seu estado de saúde momentâneo (e isto

não está sendo colocado em dúvida), o envio desta mensagem acaba por gerar uma dubiedade. No contexto de isolamento em que estas são enviadas, ao invés de gerar o efeito tranquilizador (como faz parecer ser a intenção de Kawara) ou de simples anotação objetiva e imparcial (como faz parecer ser a interpretação de Lucy Lippard), poderiam acabar por gerar um efeito perturbador. Acaba por operar, portanto, no sentido inverso da afirmativa.

Se o “eu não vou cometer suicídio, não se preocupe” de Kawara puder ser considerado um blefe, iremos considerá-lo como um tipo diferente de blefe. Este pode se referir tanto à ação de dar a entender que uma interpretação não seja errônea quando, de fato, o é quanto também dar a entender que é errônea uma interpretação que, de fato, não o seja. O caso de Kawara pertenceria, portanto, a este segundo grupo de blefes. O blefe que se dá pelo que é dito, gerando um efeito de inversão que torna dúbia (ou aparentemente errônea) uma afirmação objetiva (correta ou imparcial).

Se em Kawara o blefe é a inversão de uma afirmação, gerando o $(1 = -1)$, em Cildo Meireles é uma equação exponencial, um elevado ao infinito $(1 = 1^\infty)$, e em Opalka, é o que constrói em torno de si um conjunto infinito $(1 = \infty)$.

3.3.2.1 FICÇÕES NARRATIVAS

Para esta outra forma de blefe discursivo, defende-se que as estratégias de convencimento se concentram preponderantemente não nos aspectos visuais da obra, mas no que é dito sobre esta. Assim, tem-se uma conexão muito forte com a literatura. Peter Hill faz a nomeação destas de “super-ficções”, a fim de diferenciá-las da literatura estrita, e as descreve como sendo ficções que escaparam das páginas de um livro e se espalharam pelo mundo.

Tal forma de ficção, que se ampara no discurso, está presente em diversos casos de fotografias encenadas que incorporam narrativas, configurando-se, justamente, no ponto de partida da presente pesquisa. Têm-se, então, alguns exemplos que estariam localizados no que podemos chamar de foto-literatura, que tem por característica a presença do texto escrito como parte integrante da obra, diferentemente de outras formas de fotografia narrativa, como, por exemplo, a foto-série⁶⁰.

As fotomontagens feitas por Grete Stern são acompanhadas das narrativas dos sonhos das leitoras da *Revista Idílio - La Revista Juvenil e Feminina*, de 1948 a 1951. A narrativa do sonho e a fotomontagem são publicados na coluna que se intitulava “*El Psicoanálisis le Ayudará*” [A psicanálise vai ajudá-la], no qual um psicanalista apresenta uma interpretação do sonho da leitora.

Nas fotomontagens de Stern, a imagem e a interpretação do psicanalista são algumas vezes redundantes; às vezes, contraditórias. Em Grete Stern, tem-se uma imagem oferecendo uma visão estranha, bizarra, inquietante, angustiante e cômica para

60. Cf. HUGHES, Alex; NOBLE, Andrea. **Phototextualities: Intersections of Photography and Narrative**. UNM Press, 2003. Cf. CUNNINGHAM, David; FISHER, Andrew; MAYS, Sas. **Photography and literature in the twentieth century**. Cambridge Scholars Press, 2005. Cf. BRUNET, François. **Photography and literature**. Reaktion Books - Exposures, 2009.

Figura 68: Grete Stern. Fotomontagens publicadas na *Revista Idílio - La Revista Juvenil e Feminina*, de 1948 a 1951.



61. Leitura apresentada no catálogo da exposição *Os Sonhos de Grete Stern: fotomontagens*, uma coedição do IMS com o Museu Lasar Segall e a Imprensa Oficial de São Paulo. O catálogo apresenta a série completa: as quarenta e seis fotomontagens expostas no IMS, reproduzidas dos negativos, e mais cento e uma fotomontagens feitas a partir da reprodução da hoje rara revista *Idílio*. O catálogo traz ainda estudos inéditos da historiadora de arte Annateresa Fabris, do psicanalista João Frayze-Pereira, de Luis Priamo (especialista em Grete Stern e responsável pela recuperação da série completa das fotomontagens) e da escritora Maria Moreno. Também foi incluído um importante artigo teórico de Grete Stern sobre fotomontagem.

Figura 69: Jean-Christian Bourcart. Narrativas visuais acompanhadas de manuscritos em seu foto-livro *Camden* (2011).

aquilo que se limitaria a uma argumentação racional. Uma espécie de “sonho dentro de sonhos”⁶¹.



Já o artista Jean-Christian Bourcart produziu uma série de imagens acompanhadas de narrativas pessoais que são incorporadas à obra; na maior parte das vezes, como manuscritos.

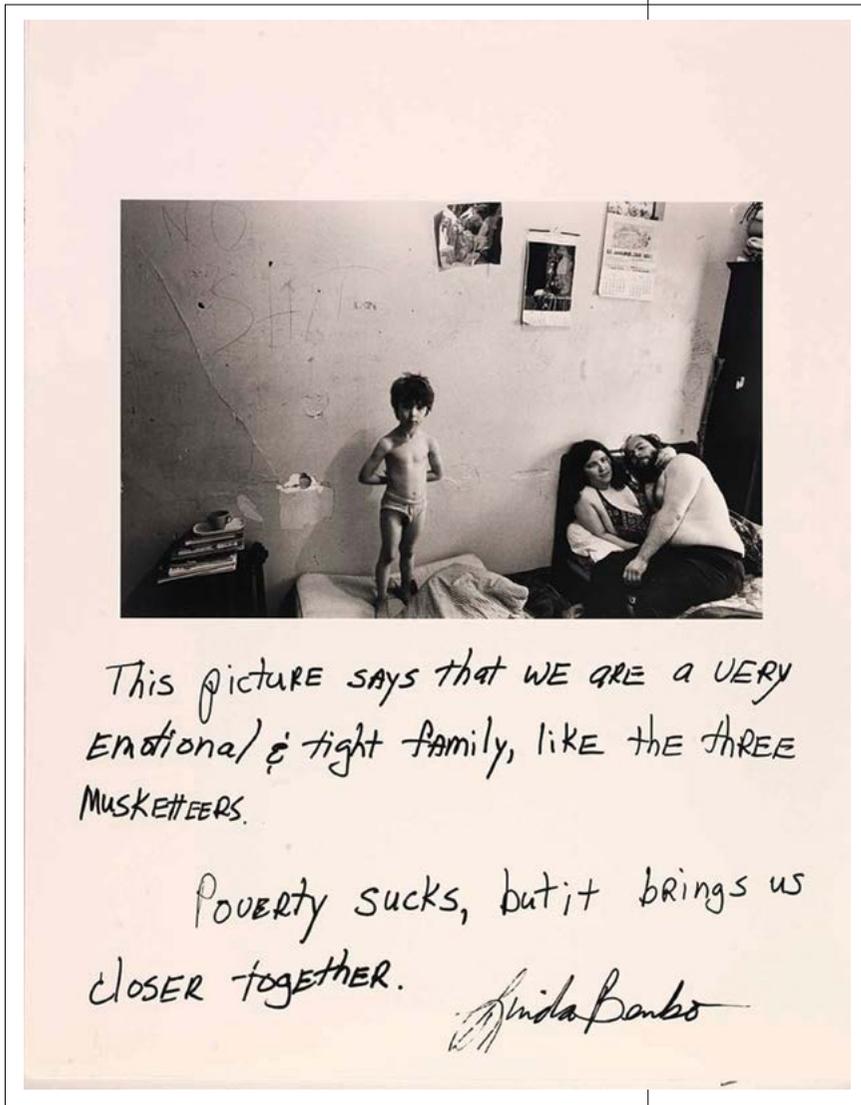


Figura 70: Jim Goldberg, foto-narrativas publicadas em seu foto-livro *Rich and poor* (1985).

Goldberg desenvolveu diversas narrativas abordando determinados conflitos ligados às questões sociais. As fotografias são acompanhadas de textos escritos pelas pessoas fotografadas a partir de suas condições de vida. Sua série *Rich and poor* [em português: *Rico e Pobre*] (1985), foi publicada em formato de livro.

Já as fotografias de Michaels, são avulsas e feitas em polaroids, acompanhando notações a mão feita na própria imagem pelo seu autor, como é o caso de *This Photograph is My Proof* [em português: *Esta fotografia é minha prova*] (1974).



Figura 71: Duane Michaels, *This Photograph is My Proof*, 1974.

Sophie Calle e Delphine Balley desenvolveram obras de mesmo título: *Histoires Vraies* [em português: *Histórias Verdadeiras*], consistindo em fotografias que são apresentadas juntamente com narrativas textuais; no caso da primeira, a narrativa é um pouco mais extensa, e, em relação à segunda, geralmente a história é sintetizada em uma frase ou duas, de maneira a descrever a cena retratada. Sophie apresenta uma série de pequenas narrativas em tom intimista, acompanhadas cada qual de uma fotografia, sendo que existe uma função do registro fotográfico de reiterar o texto, ofertando-lhe um efeito mais verossímil. No caso de Sophie, a narrativa é da própria autora, e, no caso de Balley, o autor da narrativa vinculada à fotografia fica indeterminado, sendo que o texto apresenta um tom mais descritivo que narrativo.



Figura 72: Sophie Calle, *Histoires Vraies*, 2002.



Figura 73: Delphine Balley, *Histories Vraies*, 2006.

Por fim, tem-se o caso de Hippolyte Bayard, um dos inventores da fotografia que, por não ter tido sua participação reconhecida neste importante invento, fez uma fotografia em protesto, *Le Noyé* [em português: *O Afogado*] (1840), em que aparenta estar morto, escrevendo em seu verso o seguinte texto:

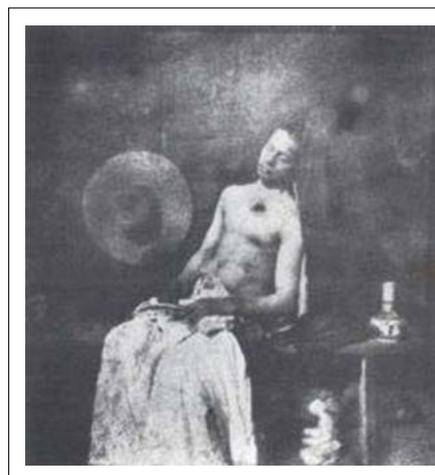


Figura 74: BAYARD, Hippolyte. *Le Noyé*. 1840.

