Recebido: 24-04-2019 | Aprovado: 16-05-2019 | DOI: https://doi.org/10.23882/MJ1907

Por entre a imagem fixa e em movimento: Imagens espelhadas em Miguel Soares

Between still and moving image: Mirrored images in Miguel Soares

Pedro Cabral Santo, FCHS, Universidade do Algarve, Portugal (pedrocabral68@gmail.com)



Resumo: A exposição LUZAZUL, de Miguel Soares, constitui-se como uma rara oportunidade, dado a diversidade da produção artística presente na obra do autor, para podermos abordar/deslindar um conjunto de problemáticas de carácter, sobretudo, operacionais, mas não só, que envolvem um conjunto de procedimentos, estratégias e objetivos singulares no desenvolvimento do seu singular trabalho artístico. Estamos a falar necessariamente de categorias artísticas, mediuns expressivos, suportes e diversas técnicas que se espelham por entre a imagem fotográfica, a imagem em movimento, bem como também visíveis na utilização de softwares informáticos na manipulação 3D das próprias imagens. De salientar ainda a figura do espetador, outro momento importante no trabalho de Miguel Soares, uma vez que o mesmo (espetador) é parte "itinerante", antes e depois, dos próprios propósitos e fitos do artista.

Palavras-chave: espectador, imagem fotográfica, imagem em movimento, imersão, modelação 3D

Abstract: The diversity of the artistic production present in the exhibition *LUZAZUL*, by Miguel Soares, constitutes a rare opportunity to approach/clarify character issues, especially operational ones. Here, we speak of artistic categories and various techniques that mirror themselves between the photographic image and the moving image as well as what is visible in the use of computer software to manipulate 3D images. The figure of the spectator, another important moment in the work of the artist, is also emphasized since it is an "itinerant" part of his purposes.

Keywords: image, spectator, immersion, moving image, photographic 3D modelling

A exposição intitulada LUZAZUL, da autoria de Miguel Soares (1970), patente na nova ala do museu de Arte Contemporânea do Museu do Chiado, em Lisboa, leva-nos ao interior de uma idiossincrática narrativa, evocativa de um mundo povoado por inúmeras e diversas maravilhas, máquinas e dispositivos tecnológicos que estão muito para além da mais fértil imaginação. Aliás, este mundo maquínico, manufaturado pela farta e febril imaginação do autor, e sabiamente realizado pelas possibilidades técnicas do software 3D, não é novo na já extensa obra de Miguel Soares. Parte substancial do trabalho do autor tem sido desenvolvido em torno da produção de ambientes 3D, graficamente manipulados, com profusa e singular produção imagética, dando-nos acesso a envolventes paisagens, radiantes e oscilantes, que desfilam por entre promessas de um futuro radioso, e também entre os sinais dos sequentes perigos devastadores.

Um mundo de engenhos sofisticados, onde se descortinam veículos eletrizantes, blocos habitacionais espelhados, controle de gravidade, cores luxuriantes, cúpulas de vidro e campos de força um pouco por todo o lado, tudo deslumbrantemente embrulhado pela sempre inspiradora e inusitada componente sonora – outro recurso expressivo deste artista decisivo e incontornável. Temos, sobretudo, a presença constante dos robots. Entidades que evidenciam, e nos anunciam, o tal mundo futurista, distante, como que um vislumbre do devir civilizacional, embrenhado em poesia e música, e "empacotado" numa espécie de dark glamour. Robots, muitos robots, morfologicamente distantes da espécie humana, e também diferentes entre si, manifestam aqui as suas múltiplas configurações. Robots que, na realidade, já não são máquinas - pensam, querem coisas, protestam e reagem cognitivamente com cismas de ciúmes, de raiva, de inveja... Barafustam, geram amor e "reproduzemse". Nesta tremenda deriva, o raconto que Soares nos propõe, e aquilo que, entre outras coisas, "podemos" de forma justa interpretar, remete-nos muito para além do indício de um futuro longínquo ou relativamente próximo, onde robots humanizados intelectualmente transformam o mundo. Adquiriram inteligência quanto baste. Observamos ao longo desta aventura componentes industriais diversas, tais como automóveis ou frigoríficos, a par de outros objetos, serem literalmente transfigurados em formas indistintas, qualquer coisa que parece ir ao encontro de interesses ecológicos, por um lado, e, por outro, meramente da simples metamorfose dos mesmos em "coisas" pensantes. E é nessa condição que os Robots imaginados por Miguel Soares sabem como (e podem) salvar o Mundo. Em ambos os casos estamos perante "maravilhas tecnológicas sofisticadas" que parecem ser capazes de nos despertar a atenção através do seu ar "viscoso" e "maleável", produzindo um torpor infinito de sensações.