Este cadáver que vocês veem é o do senhor Bayard, inventor do procedimento que vocês acabam de presenciar, e cujos maravilhosos resultados já presenciaram. De acordo com meus conhecimentos, este investigador genial e incansável trabalhou durante uns três anos para aperfeiçoar sua invenção [...] isso lhe outorgou uma grande honra, mas não lhe rendeu nenhum centavo. O governo, que deu muito ao senhor Daguerre, declarou que não podia fazer nada pelo senhor Bayard e ele, menosprezado, decidiu resignar-se [...] melhor seria que vocês passassem de largo para não ofender o seu olfato, pois, como podem observar, o rosto e as mãos do cavaleiro começam a decompor-se⁶².

62. Texto escrito no verso de *O Afogado*, de Hippolyte Bayard, 1840.

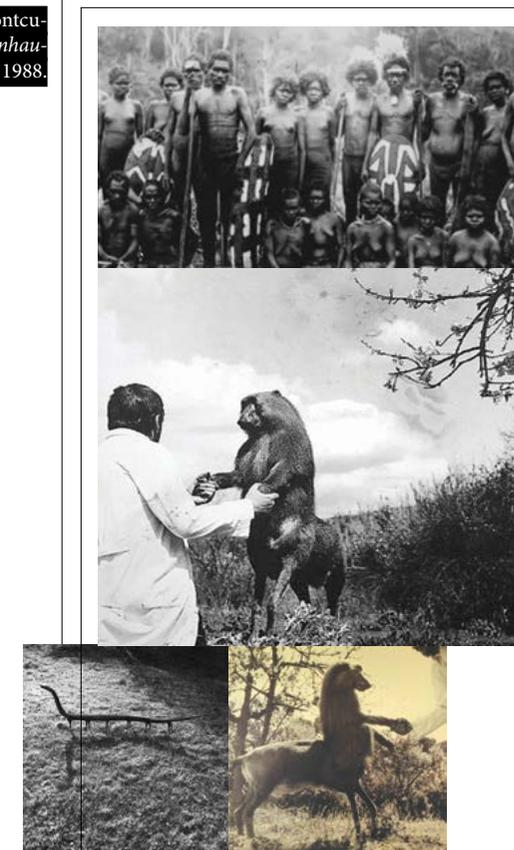
Ao divulgar a referida fotografia-protesto, Bayard cria uma tensão sobre a credibilidade da imagem, que sustenta um discurso fictício.

No caso dos exemplos de foto-literatura, a imagem adquire potência não pela fotografia em si, mas pelo que é dito a respeito destas. Certamente existe uma tentativa de criar um efeito de realidade na execução destas imagens, como se dá no caso de Sophie, Delphine e Bayard, adotando uma espécie de mimetismo que dota a fotografia de credibilidade. Todavia, existe a instância da narrativa escrita nestes trabalhos, que direcionam a imagem rumo à determinada leitura ficcional.

O blefe discursivo, todavia, não necessariamente se concentra apenas em trabalhos em que se tem a presença simultânea de narrativa e imagem. Podem ocorrer casos em que a imagem é isolada do texto, mas redirecionada para um determinado campo discursivo que gera o blefe. Ou seja, o contexto no qual a imagem é apresentada se torna, em tais casos, determinante, uma vez que o blefe discursivo prescinde do texto narrativo como parte integrante da obra.

Neste sentido, é possível pensar na série fotográfica de Joan Fontcuberta, *Dr. Ameisenhaufen's Fauna* [em português: *a Fauna do Dr. Ameisenhaufen*] (1988), que produziu fotografias de animais inexistentes, que chegaram a ser apresentadas em revistas científicas.

Figura 75: Joan Fontcuberta. *Dr. Ameisenhaufen's Fauna*. 1988.



É possível pensar ainda nas fotografias da tribo Tasaday, que foram publicadas na revista *National Geographic*, dando a entender que havia sido descoberta, nas Filipinas, uma tribo selvagem que ainda vivia com recursos tecnológicos da idade da pedra. O caso foi divulgado em diversas revistas e em reportagens televisivas, conquistando uma simpatia do público para com a tribo e uma tentativa por parte de antropólogos e outros grupos, de criar políticas de preservação deste povo. Todavia, após algum tempo, surgiram fortes evidências de que esta tribo nunca existiu, e que toda a estória não teria passado de uma ficção muito bem planejada⁶⁵.

63. O caso ganhou repercussão em vários campos de interesse. Como parte de uma reflexão poética, Joan Fontcubierta analisa a controvérsia dos Tasaday.

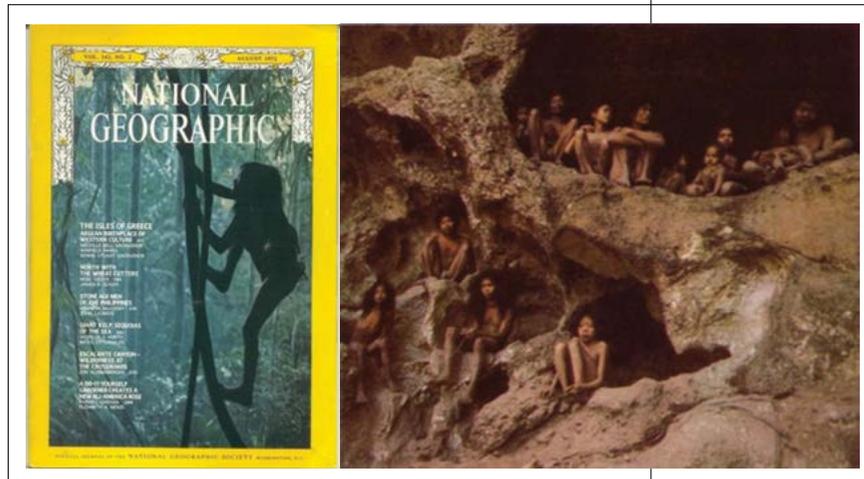


Figura 76: Capa da Revista National Geographic (Agosto de 1972) com imagem de um menino escalando uma árvore. Fotografia de John Launois e reportagem completa de Kenneth MacLeish.

A controvérsia sobre a existência dos Tasaday persiste até os dias atuais. Em novembro de 2012, foi o mote da exposição *The Fourth Wall* [em português: *A Quarta Parede*]. Nesta, o artista alemão Clemens von Wedemeyer compara a quarta parede a uma divisória imaginária que separa diferentes grupos de pessoas até seu primeiro contato. A exposição é composta de duas partes. A primeira apresenta documentos sobre a trama original dos Tasaday, como a capa da *National Geographic* em que a tribo foi primeiramente levada à público, relatos em vídeo de pessoas que teriam visitado a tribo, cartazes de filmes realizados a partir desta estória, trocas de correspondência sobre a suposta descoberta da tribo, relato de antropólogos, vídeo “Como Criar uma Ficção Inacreditável?” – contendo uma entrevista de trinta e cinco minutos com Ruggero Deodato (cineasta que realizou um filme sobre os Tasaday).

Figura 77: Cartaz de divulgação do filme do cineasta Ruggero Deodato, *Last Cannibal World* (1977).



Em outro ambiente, Clemens von Wedemeyer apresenta produções autorais a partir da estória enigmática dos Tasaday, obras de vídeo-arte, vídeo-instalação e registros de *performance* em tom de encenação claro e assumido. Em algumas destas produções, Wedemeyer cria uma ficção dentro de uma ficção, e cabe ao espectador julgar a validade do que observa.



Figura 78: Vista geral da instalação de Clemens von Wedemeyer, *The fourth wall*. 2012.

Figura 79: “gnomo louco do dia do divórcio” um dos objetos que integram o *Museum of Broken Relationships*.



O gnomo louco do dia do divórcio | 20 anos
Ljubljana, Eslovênia

O gnomo de jardim do dia do divórcio.

Ele chegou em um carro novo. Arrogante, superficial e sem-coração. O gnomo estava fechando o portão que ele mesmo havia destruído há algum tempo atrás.

Podemos ainda pensar em outra obra a partir da questão da relação entre o objeto e o discurso a ele atrelado. Tem-se, então, o caso de uma obra que se configura como um Museu, cujo acervo é composto por objetos absolutamente ordinários e cotidianos. Todavia, estas peças adquirem relevância justamente pelo que é dito sobre elas. Trata-se do *Museum of Broken Relationships* [em português: *Museu das Relações Terminadas*] (2006), vencedor, em 2011, do Prêmio Europeu de Museus como o museu mais inovador da Europa.

O museu abriga objetos oriundos de relacionamentos amorosos rompidos. É composto de aproximadamente setecentos objetos, desde peças como, por exemplo, roupas, ursinhos de pelúcia, álbuns de fotografia, porta-chaves e objetos decorativos, um vestido de noiva, e até alguns itens mais inusitados – algemas, prótese e machado. A cada contribuição feita, fica anexado também uma narrativa que descreve a situação vivida pelo casal com aquele objeto. Tal narrativa, todavia, não é apenas um dado catalográfico, mas é apresentada ao público nas exposições juntamente com o próprio objeto. A seguir, tem-se alguns dos objetos abrigados pelo museu e suas respectivas histórias:

Neste momento, ele voou sobre a janela no carro novo, rebateu e aterrissou na superfície do asfalto. Foi uma longa virada, desenhando um arco do tempo – e este curto arco definiu o fim do amor⁶⁴.



O machado de um ex | 1995

Berlin, Alemanha

Ela foi a primeira mulher que deixei morar comigo. Todos os meus amigos achavam que eu deveria deixar as pessoas se aproximarem mais. Poucos meses após ela ter se mudado, eu recebi um convite para viajar para os Estados Unidos. Ela não poderia ir junto. No aeroporto, nos despedimos em lágrimas, e ela me garantiu que não poderia sobreviver três semanas sem mim. Voltei após três semanas, e ela disse: “me apaixonei por outra pessoa. Eu a conheci a apenas 4 dias, mas eu sei que ela pode me dar tudo o que você não pode. Agi de forma banal e perguntei quais eram os seus planos em relação a nossa vida juntos. No dia seguinte ela ainda não tinha resposta, então eu a mandei embora. Ela imediatamente foi passar o feriado com sua nova namorada enquanto sua mobília ficava comigo. Sem saber o que fazer com minha raiva, eu finalmente comprei este machado em Karstadt para desabafar e dar a ela pelo menos um pequeno sentimento de perda – que ela obviamente não tinha após o nosso rompimento.