Miguel Soares estabelece assim, e através de uma potente arritmia audiovisual, um jogo háptico que, a pouco e pouco, se vai dando a conhecer aos espetadores, em salas e pequenas divisões distribuídas pela nova ala do museu, por entre a proficiência da Imagem Fotográfica e da Imagem em Movimento – imagens que são ambas geradas com recurso à animação e modelação 3D. Estas imagens estabelecem o ponto de partida, e ao mesmo tempo o lugar onde o artista emula fortes perceções, com indubitável aposta sinestésica, e predominância da dimensão fisiológica.

Assim, o presente labor tem o condão de nos convidar a refletir sobre um amplo espectro de de temáticas, que vão desde a própria sobrevivência da espécie humana aos problemas que envolve, num sentido amplo, tudo aquilo que se prende com as emergentes necessidades ecológicas de um Mundo que ou se renova ou definha. Com sérias implicações nos limites da própria inteligência artificial em concomitância, enfim, com a ambiguidade que é própria da inteligência humana no rescaldo do problema. E também com forte ênfase na componente empregue nos próprios meios produtivos usados por Miguel Soares, nomeadamente no que diz respeito aos entendimentos que o mesmo propõe através da utilização de um vasto e complexo repertório de

práticas artísticas, usadas com mestria, e que se articulam num arco expressivo nem sempre claro, mas amplamente complexo e controverso.

Estabelece-se, de modo muito particular, uma fusão entre o potencial imagético que emana do trabalho que, no caso, parece levar-nos para outros cenários, diríamos "hostis" às convencionais práticas expressivas – e as imagens 3D geradas pelos softwares informáticos – que, dado o seu forte carácter formal, ainda causam na atualidade, por parte do tradicional artworld, algum espanto e sérias reticências. Parte do problema deve-se à "peugada" formal que os softwares utilizados transportam. Ou seja, os programas 3D, mais ou menos sofisticados, produzem em parte um desenlace visual pré-estabelecido, independentemente da forma como são utilizados, fato capaz de os identificar "a montante" do trabalho produzido¹. Parte da eficácia tem, pois, a ver com o "código" (por vezes entendido como medium) que define os processos operativos do(s) próprio(s) programa(s). Mas avaliar o trabalho apenas deste ponto de vista não chega, uma vez que os propósitos e fitos do artista, em nome da verdade, pautam-se por uma pungente produção e construção de significado. As imagens de Soares parecem não parar de gritar "coisas", uma e outra vez.

Esclareçamos o paradoxo. Grosso modo, desde a invenção das imagens geradas por computador (anos 50), e com o acesso direto dos artistas aos meios que as possibilitam, entre vários outros caminhos possíveis²,

¹ Embora essa "peugada formal" seja cada vez mais difícil de percecionar, dado o constante desenvolvimento destas ferramentas.

esteve também presente um forte desejo de as construir no sentido de fornecer uma forte aproximação sensorial daquilo que designamos por realidade próxima. E não só do ponto de vista formal, como também enquanto produção efetiva de ambientes que caracterizam o que entendemos por Realidade. Isto é, imagens que poderiam, à la longue, e de forma insuspeita, servir de alternativa à própria realidade, produzindo dessa forma um sábio engano sensorial. Se recuarmos aos primórdios do surgimento da imagem fotográfica³, por exemplo, percebemos de imediato algumas das razões que estiveram na raiz da sua exclusão, durante algum tempo, da orla legítima da Representação⁴. O invento, propria-

Bela Julesz (1928 - 2003) e A. Michael Noll (1939), pretendiam simplesmente produzir uma "arte" que fosse gerada a partir de algoritmos matemáticos emanados pelas imensas potencialidades que os computadores à época já evidenciavam, e não a reprodução da realidade ou sequer uma procura de aproximação formal à mesma.

³ Os franceses Louis Jacques Mandé Daguerre (1787 -1851) e Joseph Nicéphore Niépce (1765 -1833), a par do inglês William Henry Fox-Talbot (1800-1877) são considerados os "pais" da fotografia. A invenção propriamente dita, envolvendo diversas etapas, como a invenção de revolucionários produtos químicos capazes de reagir sensivelmente à luz, enquadrados por vários suportes, conseguia fixar imagens. De destacar ainda o engenho de Louis Jacques M. Daguèrre, que, para além do seu estatuto de pioneiro da imagem fotográfica e do grande incremento que legou ao processo fotográfico, implicando-o nomeadamente numa massiva diversidade expressiva, foi também empresário, cenógrafo e pintor. De salientar a criação do designado Teatro-Diorama, de 1821, em parceria com o pintor Charles Bouton (1781-1853), que foi, na verdade, um autêntico espaço imersivo. Em forma de rotunda e dotado de um palco giratório, imergia literalmente os espectadores em ambientes pontuados por desenhos e pinturas em movimento, sons e cheiros.