Nos 14 dias de seu feriado, todo dia eu destruí uma peça de sua mobília. Eu mantive os destroços lá, como uma expressão de minha condição doentia. Quanto mais o quarto dela se enchia de destroços de mobília, ganhando a aparência da minha alma, melhor eu me sentia. Duas semanas depois e ela ter partido, ela retornou para pegar sua mobília. Ela estava nitidamente organizada em pequenas pilhas e fragmentos de madeira. Ela pegou aquele lixo e deixou o apartamento para sempre. O machado foi promovido a um instrumento terapêutico⁶⁵.

64. Livre tradução de:
“Divorce Day Mad Dwarf/20 years/Ljubljana, Slovenia/ he divorce day garden dwarf. He arrived in a new car. Arrogant, shallow and heartless. The dwarf was closing the gate that he had destroyed himself some time ago. At that moment it flew over to the windscreen of the new car, rebounded and landed on the asphalt surface. It was a long loop, drawing an arc of time – and this short long arc defined the end of love”.

Figura 80: “O machado de um ex” um dos objetos que integram o *Museum of Broken Relationships*.

65. Livre tradução de
“She was the first woman that I let move in with me. All my friends thought I needed to learn to let people in more. A few months after she moved in, I was offered to travel to the US. She could not come along. At the airport we said goodbye in tears, and she was assuring me she could not survive three weeks without me. I returned after three weeks, and she said: “I fell in love with someone else. I have known her for just 4 days, but I know that she can give me everything that you cannot. I was banal and asked about her plans regarding our life together. The next day she still had no answer, so I kicked her out. She immediately went on holiday with her new girlfriend while her furniture stayed with me. Not knowing what to do with my anger, I finally bought this axe at Karstadt to blow off steam and to give her at least a small feeling of loss – which she obviously did not have after our break-up. In the 14 days of her holiday,

every day I axed one piece of her furniture. I kept the remains there, as an expression of my inner condition. The more her room filled with chopped furniture acquiring the look of my soul, the better I felt. Two weeks after she left, she came back for the furniture. It was neatly arranged into small heaps and fragments of wood. She took that trash and left my apartment for good. The axe was promoted to a therapy instrument”.

Cf. RIBEIRO, Diana. *Museu das Relações Terminadas: a arte do fim do amor*. In: **OBVIOUS**: Um olhar mais demorado. Disponível em: <http://obviousmag.org/archives/2011/12/museu_das_relacoes_terminadas_a_arte_do_fim_do_amor.html#ixzz2LMYfvRLK>. Acesso em: 14 abr. 2012.

66. Cf. RIBEIRO, Diana. *Museu das Relações Terminadas: a arte do fim do amor*. In: **OBVIOUS**: Um olhar mais demorado. Disponível em: <http://obviousmag.org/archives/2011/12/museu_das_relacoes_terminadas_a_arte_do_fim_do_amor.html#ixzz2LMYfvRLK>. Acesso em: 14 abr. 2012.

67. GAGNEBIN, Jeanne Marie. *Memória, história, testemunho*. 10 de março de 2004. In: **ComCiência**. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/memoria/09.shtml>>. Acesso em: 25 mai. 2011. O ensaio é a versão resumida de um texto com o mesmo título. Cf. Bresciani e Naxara (2001).

68. GAGNEBIN, Jeanne Marie. *Memória, história, testemunho*. 10 de março de 2004. In: **ComCiência**. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/memoria/09.shtml>>. Acesso em: 25 mai. 2011. O ensaio é a

O artista croata Dražen Grubišić, um dos criadores do *Museum of Broken Relationships* (2006), afirma que a ideia do acervo surgiu quando ele e a namorada, a artista Olinka Vištica, estavam rompendo o relacionamento. Em meio à discussão sobre o que fazer com as lembranças, eles decidiram criar um museu para guardá-las. Segundo Drazen, a intenção do museu é oferecer uma oportunidade para superar a ruptura doando o que torna difícil esquecê-la.

Acerca dos objetos e da narrativa, Dražen Grubišić declara: “Cada objeto exposto é único e tem uma descrição cheia de sentimento, de como a pessoa viveu essa situação. Isto porque nós pensamos que pode mesmo ser terapêutico para os corações partidos”⁶⁶.

Tem-se, então, a questão da narrativa em sua relação com o registro (se pudermos entender todos os casos expostos anteriormente como formas de registro, amparados por certa ideia de índice, de evidência). Assim, esta obra nos coloca no campo da produção artística a partir da capacidade de relacionar imagem e memória, parecendo apontar para a ideia do artista como narrador.

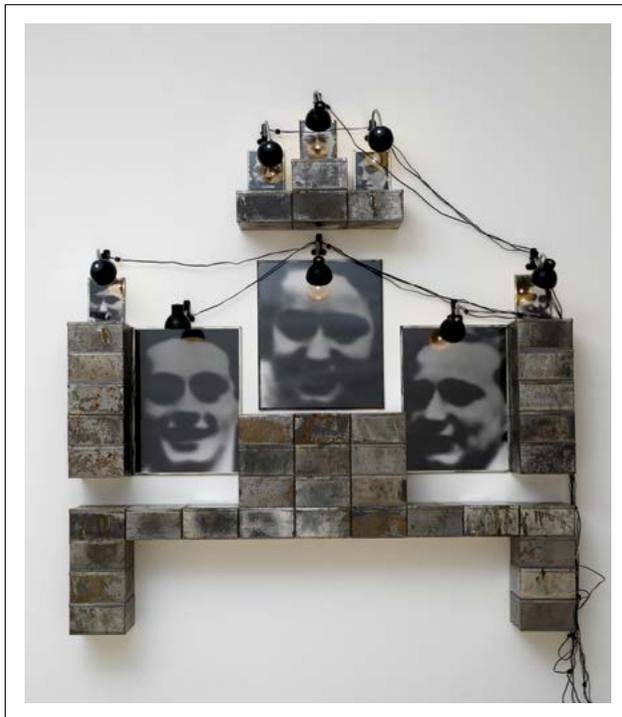
No artigo *Memória, História, Testemunho* (2004), Jeanne Marie Gagnebin relaciona a ideia de transformação da história com um texto de Benjamin, O Narrador. Neste ensaio, o autor trata do declínio da narração tradicional e traz a ideia de uma “uma outra narração, uma narração nas ruínas da narrativa, uma transmissão entre os cacos de uma tradição em migalhas, portanto uma renovação da problemática da memória”⁶⁷.

Gagnebin defende que esta outra narração é colocada a partir de duas figuras, a saber: a primeira seria a do anônimo, e, a segunda, do trapeiro, do *Lumpensammler* ou do *chiffonnier* (figura de Baudelaire), descrita da seguinte forma:

A figura do catador de sucata e de lixo, esta personagem das grandes cidades modernas que recolhe os cacos, os restos, os detritos, movido pela pobreza, certamente, mas também pelo desejo de não deixar nada se perder, de não deixar nada ser esquecido. Este narrador sucateiro (o historiador também é um *Lumpensammler*) não tem por alvo recolher os grandes feitos. Deve muito mais apanhar tudo aquilo que é deixado de lado como algo que não tem significação, algo que parece não ter nem importância nem sentido, algo com que a história oficial não sabe o que fazer⁶⁸.

Tal figura descrita por Gagnebin parece coincidir com a busca de diversos artistas contemporâneos por reconstruir as pequenas histórias, as pequenas narrativas, os pequenos discursos que resistem ao apagamento por esta operação dos narradores sucateiros. Esta função é notória também na obra de artistas, como, por exemplo, Christian Boltanski (1944), que tramam memórias, pequenas narrativas individuais, a partir da coleta de objetos pessoais utilizados em montagem e resignificação de fotografias antigas, construindo, assim, novas memórias a partir de detritos, de restos.

Chega-se, assim, à ideia de artista-narrador, que exerce a função de reconstruir pequenas histórias a partir de vestígios, de restos.



versão resumida de um texto com o mesmo título. Cf. Bresciani e Naxara (2001).

Figura 81: Christian Boltanski, *Autel de Lycée Chases*, 1986-1987.

69. Livre tradução de: "Ingold airlines is the first airline company in the world to introduce a new cabin system [...] from flight to flight the equipment is chosen according to the individual needs and wishes of the passengers. These in-flight facilities include: Lounge; Secretary; Conference; Fitness; Cosmetics; Media; Playland; Cargo Floral; and Animal Service". Cf. Hill (2000, p. 94).

Todavia, parece retornar a pergunta: o ato de narrar pode produzir uma mudança na vida, no cotidiano? Ou ainda, pode a ficção transformar o mundo? Tais questionamentos parecem apontar para uma função utópica do narrador, e, mais ainda, no caso em questão, do artista que trabalha com ficção.

Um exemplo bem enfático neste sentido é o do artista Res Ingold, que criou uma companhia aérea fictícia, a *Ingold Airlines* (1982), que segue exatamente a mesma estrutura de uma empresa aérea comercial. Ingold adota, inclusive, estratégias publicitárias de propaganda na divulgação de sua empresa. Seu slogan é: "segurança, competência e flexibilidade".

O seu avião é o então recém-lançado modelo jumbo Boeing 747, apresentado para o público e aberto a visitas durante suas participações em exposições e feiras de Arte. É o próprio Res Ingold que se apresenta como um empresário, trajando terno e gravata, quem apresenta os serviços diversificados da sua companhia aérea para o público:

Ingold Airlines é a primeira companhia aérea do mundo a introduzir um novo sistema de cabine [...] de voo a voo o equipamento é escolhido de acordo com as necessidades individuais dos passageiros. Estes serviços de bordo incluem: saguão, secretária, sala de conferências, academia de ginástica, salão de beleza, sala de mídia, parque de diversões, carga floral e serviço de pet shop⁶⁹.