⁴ No que se refere em particular às questões que envolvem a problemática da Representação, Janine Cirincione chamanos a atenção, no texto 2000 Years of Virtual Reality, para o facto de, desde sempre, ter existido esta vontade de imergir sensorialmente o espectador. Cirincione, numa longa incursão através da história, revisita nomeadamente a designada arte parietal, a antiguidade clássica, com enfase nos frescos da cidade de Pompeia – que evidenciavam não só o uso do Trompe-l'oeil, mas também a questão da relação com a Arquitetura – o espaço imersivo das catedrais góticas, ou ainda a diversidade de técnicas usadas, especial-

² Seria uma inverdade confinar toda a produção imagética com utilização do computador e interfaces gráficos somente às questões que dizem respeito à produção de ambientes visuais significativamente próximos daquilo que designamos por realidade. Sendo certo que parte substancial dos artistas que utilizam estas ferramentas têm procurado este paradigma, também não deixa de ser verdade que outros percorreram, e continuam a percorrer, outros trilhos. A título de exemplo, as exposições realizadas em 1965, nomeadamente no *Technische Hochschule* (Estugarda), da autoria de Goeorge Nees (1926 - 2016), e na Galeria Howard Wise (Nova Iorque), com trabalhos dos pioneiros

mente dito, reproduzia a "realidade" - e o grau de aproximação à mesma era poderoso. Mas, aparentemente, não oferecia "massa pulsante" - leia-se metáfora, alegoria, etc. "Apenas" – diziam os seus detratores (na maior parte dos casos artistas plásticos) – era capaz de reproduzir, e os assuntos da Arte passavam, não pela Reprodução, mas pela Produção._Como refere Oliver Grau⁵ (numa ótica imagética discursiva diferente da convencional), este problema - Representação versus Reprodução (face a imagens artísticas ou não-artísticas) - foi sentido de forma ciciante com a Imagem Fotográfica, e um pouco mais tarde também com a Imagem em Movimento. E, na verdade, não era novo. Pelo contrário, já antes se fazia sentir através de imensos dispositivos que, ao longo dos tempos, foram surgindo e produzindo alguma inquietação, como foi o caso das cameras obscuras ou das câmaras claras, a par do aparecimento de diversos dispositivos com manipulação ótica. A acusação era simples e resumia-se à manifesta incapacidade de as imagens geradas pelo invento (imagem

mente no período clássico, na Pintura, Escultura e Arquitetura. Para o autor, a construção dos denominados espaços multimédia, com inclusão de diversas categorias artísticas tem que ser repensado. CIRINCIONE, Janine, D`AMATO, Brian, - 2000 Years of Virtual Reality. *In* «THROUGH THE LOOKING GLASS: ARTISTS FIRST ENCOUNTERS WITH VIRTUAL REALITY». New York: Jack Tilton Gallery, 1992.

⁵ Oliver Grau, professor e investigador no âmbito da Realidade Virtual, tem afincadamente, investigado, nos últimos 30 anos, sobre um vasto conjunto de experiências imersivas, fornecendo desse modo um valioso contributo que se estende ao espetador, entidade que se pretende envolvido num estado sensorial de grande exclusividade. Para isso, o autor desenvolveu também o uso de várias Próteses (tais como luvas, óculos e capacetes) que visam justamente provocar esse estado de imersão. O documento Virtual Art: From Ilussion to imersion (2003), da sua autoria, dá-nos acesso não só ao seu trabalho, mas sobretudo, e é por isso que este documento é importante para as questões aqui tratadas, a uma visão global dos assuntos relacionados com Imersão e Realidade Virtual, no seu relacionamento com ambas as imagens (fixa e em estratégias, movimento), processos, métodos experiências, onde também se analisam outros caminhos diferentes daquelas que "vivem" em torno da Realidade Virtual.

fotográfica) se tornarem algo mais que simples proezas técnicas, facto que iria "obrigá-las" ao fabrico de singulares regimes discursivos, capazes de as resgatar para um espaço muito mais amplo do que aquele ao qual por norma se confina o simples aspeto técnico. Deu-se assim a elevação a *medium* expressivo, inserido em diversas categorias artísticas.