Figura 82: Catálogo de ilustrações dos serviços de bordo oferecidos pela Ingold Airlines.



O trabalho de Ingold é apresentado ao público em exposições de Arte, apresentando a obra como uma empresa, montando um *stand*, inserindo material publicitário, informações institucionais e até o próprio avião, quando se trata de montagens em grandes espaços, como os galpões das feiras de Arte.

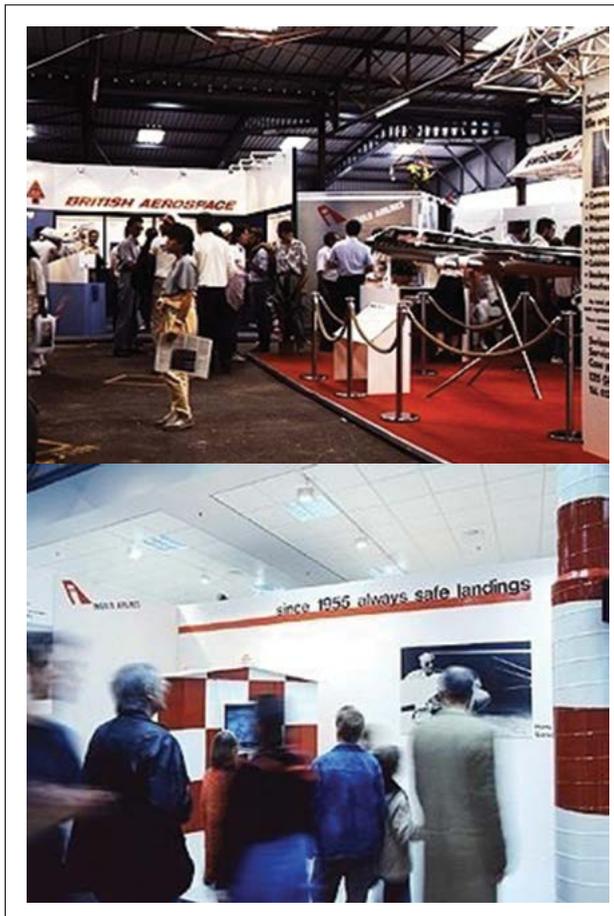


Figura 83: Apresentação da empresa *Ingold Airlines* em feira de Arte.

Ingold, todavia, não insere sua empresa fictícia no circuito comercial regular, mantendo suas apresentações restritas ao universo da Arte. Mesmo assim, seu trabalho acabou por realizar uma inserção desta ficção na realidade cotidiana. Tal fato se deu de uma forma não planejada, decorrente de uma exposição realizada em uma pequena comunidade ao norte da Escandinávia.

A seguir, tem-se nas palavras do próprio artista, a narrativa sobre a maneira como a produção de um acontecimento ficcional acabou produzindo efeitos na realidade cotidiana:

Quando criança eu sempre tive a fantasia de dirigir minha própria companhia aérea. Eu tinha um tio, Hans Ingold, que, quando eu era jovem, era o proprietário e administrador de vários aviões ultra-leves. Então, isto era pura fantasia para mim. Eu sabia que eu não era um empresário e jamais poderia dirigir uma empresa aérea. Mas através da ficção e da Arte eu pude fazer meus sonhos se realizarem. E algumas vezes a vida imita a arte.

Eu me envolvi em um projeto de arte no norte da Escandinávia em uma pequena comunidade à qual só se poderia chegar de ônibus ou carro privado. Após fazer minhas apresentações artísticas lá, se conseguiu dinheiro para construir uma pista de partida e aterrissagem. Então, é uma fantasia que pode fazer as coisas acontecerem na realidade⁷⁰.

70. Livre tradução de: *“As a child I always had a fantasy about running my own airline. I have an uncle, Hans Ingold, who when I was young, owned and operated several light aircraft. So it is pure fantasy for me. I know that I am not a businessman and could never run my own airline. But through fiction and art I can make my dreams come true. And sometimes life imitates art. I became involved in an art project in northern Scandinavia in a small community which could only be reached by bus or private car. After making my art presentations there, money was found to build an air-strip. So it is a fantasy that can make things happen in reality”*. Cf. Hill (2000, p. 112).

Figura 84: Hans Ingold, tio de Res Ingold, em seu ultra-leve.



Figura 85: Imagem ilustrativa de pista de pouso apresentada no site oficial de Res Ingold.



Este é um exemplo de como a ficção no campo da Arte pode produzir seus efeitos no contexto cotidiano. Por meio da produção artística de Ingold, a comunidade de Pajala, que não tinha, até o momento, capital para construir uma pista de pouso e decolagem, sendo que a mais próxima ficava a uma distância de 200 km da cidade, acabou atraindo a atenção de diversos investidores, de forma que a pista foi, de fato, construída.

Neste sentido, Res Ingold se apresenta como exemplo de que se pode criar acontecimentos no contexto cotidiano pela divulgação de registros ficcionais, se pudermos entender sua empresa aérea também, mas não somente, como registro de uma ficção.

A partir da proposição de que a ficção é capaz de gerar efeitos no contexto da realidade cotidiana (como, por exemplo, o caso da criação de uma pista de pouso motivada pela obra de Ingold), defende-se que não há diferença entre ficção e verdade, uma vez que a ficção é capaz de interferir na realidade. Aponta-se também para a estreita conexão entre a ficção e a utopia, no sentido de imagem potente capaz de interferir na realidade.

O termo “ficção” não será abordado como oposto de “verdade” ou “realidade”, mas como propositor de realidade, como uma “antecipação de futuro” (TISSERON, 2009), tomado como forma crítica de viver o presente. Toma-se, assim, a frase de Lacan (1981, p. 22) como eixo norteador do trabalho: “Toda verdade tem estrutura de ficção”.

CAP. IV

DA FICÇÃO À SUPER- FICÇÃO

71. Para aprofundamentos sobre fotografia encenada, cf. as obras de Lori Pauli, *Acting the Part: photography as theatre*, e Michael Kohler, *Constructed Realities: the art of staged photography*.

O presente tópico pretende separar as obras apresentadas anteriormente em diferentes formas de ficção, levando em conta sua forma de inserção, complexidade e abrangência. Primeiramente, podemos dividi-las em ficção e superficção. Todavia, diferentemente da concepção de Peter Hill (para quem as superficções são ficções das artes visuais em oposição às da literatura estrita), iremos chamar de superficções obras que envolvam não somente a criação de objetos artísticos ficcionais, mas também a construção de uma estrutura para comportar tal objeto. Assim, as ficções pensam objetos e as superficções pensam sistemas, estruturas.

Assim, a obra de Noritoshi Hirakawa seria um exemplo de ficção, bem como outras formas semelhantes de fotografia encenada⁷¹. Já a empresa de Dana Wyse seria uma superficção, pois pensa não apenas o objeto, mas cria uma estrutura para comportá-la: sua empresa *Jesus had a Sister Productions* [em português: *Produtora Jesus tinha uma irmã*] (2007). No caso das superficções, priorizar-se-á neste breve levantamento aquelas que funcionam a partir da lógica secular, aproximando-se justamente do funcionamento de uma empresa ou de instituição, tal qual *Made-up Memories Corp.*©.

Gostaria também de delimitar que, no referido levantamento, será chamado de “objeto ficcional” o material que constitui a obra fictícia, podendo envolver as mais variadas formas de expressão artística, incluindo a *performance*, o vídeo e a instalação.

Também merece esclarecimento a diferença entre “inserção no comércio” e “inserção no cotidiano”. Certamente, o segundo comporta o primeiro, mas, no presente estudo, fez-se necessário a criação desta subcategoria para enfatizar o diálogo com a secularização da Arte no uso do formato empresarial.

Segue, portanto, uma breve listagem das obras já analisadas neste texto, separadas por formas de ficção e forma de inserção em circuito artístico, comercial ou no cotidiano.

F I C Ç Õ E S
N A A R T E

→ A instalação *O homem que voou para o espaço de seu apartamento* (2006), que Ilya Kabakov montou em uma galeria,

→ *A Merda d'artista* (1961), de Piero Manzoni,

→ Os vídeos ficcionais (2009) de Clemens von Wedemeyer, a partir da controversa dos Tasaday,

→ A fotografia de Noritoshi Hirakawa, *At a Bedroom in the Middle of the Night* (1993),

→ Os bastões coloridos (1970–78) de André Cadere, que eram inseridos em exposições de Arte clandestinamente. Sobre este, convém justificar seu posicionamento como um objeto fictício em função de seu discurso, de que a sequência de cores é uma linguagem utilizada por aquele autor como forma de comunicação secreta. No catálogo da *Encyclopaedia of Terrestrial Life* (2012), a referida obra é descrita como uma forma de comunicação com extraterrestres:

Aparentemente, Cadere passou a sua vida caminhando nos continentes da terra sempre acompanhado de uma de suas barras coloridas de madeira. Ele comparecia nos vernissages de seus amigos e inimigos e, sem convite, colocava sua barra no espaço expositivo para carregá-la de energia artística emanada dos demais objetos. Cada sequência de cores das barras era ditada por uma fórmula matemática de sua invenção, contendo erros concebidos como uma forma secreta de comunicação⁷².



72. Livre tradução de: *"Cadere apparently spent his life walking on the continents of Earth Always accompanied by one of his colourful bars of wood. He attended art opening ceremonies of friends and enemies and placed his bar, uninvited, inside the exhibiton space to charge it with artistic energy emanating from the other objects. Each bar's sequence of colours was dictated by a mathematical formula of his invention, containing errors that were conceived as a form of secret communication".* Cf. Macacorda et al. (2008, p. 139).

Figura 86: André Cadere. Round Wooden Bars. 1970-1978.

→ A série *Fauna* (1987), de Joan Fontcubierta, em que o artista produz fotomontagens de animais inexistentes. Em um primeiro momento, esta obra é inserida no cotidiano, pois foi publicada em revistas e disponíveis para venda para o grande público. Posteriormente, a obra passou a ser inserida no circuito artístico, onde é reconhecida como um dos grandes exemplos de fotografia ficcional.

→ A obra *Sputnik* (1997), também de Joan Fontcubierta, que não havia sido analisada anteriormente. Trata-se de um conjunto de imagens fotográficas que tem o objetivo de provar a existência de um astronauta e a manipulação soviética de seus registros com o intuito de negar sua existência. A ideia se aproxima da técnica de forjar imagens de modo a esconder traços históricos e alterar documentos, cujo caso mais famoso foi o utilizado pelo ditador Josef Stálin para fazer desaparecer Leon Trótsky e outros desafetos políticos das fotografias na época da Revolução Russa. O texto de Fontcubierta que acompanha as imagens indica o conflito ideológico envolvido na suposta tentativa de apagar o astronauta dos registros fotográficos históricos:

O astronauta soviético Ivan Istochnikov desapareceu no decorrer de uma missão durante a corrida espacial e 'desapareceu' também de qualquer documento que possa provar sua existência. O corpo perdido no céu tem a sua memória extraviada da terra. A imagem se esvanece, a história é reescrita ao capricho de discursos políticos. O segredo do Estado com a desculpa da desinformação e a propaganda. As mentiras do poder, o poder das mentiras⁷³.

73. CARVALHO, Anna. Joan Fontcubierta e a fotografia ficcional de 'Sputnik'. 22 de janeiro de 2012. In: **OBVIOUS**: Um olhar mais demorado. Disponível em: <http://lounge.obviousmag.org/escrever_com_aluz/2012/01/joan-fontcubierta-e-a-fotografia-ficcional-de-sputnik.html>. Acesso em: 19 fev. 2013.

Figura 87: Joan Fontcubierta. *Sputnik*. Ivan Istochnikov se despede antes de subir na nave.



Também aqui, a obra de Fontcubierta se localiza no campo da Arte, mas com uma margem porosa para o cotidiano, pois suas ficções têm uma abrangência e uma divulgação secular que faz com que se misturem à vida.

S U P E R -
F I C Ç Õ E S
N A A R T E

É possível inserir nesta categoria de estruturas ficcionais que se inserem no campo da Arte:

→ o Museu fictício de Marcel Broodthaers, o *Musée d'Art Moderne*, XIX siècle. Département des Aigles (1968 - 1972).

→ a empresa fictícia de Phillipe Thomas, *Les ready-made appartienent à tout le monde* (1987-1993),

→ a companhia aérea fictícia de Res Ingold, chamada *Ingold Airlines* (1982), que também tem inserções no cotidiano, conforme evidenciado anteriormente acerca da construção de uma pista de pouso em uma pequena cidade fora do centro, produzindo, assim, efeitos sobre a comunidade na qual seu projeto foi desenvolvido.

→ a empresa farmacêutica *ArtFarma* (2008) de Michel Zóximo, que produz pílulas para artistas, curadores e outros agentes do meio.

Figura 88: Michel Zóximo, *ArtFarma*, 2008.



→ a empresa *Havidol* (2007), de Justine Cooper, que produz medicamentos para tratar de uma doença inexistente, a DSACDAD, uma síndrome ligada ao sentimento de vazio e falta de sentido para a vida que atingiria grande parte do público consumidor.

→ a empresa farmacêutica do artista francês Hervé Fischer, que produz uma enorme diversidade de pílulas. Em algumas montagens, adota o formato de bolinhas de isopor acondicio-

nadas em saquinhos plásticos, levando etiqueta da *Pharmacie Fischer* (1972).

Figura 89: Hervé Fischer. Instalação da *Pharmacie Fischer* no MAC USP, 2012.



No caso das três empresas de medicamentos fictícios, as pílulas não são distribuídas no comércio regular, sendo que a venda é feita sob encomenda direta com os artistas ou por intermédio da compra em galerias, sendo considerados obras de arte múltiplas, que tem edições limitadas e não ocorre a venda comercial em larga. Por este motivo, o referido trio de empresas apresenta-se nesta listagem referente às superfícies na arte, e não na categoria de superfícies no comércio, como se dá com Dana Wyse.

→ Guillaume Bijl, com seus estabelecimentos funcionais instalados em espaços de Arte. Ainda que seus salões de beleza, supermercados e lavanderias remetam ao cotidiano e ao comércio, sua crítica poética é direcionada para o próprio circuito artístico, sendo que seus estabelecimentos não funcionam fora da lógica da exposição.

→ a obra de Marcelo Cipis, que não havia sido apresentada anteriormente.

Tive contato com a produção deste artista em 2012, ao visitar o MAC/USP, que expunha seu acervo de doações. A obra se tratava da *Cipis Transworld Art Industry & Commerce*, uma instalação delimitada por cortinas coloridas, estampada com padrões de barras de sabão, tendo em sua entrada um enorme retrato de Marcelo Cipis, dono da empresa, e uma maquete de um conjunto de edifícios sobre o *slogan* da empresa.



Figura 90: Marcelo Cipis. Instalação *Cipis Transworld Art Industry & Commerce*. 1991.

Ao adentrar a instalação, era possível observar vários produtos CIPIS, como as próprias barras de sabão, além de lâmpada, charuto, bolas e bandeirolas com seu emblema, um livro com o próprio Cipis na capa, sob o título *Puxando o Próprio Tapete*, cartazes promocionais e diversos outros itens que se espera encontrar em um escritório de um empresário, como, por exemplo, papéis e envelopes timbrados, caixas para exportação dos produtos, documentos oficiais da empresa e ordens de serviço. Outros itens faziam referência a uma montagem anterior, feita na Bienal de São Paulo de 1991, como fotografias desta instalação na referida Bienal e uma porta vermelha com a logomarca da empresa em vidro jateado.

Figura 91: Marcelo Cipis. Detalhes da Instalação *Cipis Transworld Art Industry & Commerce*. 1991.



Figura 92: Plano de montagem da Instalação de Marcelo Cipis para 21ª Bienal de São Paulo.

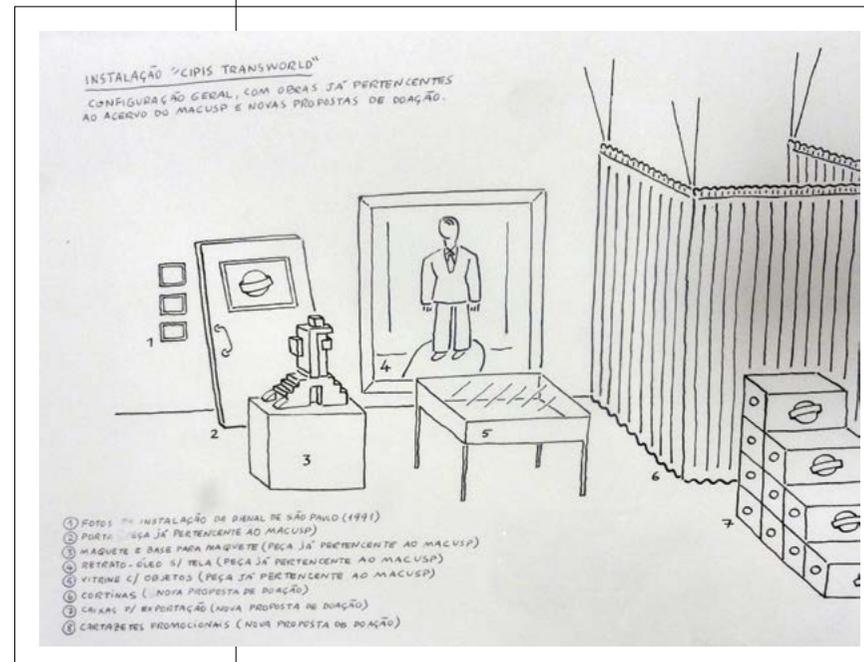
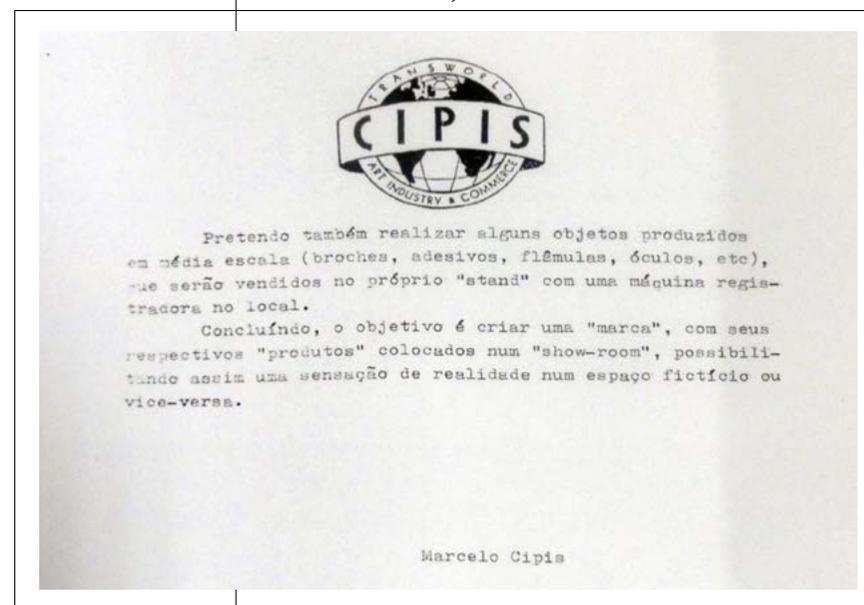


Figura 93: Carta de Marcelo Cipis para 21ª Bienal de São Paulo sobre sua participação na mostra.