Este estatuto de que sofriam estas imagens viria a ser objeto de um *upgrade* significativo. Em meados dos anos 50, com o surgimento da computação⁶ e dos interfaces gráficos, alguns artistas (como foi o caso dos pioneiros Vera Molnar (1924)⁷ e Harold Cohen (1928-2016)⁸, entre muitos outros⁹) encontraram formas – quase misteriosas, mas enquadradas, no fundo, em processos e desenvolvimentos tecnológicos que permitiam, de algum modo, a intervenção direta dos próprios artistas – de usar esses meios em termos meramente expressivos. A questão pôs-se, à época (e, de certa forma, continua a pôr-se na atualidade) sob a forma de uma demanda que invariavelmente questionava a utilidade de produzir, em termos significativos, um "objeto" com evidentes características artísticas, para além daquelas que já estão presentes generica-

⁶ Deve-se a Gilbert Hyatt, cientista norte-americano, a invenção do microprocessador, em 1970. Trata-se de um circuito integrado que é capaz de empreender um conjunto significativo de funções, ligadas, por exemplo, ao cálculo. Foi esta invenção que tornou possíveis os computadores tal como hoje os conhecemos.

⁷ De origem húngara, Vera Molnar é considerada como uma das mais importantes artistas que introduziram a problemática dos computadores no âmbito artístico. Os seus primeiros trabalhos datam de 1959.

⁸ Harold Cohen foi também um importante artista pioneiro da área da computação. Em 1968, desenvolveu o AARON, um programa de computador capaz de gerar "ARTE" de forma automática. Neste domínio, de realçar ainda o esforço que o autor realizou no âmbito precoce da designada inteligência artificial.

⁹ Seria injusto não referir o trabalho desenvolvido pelos artistas John Dunn, Manfred Mohr, Woody Vasulka, Dan Sandim, Bell Russel, Woody Vasulka, entre outros. O trabalho destes artistas foi também pioneiro e ajudou, já em plena década de 70, à produção de *software* diverso capaz de modelar vectorialmente objetos e formas 2D e 3D.

mente em qualquer medium expressivo "dito tradicional"10. Na tentativa de responder a essa questão problemática e quase ontológica, aquilo que verificamos no imediato refere-se, obviamente, a questões de ordem formal, onde, desde logo, se impôs uma ideia que, como refere Aumont (2001), é de caráter essencialmente fundacional¹¹. Ou seja, as imagens geradas por via computacional, sejam de natureza estática ou em movimento, e desde o seu aparecimento, parecem fazer parte de um novo e ambicioso domínio - um domínio diferente daquele que, por norma, rege os modos e as práticas que estão vinculados à produção artística tradicional. Neste contexto, verificamos, efetivamente, a produção em abundância de imagens muito conotadas, em termos formais, com a realidade, e imbrincadas em relações diversas, com enfâse, em particular, na figura do espetador (de que falaremos mais à frente). Convenhamos, existe aqui uma espécie de um paradoxo. Vejamos: por um lado, a ambição de fornecer imagens semelhantes, ou a caminho, da realidade propriamente dita e, por outro, simultaneamen-

_

te alternativas à mesma! No que se refere à especial relação que estas imagens têm com os espetadores, é certo que essa conexão foi sendo desenvolvida em total sintonia com a própria evolução tecnológica, e que, na realidade, resultou de uma total disponibilidade dessa mesma tecnologia no seio das massas. Assim, faz-se notar que as primeiras imagens deste tipo são muito diferentes daquelas que hoje são usadas, por exemplo, na designada Realidade Aumentada¹².

Sabemos igualmente que o séc. XX trouxe imensas novidades, em termos tecnológicos, que, face às profundas mudanças que ocorreram, em particular, no campo expressivo, passaram a ter o atento e cúmplice olhar dos artistas. No caso, as imagens geradas por computador, surgidas como dissemos na década de 50 do séc. XX, atraíram de imediato uma vasta atenção. A atitude dos artistas face às possibilidades expressivas oriundas de meios não convencionais, na maioria das

Aqui deve-se elaborar um ponto de ordem. As imagens fotográficas podem ser, do ponto de vista técnico, "produzidas" por determinado software sem se pôr em causa os pressupostos iniciais das mesmas, exatamente como ainda se faz nos processos analógicos. Outra coisa é produzir uma fotografia a partir do "nada", tendo apenas um algoritmo como base. Esta diferença é importante, uma vez que a maior parte dos artistas que utiliza estas ferramentas procura esta segunda via.

¹¹ Aumont referia-se às imensas possibilidades que os dispositivos óticos inicialmente foram capazes de promover. Desde logo, levando ao início de uma nova relação com os modos e formas de percecionar a realidade, por exemplo a partir da designada visão binocular, periférica, entre outras. No fluxo das novidades introduzidas pelo surgimento destas novidades, disponibilizaram-se inúmeras estratégias em torno da imagem fixa e também da imagem em movimento, alargando-se exponencialmente as suas potencialidades, com implicações que envolveram necessariamente o desenho de espaços arquitetónicos, agora considerados como "parte funcional do ver". Os textos L'oeil interminable (1989) e L'image (2001) são, deste ponto vista, fundamentais para se perceber todo este processo. A leitura do autor sobre a presente temática é diferente, por exemplo, da de Jonathan Crary, que tem tem dedicado parte do seu trabalho a estes assuntos.

¹² A Realidade Aumentada (RA) resulta da possibilidade técnica de introduzir elementos construídos através da utilização de software 3D, em sintonia total com o designado "Mundo Real". Esta capacidade acontece por via do uso de câmaras e de lentes especiais que operam em conjunto com dispositivos diversos equipados com sensores lumíneos, de movimento, etc., procurando assim que esses elementos, ao serem visionados através desses dispositivos, constituam objeto de interação com os espectadores. Parte substancial deste potencial tem sido obstinadamente desenvolvido e utilizado pelas indústrias ligadas aos Videogames, e também pelo designado Cinema Imersivo, muito presente em feiras de entretenimento, como é por exemplo o caso da Eurodisney. Também está presente nas práticas publicitárias, no design, e no plano militar. Neste último domínio consegue simular situações de stress, de combate, de fogo real, etc. Bem como também no trabalho de artistas que procuram imergir o espectador, provocando situações de grande afetação percetiva, háptica. Estas aventuras muitas vezes estão em sintonia com o uso de apêndices, como óculos ou fatos, que permitem a obtenção de uma experiência sensitiva eficaz. A RA faz parte de uma realidade criada pela linguagem informática que não esconde que pretende, ao limite, imiscuir-se no ambiente natural. Contudo, entre a Realidade Aumentada e a Realidade Virtual existe uma diferença de grau. A Realidade Virtual pretende imergir completamente o espectador, baralhando-o, face ao que é real e ao que não é, enquanto que a RA é mista. Isto é, estamos perante as duas realidades, em confronto e em sintonia.

vezes, pauta-se pela utilização de forma diversa das tecnologias envolvidas, promovendo, se quisermos, no interior do acontecimento, um momento especial, que invariavelmente mescla, e recoloca, uma e outra vez, as várias práticas artísticas em rota de colisão com os vários interesses do espectador. Estas questões, ligando-se à figura do espetador, interferem com a própria potência das imagens geradas por computação, no sentido em que promovem uma cumplicidade quase incondicional entre estas e os espetadores. Estatuto, convenhamos, muito diferente do das imagens geradas por outros meios expressivos, que mantêm uma relação mais tradicional (e hierárquica) com o espetador.

Embora não seja objeto deste trabalho específico, não poderíamos deixar de evocar as contendas da imagem afeta à designada Imersão do Espetador. Imagens que fluem como se fossem o leme ao serviço de uma espécie de aventura híper-sensorial, cujo fito se prende inequivocamente com questões que passam pelo desnivelamento entre o sujeito passivo, com forte enfase retiniano, e o sujeito ativado corporalmente.

Também, neste caso, o processo vem de longe, de muito longe, de ainda antes do advento da eletricidade, da Revolução Industrial e do imparável impulso tecnológico fornecido pelo dealbar do séc. XX, quando já estava presente esta vontade indómita de imergir sensorialmente os espectadores¹⁴. Todavia, tendo em

conta a abundante literatura que existe sobre o assunto, este específico legado foi sempre muito difuso, e mesmo omisso em relação àquilo que nós designamos por práticas artísticas tradicionais.

Ou seja, a questão, em termos académicos, parece dividir-se em duas fases ou atitudes: por um lado, de forma consciente, a grande maioria dos autores destas imagens funciona fora do âmbito da filiação e da tradição das imagens artísticas convencionais, na qual nunca se quiseram integrar. Por outro, em nome de um argumentário que apresenta defesa apurada também em muita literatura¹⁵, tudo aquilo que se refere às ditas práticas convencionais é questionado sistematicamente, intrometendo assim nesta imagem um outro nível de entendimento, que é infalivelmente diferente.

E na verdade ainda existe um outro problema, que tem a ver, sobretudo, com o facto de essas imagens, e a sua subconsequente ambição, estarem sujeitas/dependentes da própria evolução tecnológica. A dimensão tecnológica está, pois, emaranhada com o próprio sucesso formal da imagem, e este facto é estranhíssimo, se pensarmos em outras modalidades da imagem artística, como por exemplo parece evidente nos casos das imagens pictórica ou escultórica.