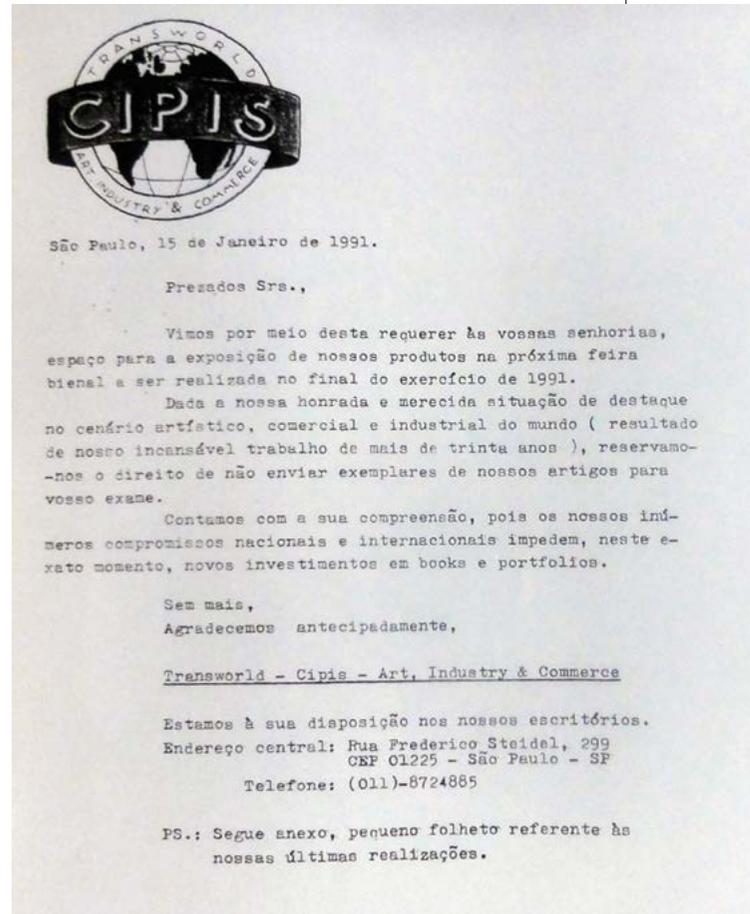


O MAC USP também expos, junto à instalação da *Cipis Transworld Art Industry & Commerce*, diversas maquetes e planos de montagem das obras, além de trocas de correspondência entre o artista e o MAC USP, assim como entre o artista e a 21ª Bienal de São Paulo, em 1991.

Nas referidas correspondências, Cipis deixa claro o aspecto ficcional de sua empresa e o caráter promocional, tal qual um *stand* de vendas ou um *show room*, de sua participação na 21ª Bienal de São Paulo, em 1991.

Outro documento apresentava um tom bem humorado, se não irônico, ao tratar da Bienal de São Paulo como uma feira comercial da qual a empresa gostaria de participar, afirmando, todavia, que não iria submeter material de divulgação à comissão de seleção devido aos inúmeros compromissos financeiros de sua multinacional.

Figura 94: Carta de Marcelo Cipis para 21ª Bienal de São Paulo com detalhes sobre a mostra.



124

As informações presentes na exposição do MAC USP já indicavam uma grande proximidade entre o projeto do CIPIS e a presente pesquisa, de forma que, assim que surgiu nova oportunidade, entrei em contato com o mesmo, por ocasião de sua mostra *Transasisação*, que se deu em São Paulo, no Hotel Galeria, em setembro de 2012. O artista gentilmente concedeu uma entrevista sobre o seu trabalho, assim como um catálogo produzido em referência à sua participação na 21ª Bienal de São Paulo, em 1991.

Entrevista com Marcelo Cipis

1-Percebi um tom irônico em algumas das correspondências

da *Cipis Transworld Art Industry & Commerce* expostas no MAC USP. Você diria que o tom do próprio projeto é um tom irônico? O projeto ironiza de alguma forma o sistema das artes?

O tom irônico aparece na carta enviada à Bienal por mim, em nome da empresa, pleiteando “um espaço naquela “feira”. O projeto não ironiza o sistema das artes. Ele trata, de forma bem humorada, de um resgate das utopias das vanguardas do início do século 20, através da criação de uma empresa multinacional fictícia que visa o bem estar e o convívio positivo entre os homens, dentro da estética dos anos 20, 30 e 40. A *Cipis Transworld* não traz uma crítica às instituições. Ela prevê um mundo que vive e trabalha totalmente integrado e em harmonia. O slogan do anúncio de TV dizia: “Arte, indústria e comércio, em harmonia, como jamais se viu!”

2. Você vê uma relação entre Ficção e a *Cipis Transworld Art Industry & Commerce*? Trata-se de uma empresa fictícia?

A *Cipis Transworld* não existe como uma empresa constituída nos moldes jurídicos, é portanto uma empresa fictícia. Mas ela existe no âmbito artístico e político como um conceito vivo, portanto é real.

3. Você acha importante que o projeto *Cipis Transworld Art Industry & Commerce* tenha o aspecto realista de uma empresa? Os produtos CIPIS, como o sabão, a lâmpada, o cigarro, a cortina e vários outros que levam a marca CIPIS, desempenham este papel de atestar o caráter produtivo de uma multinacional?

O aspecto realista de uma empresa e seus produtos “reais” foram usados para criar uma ilusão no público. É o resgate da utopia, através da criação de uma multinacional que produz em harmonia em prol da humanidade.

Figura 95: Produtos CIPIS expostos no MAC USP, 2012.



125

4. Estes produtos CIPIS chegaram a ser comercializados de alguma forma, dentro ou fora do circuito da arte?

Não, estes “produtos” nunca foram comercializados. O sabão e a lâmpada, por exemplo, foram sempre distribuídos gratuitamente, apesar de minha intenção de vendê-los como obras



Figura 96: Formulário de produção da Cipis Transworld Art Industry & Commerce.

de arte.

5. A Cipis Transworld Art Industry & Commerce teve alguma atuação ou inserção fora do circuito das artes, como empresa multinacional?

De maneira nenhuma.

6. Você contou com alguma parceria para desenvolver o projeto Cipis Transworld Art Industry & Commerce, como publicitários, pintores, gravadores, diagramadores, etc.?

Sim, com um pintor de retratos (Luis Sólha), pintor de placas,

Figura 97: Retrato a óleo do presidente da Cipis Transworld Art Industry & Commerce.



tipógrafo, assessor de marketing, maquetista, tradutor, diagramador, produtores dos sabões, flâmulas e lâmpadas entre outros produtos, mocapista, marceneiro, arquiteto, designer, serralheiro, diretor de tv, câmeraman, pintor de cenários, coreógrafo, músicos, figurinista, criador de HQ, fotógrafo, arte-finalista, ilustrador, etc.

7. Existe alguma relação entre a Cipis Transworld Art Industry & Commerce e a literatura? E seu trabalho como ilustra-

Figura 98: Puxando o próprio tapete, livro integrante da instalação Cipis Transworld Art Industry & Commerce exposta no MAC USP.2012.



dor, de alguma forma está presente neste projeto?

Não existe nenhuma relação direta entre a Cipis Transworld Art Industry & Commerce e a literatura. O meu trabalho de ilustrador está presente na criação das embalagens de manteiga, fósforo, pomada para calçados, objetos para franchising, entre outras coisas.

8. Você vê proximidades entre o seu projeto e algum outro projeto artístico já desenvolvido?

Conheço um projeto artístico onde o artista Alvar Gulishen, da Finlândia, criou também uma empresa fictícia, a Raba Reef. Ele expôs ao meu lado na 21ª Bienal de São Paulo em 1991.

4 . 3

F I C Ç Õ E S
 N O C O -
 M É R C I O

Nesta categoria de objetos artísticos ficcionais inseridos no comércio podemos citar:

→ as já analisadas obras de Cildo Meireles, *Inserções em circuito ideológico: Projeto Coca Cola e Inserções em circuitos ideológicos: Projeto cédula*, ambas de 1970.

→ as caixas *Fluxus*, vendidas a preços acessíveis, buscando uma conexão entre a Arte e a vida. Por este motivo, também tem sua inserção ampliada não somente ao campo da Arte e do comércio, mas também para o da Arte e do cotidiano.



Figura 99: Fluxus. Caixas-fluxus. Datas variadas.

4 . 4

S U P E R -
 F I C Ç Õ E S
 N O C O -
 M É R C I O

Podemos citar nesta categoria de superficções inseridas no comércio:

→ Fabrice Hybert e sua sociedade *UR - Unlimited Responsibility* (1994);

→ Dana Wyse, com sua empresa *Jesus Had a Sister productions* (2007); e

→ *Le Magasin* (1958), de Ben Vautier.

4 . 5

F I C Ç Õ E S
 N O C O -
 T I D I A N O

Podemos citar nesta categoria de ficções inseridas no cotidiano:

→ O caso controverso da suposta tribo dos Tasaday (1972), que teve ampla divulgação nos veículos de informação.

→ *As trouchas ensanguentadas* (1969), de Arthur Barrio.

→ *O autorretrato como afogado* (1840), de Hypolyte Bayard.

→ *As inserções em Circuito Ideológico* (1970), de Cildo Meireles, que também estão na categoria de ficções inseridas no comércio.

→ as mensagens de telegrama *"I'm still alive"* (1975), de On Kawara.

→ a *Dieta Cromática* (1992), de Sophie Calle.

→ O trabalho de foto-pintura do mestre Júlio Santos, que ainda não havia sido apresentado anteriormente.

Trata-se de uma forma praticamente extinta de fotografia vernacular, praticada não como arte, mas como ofício, mui-

to comum em pequenas cidades do interior do Nordeste, nas quais o acesso a dispositivos tecnológicos ainda era dificultado. Em uma época em que só se faziam fotografias de nascimentos, casamentos e falecimentos como última recordação; os fotógrafos ambulantes viajavam de casa em casa oferecendo seus serviços a famílias simples.

Fotógrafos como, por exemplo, Mestre Júlio, se especializaram em tornar esta preciosa recordação o mais adequada possível às expectativas destes clientes, pintando-lhes trajes elegantes, para dar a trabalhadores pobres uma aparência digna e burguesa, cores e fundos romantizados.

Apenas esta ligeira fabulação da realidade já margearia nossas categorias de ficção aqui descritas. Mas, artistas como Mestre Júlio iam além: pintavam em um mesmo retrato pessoas que já haviam falecido e também atendia desejos, como, por exemplo, pintar de noiva em um altar uma solteirona que nunca teve a chance de usar véu e grinalda.



Figura 100: Foto-pinturas de Mestre Júlio. Sem data.

Estas imagens era emolduradas e penduradas nas paredes das casas das pessoas, divulgando, assim, tal ficção em seu cotidiano – uma imagem impregnada de desejos e fantasias. Jua-

zeiro do Norte, interior do Ceará, é um dos raros locais do Brasil em que ainda se pode ver este tipo de produção. O curador Eder Chiodetto comenta a exposição *Interior Profundo*, mostra individual realizada na Pinacoteca do Estado de São Paulo, de 04 de agosto a 21 de outubro de 2012.