Esta aparente, e desafetada, diferença faz toda a diferença, uma vez que, por princípio, ninguém questiona a imagem tradicional artística em termos de conteúdo formal/tecnológico – um fresco de Giotto, em termos

¹³ Empregamos aqui "espetador" no sentido wagneriano. Wagner usava o termo "espetador" com especial enfase: tratava-se daquele que assistia ao espetáculo de forma não passiva e, por isso, era necessário operar também neste domínio uma "enorme revolução", dotando assim os espetadores de novas e ricas responsabilidades, necessárias ao sucesso dos próprios eventos. Ver Jonathan Crary, «Modernity and the Problem of the Observer». *In* – «Techniques of the Observer on Vision and Modernity in the Nineteenth Century». London: Mit Press, 1990.

¹⁴ Foi na cidade de Leicester, no longínquo ano de 1793, que o primeiro edifício panorama surgiu. Tinha uma forma redonda (como as rotundas contemporâneas) e uma enorme pintura curva realizada por Robert Barker (1739-1806). Este fabuloso panorama pintado, como eram designados estes dispositivos, continha toda a essência que caracterizava aquilo que deveria ser um ambiente panorâmico – desde

logo, as questões arquitetónicas que permitiam que cada andar (7) tivesse uma plataforma que permitia observar a pintura de acordo com um ângulo multiperspectico no local, proporcionando desse modo, uma experiência imersiva única. Para além de Robert Barker, temos também o artista francês Charles Langois (1789 - 1870), militar, pintor e fotografo que se destacou como outro grande autor dos panoramas pintados, contemplando paisagens exóticas, batalhas ou acontecimentos épicos. Outros nomes importantes: Ker Porter, Felix Philippoteaux, Edouard Detaille, Anton von Werner, entre outros. (BERNARD: 2000).

¹⁵ Uma plêiade de autores suportam este ponto vista: John Beckman, Jay David Bolter, Richard Guasin, Charlie Gere, Oliver Grau, Brenda Laurel, Randall Packer, Ken Jordan, Julius Wiedemann, entre muitos outros.

técnicos, não é de forma alguma entendido com uma prática desfasada ou que precisa de um update. Pelo contrário, ela (imagem) só pode ser compreendida em nome de um particular contexto inserido num específico filtro cultural. Até podemos dizer o mesmo daquilo que designamos por Arte Parietal, justamente porque entre as imagens produzidas no paleolítico superior e as do período clássico, a título de exemplo, existe uma filiação, uma tradição, e logo irmandade. Isto sem falar de outros problemas que se relacionam diretamente com a própria natureza da imagem em si, no seu fito e desiderato - ou seja, com tudo aquilo que tem a ver com a própria perceção da imagem. Interior/exterior, perspetiva, multi-perspetiva, etc., procuram, deste modo, a construção/fabricação de territórios hápticos, e com total envolvência corpórea (PACKER, Randall; JORDAN, Ken: 2001).

Como afirmamos, parte da aventura hípercontemporânea desta imagem deve-se ao grande incremento tecnológico que ocorreu em pleno séc. XX, com as nomeadas revoluções eletrónicas e digitais – gerando ferramentas que, de algum modo, ajudaram, e muito, à contaminação de mundos essencialmente oriundos da ciência, e agora vazados para ambientes de cariz "artístico". Exatamente, embora com outra eficácia, como já tinha acontecido, de certa forma, com a imagem fotográfica e a imagem em movimento, em meados do séc. XIX.

Embora Miguel Soares utilize na atualidade ambas as imagens na produção do seu trabalho, a sua já longa – remonta a finais da década de oitenta e ao início da década de noventa – relação com a imagem fotográfica representa, sem dúvida, uma extraordinária "porta" para termos acesso à natureza do seu pensamento artístico.

O trabalho produzido para o DN Jovem, suplemento do Jornal *Diário de Notícias*, ainda em finais da década de oitenta, e também a realização das suas primeiras aventuras no âmbito da produção artística contemporânea, revelaram, desde logo, a compreensão imediata, por parte do autor, do jogo formal/visual que

acompanha esta específica imagem – sem exclusão do seu enquadramento enquanto técnica, que consegue fixar Imagens, em termos "puramente daguerrianos".

Não deixa também de ser curioso que, quando observamos alguns dos trabalhos iniciais do artista¹⁶, estes parecem ser capazes de nos transportar para (ou de nos permitir alcançar) uma espécie de candura, que as primeiras imagens (1839) possuíam – algo deslumbrante e misterioso ao mesmo tempo. Roland Barthes (1989) designa estes aspetos como próprios e exclusivos do *medium* fotográfico, e neste caso eles perpetuam-se de forma global no trabalho do artista. Seja através das suas próprias provas ou da apropriação de imagens de outros, e ainda muito antes de o artista utilizar os programas digitais, e de estes se terem banalizado, facto que também iria contribuir, ou, se quisermos, traduzir-se, num aumento substancial do espanto retiniano.