Sem a pretensão de ser um reflexo da realidade, a fotopintura dá ao sujeito a chance de se reinventar, olhar-se num terno que nunca esteve em seu corpo, um colar, um pingente que nunca possuiu e ao mesmo tempo deixar uma herança daquilo que espera ser e que deseja para seus filhos. Nas palavras de mestre Júlio: “Aqui é uma fábrica de sonhos. A grande alegria no meu trabalho ver cada pessoa que vem aqui buscar uma fotografia sair daqui radiante de alegria, porque elas vêm buscar um sonho. Elas acordam com um sonho na mão pra levar pra casa e saber que elas vão vivenciar aquele sonho a vida toda, quer dizer, enquanto perdurar aquele retrato pintado na parede delas. Elas vão ter aquele sonho à mão, não vão precisar dormir com a expectativa de sonhar, vão ter certeza que cada vez que chegarem em casa e olharem aquele retrato estarão sempre sonhando” (depoimento para STV, 2002).⁷⁴

74. CYRO Almeida. Disponível em: <http://www.cyroalmeida.com/blog/?page_id=1477>. Acesso em: 23 jun. 2012.



Figura 101: Foto-pinturas de Telma Saraiva como personagem de filmes hollywoodianos.

4 . 6

S U P E R -
F I C Ç Õ E S
N O C O -
T I D I A N O

→ O *IMATI* (2005), de Andrea Fraser, dedicado à viagem no tempo e completamente mimetizado como pesquisa científica em uma universidade.

→ O *Museum of Jurassic Technology* (1988), localizado em Los Angeles, Califórnia, fundado por David Hildebrand Wilson e sua esposa, Diana Drake Wilson. O museu recebe visitas e funciona como um museu tradicional, apesar de “misturar características das artes, das ciências, da etnografia e da história”⁷⁵. Seus objetos são acompanhados de narrativas fictícias em áudio sobre suas origens, algumas mais e outras menos convincentes.

75. Para uma breve descrição e imagens dos objetos, cf. MCNAIR, Josh. *Museum of Jurassic Technology in Los Angeles: LA's Strangest Museum*. In: **CALIFORNIA Through My Lens**. Disponível em: <<http://californiathroughmylens.com/museum-of-jurassic-technology-los-angeles>>. Acesso em: 14 ago. 2012.



Figura 102: Fachada do *Museum of Jurassic Technology*, de David Hildebrand Wilson e Diana Drake Wilson.



Figura 103: Vista interna do *Museum of Jurassic Technology*.

→ A já citada *Ingold Airlines* (1982), que também é uma superfície da Arte.

→ A já citada *Havidol* (2007), que também é uma superfície da Arte.

→ A *Little Sparta* (1966), de Ian Hamilton Finlay.

→ O *Museu das Relações Terminadas* (2006), de Dražen Grubišić e Olinka Vištica.

R R Ê N C I A S E F E -

ALAIN Dumenieu. Disponível em: <<http://alaindumenieu.pagesperso-orange.fr/artvrml/081205.htm>>. Acesso em: 27 jul. 2010.

ARISTÓTELES. **Tópicos**. São Paulo: Abril Cultural, 1978. Col. Os Pensadores.

Artists' Books and Multiples. **Blog**. 13 de fevereiro de 2012. Disponível em: <<http://artistsbooksandmultiples.blogspot.com.br/2012/02/picasso-gaglione-marcel-duchamp-rubber.html>>. Acesso em: 19 fev. 2013.

BARAONA, Geneviève. La contrainte dans la vie mode d'emploie Georges Perec. 09 de junho de 2006. In: **RFI**. Disponível em: <http://www.rfi.fr/lfr/articles/078/article_846.asp>. Acesso em: 29 jul. 2010.

134 BBC Brasil. **Fotógrafo flagra leopardo camuflado se aproximando de gnus**. 18 de março de 2011. In: **IG**. Último segundo. Ciência. Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/ciencia/meioambiente/fotografo+flagra+leopardo+camuflado+se+aproximando+de+gnus/n1238178946762.html#0>>. Acesso em: 14 abr. 2012.

BOURRIAUD, Nicolas. **A estética relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009a.

BRESCIANI, Stella; NAXARA, Márcia (Orgs.). **Coletânea Memória e (Res)Sentimento. Indagações sobre uma questão sensível**. Campinas, SP: Ed. Unicamp, 2001.

BRUNET, François. **Photography and literature**. Reaktion Books – Exposures, 2009.

BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (Org.) **O meio como ponto zero : metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre : E. Universidade/UFRGS, 2002.

CALLOIS, Roger. Mimetismo e psicastenias legendárias. **Che Vuoi?**, São Paulo, v. 1, n. 0, 1986.

CARROLL, Lewis. **Alice no país das maravilhas**. São Paulo: L & PM editores, 1998.

_____. **Aventuras de Alice através do espelho**. São Paulo: Círculo do Livro, 1983.

_____. **The complete illustrated works of Lewis Carroll**. London: Chancellor Press, 1982.

CARVALHO, Anna. Joan Fontcuberta e a fotografia ficcional de 'Sputnik'. 22 de janeiro de 2012. In: **OBVIOUS**: Um olhar mais demorado. Disponível em: <http://loung.obviousmag.org/escrever_com_a_luz/2012/01/joan-fontcuberta-e-a-fotografia-ficcional-de-sputnik.html>. Acesso em: 19 fev. 2013.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHAILLOU, Timothée. Entrevista a Guillaume Bijl. 20 de março de 2012. In: **Annual Art Magazine**. Disponível em: <<http://www.annualartmagazine.com/conversation/conversation-with-guillaume-bijl/>>. Acesso em: 09 mar. 2013.

CHRISTO Interview. 16 de março de 2010. In: **CONTEMPORARY in Japan: art, culture & news in Tokyo**. Disponível em: <<http://donaldeubank.wordpress.com/2010/03/16/christo-interview/>>. Acesso em: 18 fev. 2012.

CONTEMPORARY Art. Daily. Disponível em: <<http://www.contemporaryartdaily.com/2013/02/andre-cadere-at-modern-art-oxford/1975-05-20-banco-numbers-draw-lm-lm/>>. Acesso em: 13 jun. 2012.

CORTAZAR, Julio. **O jogo da amarelinha**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

CUNNINGHAM, David; FISHER, Andrew; MAYS, Sas. **Photography and literature in the twentieth century**. Cambridge Scholars Press, 2005.

CYRO Almeida. Disponível em: <http://www.cyroalmeida.com/blog/?page_id=1477>. Acesso em: 00 mês. 0000.

DANIEL Buren. In: **ART Point France**. 2013. Disponível em: <<http://www.artpointfrance.org/Diffusion/buren.htm>>. Acesso em: 29 jul. 2010.

DELEUZE, Gilles. **A lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

DÍEZ, Mariano Garcia. Artedrez. 15 de maio de 2011. In: **Blog**. Disponível em: <<http://deludoscachorum.blogspot.com.br/2011/05/takako-saito.html>>. Acesso em: 19 fev. 2013.

ENTREVISTA de Liu Bolin. **The Daily Mail**. 20 de novembro de 2010. Disponível em: <<http://www.dailymail.co.uk/news/worldnews/article-1201398/Liu-Bolin-The-Chinese-artist-turns-Invisible-Man.html#ixzz1IsXtY7Pp>>. Acesso em: 26 jun. 2011.

ENTREVISTA de Serge Tisseron, concedida a Marco Aurélio Fiochi e Mariana Lacerda por ocasião de sua participação no seminário sobre fotografia contemporânea promovido pelo Itaú Cultural São Paulo. 2009. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_materia=1147&cd_pagina=2720>. Acesso em: 25 mai. 2011.

FLUXUS Performance for Gourmets by Takako Saito. A present to Reykjavik Art Museum. Saturday, 21 May At 5 – 7 Pm. In: Listasafn Reykjavíkur. Reykjavik Art Museum. **News**. Disponível em: http://www.artmuseum.is/desktopdefault.aspx/tabid-2185/3362_read-14466/. Acesso em: 29 abr. 2013.

FRANKFURT, Harry G. **Sobre falar merda**. Trad. de Ricardo Gomes Quintana. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2005.

FONTES, Maria Aparecida Rodrigues. **Do tempo real ao tempo imaginário as anacronias nas narrativas de idosos**. Disponível em http://www.filologia.org.br/anais/anais%20iv/civ05_47-54.html

FOUCAULT, Michel. **Isto não é um cachimbo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

GABRIEL Orozco: Games – Ping Pong, Billiards, and Chess. In: **Art 21**. 2013. Disponível em: <<http://www.art21.org/texts/gabriel-orozco/interview-gabriel-orozco-games%E2%80%94ping-pong-billiards-and-chess>>. Acesso em: 10 mar. 2013.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. Memória, história, testemunho. 10 de março de 2004. In: **ComCiência**. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/memoria/09.shtml>>. Acesso em: 25 mai. 2011. O ensaio é a versão resumida de um texto com o mesmo título.

_____. **Sete aulas sobre linguagem, memória e história**. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

HARTEN, Jürgen. L'Aigle de l'oligocène à nos jours, Düsseldorf 1972. In: _____. **L'Art de l'exposition – Une documentation sur trente expositions exemplaires du XXe siècle**. Paris: Éditions du Regard, 1998.

HILL, Peter. **Superfictions: the creation of fictional situations in international contemporary art practice**. University of Melbourne: RMIT, 2000.

HUGHES, Alex ;NOBLE, Andrea. **Phototextualities: Intersections of Photography and Narrative**. UNM Press, 2003.

KRAUSS, Rosalind. **Razão e sensibilidade: reflexão sobre a escultura no fim dos anos 60**. Disponível em: <http://asno.files.wordpress.com/2009/06/krauss_razaosensibilidade.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2010.

LAMBRECHTS, Jef. **Catalogue Kunsthalle**. Bern: Alemanha, 1986.

LANCRI, Jean. **Sobre como a noite trabalha em estrela e por quê**. Conferência pronunciada em Montreal, na Universidade de Quebec (UQAM), em 11 de maio de 2004.

LERINA, Roger. A grande troca. In: LERINA. **Blog**. Disponível em: <<http://www.clicrbs.com.br/blog/jsp/default.jsp?source=DYNAMIC, blog.BlogDataServer, getBlog&uf=1&local=&template=3948.dwt§ion=Blogs&post=248902&blog=17&colidir=1&topo=3994.dwt>>. Acesso em: 10 mar. 2013.

MACACORDA, Francesco; YEE, Lydia; GARDNER, Corinna (Eds.). **Art: Illustrating 175 Objects with 250 Plates in Full Colour**. Barbican Art Gallery, 2008. 224 p. V. 8 de **Martian Encyclopaedia of Terrestrial Life Series**. Disponível em: <http://books.google.com.br/books/about/Martian_Museum_of_Terrestrial_Art.html?id=CjXfSA-AACAAJ&redir_esc=y>. Acesso em: 12 abr. 2012.

MCNAIR, Josh. Museum of Jurassic Technology in Los Angeles: LA's Strangest Museum. In: **CALIFORNIA Through My Lens**. Disponível em: <<http://californiathroughmylens.com/museum-of-jurassic-technology-los-angeles>>. Acesso em: 00 mês. 0000.

MULDERS, Win Van. In: BIJL, Guillaume: **43° Biennale Di Venezia 1988**. [S.I. : s.n.], 1988. Exhibition Catalogue.

_____. Kunstbeeld. In: **Vlaanderen Wandaag**. Lannoo: Tielt, 1982.

NICOLAS Floc'h. In: Fundação Bienal do Mercosul. **7ª. Bienal do Mercosul – Grito e Escuta**. Disponível em: <<http://www.fundacaobienal.art.br/7bienalmercosul/en/nicolas-floch>>. Acesso em: 29 abr. 2013.

PAAVOLA, Sami. Abduction as a logic and methodology of discovery: the importance of strategies. **Foundations of Science**, 9(3), p. 267-283, 2004. Disponível em: <<http://www.helsinki.fi/science/commens/papers/abductionstrategies.html>>. Acesso em: 06 set. 2009.

PEREC, Georges. **A arte e a maneira de abordar seu chefe para pedir um aumento**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009a.

_____. **A vida, modos de usar**. São Paulo: Companhia de bolso, 2009.

POE, Edgar Allan. **A trilogia Dupin: os assassinatos da rue Morgue, o mistério de Marie Rogêt, a carta roubada**. Brasília: Esquina da Palavra, 2003.

QUENEAU, Raymond. **Cent Mille Millions de poèmes**. Paris: Gallimard, 1961.

RIBEIRO, Diana. Museu das Relações Terminadas: a arte do fim do amor. In: **OBVIOUS: Um olhar mais demorado**. Disponível em: <http://obviousmag.org/archives/2011/12/museu_das_relacoes_terminadas_a_arte_do_fim_do_amor.html#ixzz2LMYfvRLK>. Acesso em: 14 abr. 2012.

SCHOPENHAUER, Arthur. **Como vencer um debate sem precisar ter razão – em 38 estratégias (dialética erística)**. Rio de Janeiro: Topbooks, 2003.

SOUSA, Edson Luis André de. A burocratização do amanhã: utopia e ato criativo. **Porto Arte (UFRGS)**, Porto Alegre, v. 24, p. 41-51, 2008.

SVSUGVCARTER. 15 de março de 2007. In: **YOUTUBE**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=tpCWh3IFtDQ>>. Acesso em: 09 mar. 2013.

TAKAKO Saito. Book Chess nº. 1. [Buchschachpiel nº. 1]. In: **REED Digital Collections**. 2013. Disponível em: <<http://cdm.reed.edu/cdm4/artbooks/saito.php>>. Acesso em: 19 fev. 2013.

FILMES

Mamoru Hoshi. **Escola do Riso**. 2004.

Ruggero Deodato. **Como Criar uma Ficção Inacreditável?**. 2012.

Ruggero Deodato. **Last Cannibal World**. 1977.

Stefan Ruzowitzky. **Os Falsários**. 2007.

EXPOSIÇÕES

21ª Bienal de São Paulo. Mostra coletiva. São Paulo, 1991.

Busca. Mostra individual de Telma Saraiva. Curadoria de Franklin Lacerda. Centro Cultural Banco do Nordeste-Fortaleza.

Fotopinturas - Coleção Titus Riedl. Exposição da coleção de Titus Riedl na Galeria Pinacoteca. Curador Eder Chiodetto. 2011.

Interior Profundo. Mostra individual de Mestre Júlio. Curador Eder Chiodetto. Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2012.

Telma Saraiva -A Procura de um Mito. Galeria Estação Pinacoteca. São Paulo. Curadoria de Diógenes Moura. 2008.

The Art of Chess. Exposição coletiva. Museu Kjarvalsstaðir. 2009.

The fourth wall. Exposição de Clemens von Wedemeyer. Paço das Artes, São Paulo, 2012.

Transasisação, Exposição individual de Marcelo Cipis, São Paulo, Hotel Galeria, 2012.

OBRAS DE ARTES VISUAIS E ARTISTAS

Alvar Gulishen. **Raba Reef**. [s.d].

André Cadere. **Round Wooden Bars**. 1970-1978.

André Cadere. **Coloured round bars**. 1974.

Andrea Fraser. **IMATI**. 2005.

Andy Warhol. **The Factory**. 1962-1984.

Artur Barrio. **Trouxas Ensanguentadas**. 1969.

Ben Vautier. **Le Magasin**. 1958.

Christian Boltanski. **Autel de Lycée Chases**. 1986-1987.

Christo e Jeanne-Claude. **Wrapped Reichstag**. 1971-1995.

Cildo Meireles. **Inmensa**. 1982-2001.

Cildo Meireles. **Inserções em Circuitos ideológicos**. Gravações sobre cédula. 1970.

Cildo Meireles. **Marulho**. 1991-2001.

Damien Hirst. **Mental Escapology**. 2003.

Dana Wyse.

Daniel Buren. **Les deux plateaux**. 1986.

Daniel Buren. **Murs de peintures**. 1966-1977.

David Hildebrand Wilson e Diana Drake Wilson. **Museum of Jurassic Technology**. 1988.

De Kooning.

Delphine Balley. **Histoires Vraies**. 2006.

Dražen Grubišić e Olinka Vištica. **Museum of Broken Relationships**. 2006.

Duane Michaels. **This Photograph is My Proof**. 1974.

Fabrice Hybert. **UR - Unlimited Responsibility**. 1994.

Fernanda Gassen e Michel Zóximo. **Jogo do “sim”**. 2010.

Fiona Wright.

Flávio de Carvalho. **Experiência nº. 2**. 1931.

Fluxus.

Gabriel Orozco. **Horses Running Endlessly**. 1995.

Grete Stern. **Fotomontagens** publicadas na *Revista Idílio – La Revista Juvenil e Feminina*. 1948 - 1951.

Guillaume Bijl. **Neuer supermarkt**. 1990.

Hélio Oiticica.

Hervé Fischer. **Pharmacie Fischer**. 1972.

Hippolyte Bayard. **Le Noyé**. 1840.

Ian Hamilton Finlay. **Little Sparta**. 1966.

Jean-Christian Bourcart. **Camden**. 2011.

Jim Goldberg. **Rich and poor**. 1985.

Joan Fontcuberta. **Fauna**. 1987.

Joan Fontcuberta. **Sputnik**. 1997.

Júlio Santos. **Foto-pinturas**. [s.d]

Justine Cooper. **Havidol**. 2007.

Kelly Mark. **GDS: Drawing of a Chess Set**. 2002.

Leonardo da Vinci. **La Gioconda**. Entre 1503 e 1505.

Liu Bolin. **Don't ignore me**. 2010.

Liu Bolin. **Hiding in the City**. 2010.

Luis Sólha. Retrato a óleo do presidente da Cipis Transworld Art Industry & Commerce. [s.d]

Marcel Broodthaers. **Musée d'Art Moderne, XIX siècle. Département des Aigles**. 1970.

Marcel Duchamp. **Fountain**. 1917.

Marcel Duchamp. **L.H.O.O.Q.** 1919.

Marcel Duchamp. **La mariée mise à nu par ses célibataires, même**. 1915 – 1923.

Marcel Duchamp. **Pocket Chess Set**. 1943.

Marcel Duchamp. **Rubber stamp chess set**. 1913.

Marcelo Cipis. **Cipis Transworld Art Industry & Commerce**. 1991.

Michel Zóximo. **ArtFarma**. 2008.

Nicolas Floc'h. **A grande troca**. 2009.

On Kawara. **“I am still alive”**. 1968 - 1979.

Paul McCarthy. **Kitchen Chess**. 2003.

Peter McCaughey.

Phillipe Thomas. **Les ready-made appartiennent à tout le monde**. 1987-1993.

Piero Manzoni. **Merda d'artista**. 1961.

Rachel Whiteread. **Modern Chess Set**. 2005.

Res Ingold, **Ingold Airlines**.1982.

Robert Filliou. **Optimistic Box #3**. 1969.

Robert Rauschenberg. **Erased De Kooning Drawing**. 1953.

Roman Opalka .**OPALKA 1965/1-∞**.

Ruth Sousa e Atila Regiani. **Caixa otimista nº. 3**. 2008.

Ruth Sousa. **Inventário dos bens que não tive**. 2008.

Sherrie Levine . **Fountain (After Duchamp)**. 1991.

Sophie Calle. **Histoires Vraies**. 2002.

Sophie Calle. **Où et Quand?** .2008.

Sophie Calle. **Régime Chromatique**. 1994.

Stephen Hurrel.

Takako Saito . **Book Chess Nº 1**. 1984.

Takako Saito. **Chess Spice**. [s. d.].

Takako Saito. **Flux Chess**. 1960.

Takako Saito. **Grinder Chess**. 1990.

Takako Saito. **Hat Chess**. 1990.

Takako Saito. **Jewell Chess** [s. d.].

Takako Saito. **Let's Play chess with the sun!** .1993.

Takako Saito. **Liquids Chess (fluxus edition)**. 1965.

Takako Saito. **Nut & Bolt Chess** [s. d.].

Takako Saito. **Sound Chess**. 1976.

Takako Saito. **Weight Chess** [s. d.].

Takako Saito. **Wine Performance**. 2009.

Takako Saito.**Canapé Performance**. 2009.

Yoko Ono, **Chess Set (All White Chess Set)**.1966-1998.