Também não deixa de ser eloquente a relação dos conteúdos elegíveis, que se tem mantido válida até ao momento. Estamos a referirmo-nos à capacidade de lidar com segmentos diversos da vida quotidiana, onde tudo o que reporta ao elemento visual é sempre, para Soares, um ponto de partida. Desde mapas, passando pela publicidade e o design, até máquinas e engenhos espaciais – dispositivos diversos que têm servido esta componente que está sobejamente presente na forma como utilizou e continua a utilizar a imagem fotográfica.

Houve um tempo inclusive, no qual a constante utilização da máquina fotográfica fazia parte do semblante expressivo do autor, munido de pequenas e discretas câmaras, que nos faziam lembrar a famo-

¹⁶ De realçar os trabalhos expostos no início da sua carreira, nomeadamente visível nas exposições 10 Fotógrafos do Ar.Co (Casa Bocage, Setúbal), nas Bienais de Fotografia de Vila Franca de Xira (1989, 1991 e 1993. A utilização da fotografia foi sempre muito rica e diversa, por exemplo na série Portugueses (1991), o artista apropriou-se de fotografias (velhos negativos de vidro) de jovens portugueses institucionalizados.

sa *Box Brownie*.¹⁷ Miguel Soares fotografava tudo aquilo que se lhe revelava como foco de interesse. Uma diversidade de factos e acontecimentos, diretamente subtraídos da política à religião, passando por diversos interesses implicados e conectados com o quotidiano artístico. E ainda, algo muito singular: captava com a sua mestria particularidades afetas aos amigos, e também artistas, dando desta forma um precioso contributo, e ajuda, muitas vezes, na documentação dos mesmos na relação direta com o seu trabalho.

As imagens fotográficas produzidas pelo artista ainda são capazes de nos dar um outro sinal - um vislumbre do futuro, ou seja, uma antecipação ao próprio olhar dos espetadores, como se estas (imagens) se comportassem como sendo percecionadas através de um espelho (DUCROS, Françoise; FRIZOT, Michel: 1987), no qual os interesses fotografados parecem ser a "coisa" refletida. Isto acontece porque o artista sabe tirar partido da "magia" que reside na forma como se utiliza esta imagem, a partir das suas exponenciais potencialidades/possibilidades. É justamente o uso expandido deste "material" expressivo, onde tudo aquilo que nos é dado a ver parece obedecer, e isto é um paradoxo, a momentos que foram também escolhidos pelas "coisas fotografadas", como se estas fossem "atores antes de o serem". Estamos a falar obviamente de procedimentos técnicos muito inventi-

vos, muito criativos, desenhados pelo autor, como é o caso da forma como trabalha a iluminação, ou como desenvolve os ambientes e os reinventa permanentemente em função das possibilidades técnicas dos softwares. Não se trata de meros stills, pois não é isso que o autor pretende. Trabalho que nos remete para outros artistas - como é o caso de Rodchenko (1891-1956)¹⁸, ou mesmo de El Lissisky (1840-1941)¹⁹ – justamente nessa capacidade de usar a matéria territorial, e também fronteiriça, da imagem fotográfica, em outras coisas, outras possibilidades. Este legado, esta natureza, continua a ser visível na exposição LUZA-ZUL (título que é um palíndromo – pode ser lido em ambos os sentidos). É justamente esta magia que as imagens fotográficas de Soares transportam, capazes de nos remeterem, em termos valorativos, para esse encanto, a tal dimensão presente no potencial emergente desta especifica modalidade da imagem, nomeadamente evidente na invenção e reinvenção formal que as imagens iniciais sofreram de forma imparável. Parte desta aventura - sobretudo de carácter formal, mas não só - em torno da imagem fotográfica, não pode deixar de estar inequivocamente conectada com a grande quantidade de pequenos laboratórios que foram aparecendo, um pouco por todo o lado, ao

¹⁷ George Eastman Kodak inventou a máquina de fotografar portátil Box Brownie em 1900. Era construída em papelão e possuía uma lente menisco (lente formada por duas superfícies, uma convexa e outra concava). Este dispositivo permitia, por apenas 2 dólares, tirar 6 fotografias. A portabilidade do engenho, a par do baixo custo, iria contribuir para uma explosão da fotografia e também para o surgimento de milhares e milhares de curiosos, que se apropriavam desta singular invenção. A máxima de George Eastman Kodak era simples: "dotar a fotografia do lado prático que o lápis tinha". Para além de um rolo fotográfico, invenção também de Kodak, todo o processo ficou autónomo, tal como também já se tinha verificado com a invenção dos tubos de tinta a óleo, em finais do séc. XIX, muito importante para todo o devir da Pintura, nomeadamente afastando-a dos ateliers.

¹⁸ É difícil de descrever toda a atividade que foi desenvolvida pelo artista Alexander Rodchenko. A sua influência nas vanguardas russas, e europeias em geral, expandiu-se praticamente em todos os domínios – das artes plásticas, passando pelo design gráfico, até à fotografia (que viria a "descobrir" em 1923-24 e que provocaria uma mudança radical no seu percurso até então de pintor não figurativo e construtor de estruturas espaciais abstratas). Aliás, é justamente um dos precursores do uso da fotografia em contextos alargados, como é o caso da fotomecânica, da colagem, dos cartazes, etc.

¹⁹ El Lissisky é outro nome essencial da vanguarda russa. O seu trabalho (polímata), atravessando várias áreas de interesse (da tipografia ao design gráfico e ilustração, entre as mais relevantes), foi de grande importância para o desenvolvimento das artes visuais no dealbar do séc. XX, com particular ênfase para a escola soviética Vkhutemas (mais tarde Vkhutein) em Moscovo (1920-1930) e a escola da Bauhaus (1919-1932). Com Malevich, integrou o movimento Suprematista e o grupo Unovis.

longo do Séc. XX, e que possibilitaram o surgimento de imensas novidades e mesmo inovações em torno das proezas presentes nesta específica imagem, e que são, muitas vezes, fruto de um trabalho coletivo, anónimo. Trabalho esse que refletia também as próprias expectativas que eram sentidas pelos utilizadores/espectadores, procurando desse modo estabelecer entre os próprios e a imagem fotográfica uma relação de auto-manipulação - esta imagem passava por ser, na prática, o acesso a um mundo paralelo, alternativo. Soares persegue esta lógica. A título de exemplo, vejamos o caso das imagens panorâmicas, que fizeram parte desse puzzle. Se recuarmos à década de 1900, temos acesso às primeiras máquinas que já se podem designar por panorâmicas. As primeiras fotografias panorâmicas conseguiam produzir, com grande acuidade, uma visão panorâmica de 360°, proporcionando uma experiência de diversos locais na sua vasta diversidade: desertos, florestas tropicais, países e povos ditos exóticos, etc. De certa forma, podia-se vivenciar retiniamente de forma extensiva, facto que iria contribuir inegavelmente para o fomento e sucesso popular deste tipo de imagens²⁰. Os espetadores, ou os observadores²¹, como Crary (1990, 2001) os define, podiam agora "entrar" em mundos que lhes estavam afastados ou mesmo vedados, possibilitando,

embora de forma limitada, uma experiência sensorial única. Aspeto importante que vai ajudar a redesenhar toda uma atitude que podemos designar por *Just looking*, e que vai estar na origem do aparecimento em massa de dispositivos de produção de entretenimento, dos nomeados objetos curiosos.

De salientar ainda outro vetor fundamental e visível na praxis artística de Miguel Soares, que se reporta, por um lado, ao amor formal presente nos dispositivos tecnológicos e, por outro, às suas características: maneabilidade, portabilidade, acessibilidade, etc.²² Tem sido sempre assim, parte das alusões do artista passam por este enlevo - dotar o processo artístico dessa componente telúrica em torno da dimensão física/material e característica dos equipamentos/dispositivos. Momento determinante para o desenvolvimento da imagem 3D, e que teria ainda um outro desenlace, também ele singular: como estávamos perante uma imagem visual elaborada a partir de um processo complexo, esta necessitava também de condições singulares para poder ser vivenciada, usufruída. Estamos a falar, sem dúvida, de "espaços adequados", ou seja, de espaços desenhados para que a sua perceção não fosse defraudada. Esta necessidade de construir espaços próprios para a imagem 3D, na

²⁰Veja-se que, apesar de, em 1895, Louis e Auguste Lumière terem estabilizado a imagem em movimento através do seu cinematógrafo, que era capaz de projetar imagens em grande escala 2D, não deixa de ser curioso que passado muito pouco tempo (4 anos apenas) surgiam sérias tentativas de produção de imagens em movimento panorâmicas, com evidentes dificuldades do ponto de vista técnico, o que demonstra a constante procura de "mais realidade".

²¹ Crary, após um aturado estudo sobre as condições que estão presentes ao nível das práticas da recepção, em diversos contextos e dispositivos, estabelece um momento, que designa por mudança de estatuto do espetador, no qual este se transforma num observador. Foi o surgimento de toda uma cultura desenhada sobretudo para o "ver" – muito apoiada na emergente cultura do entretinimento, surgida em meados do XIX, a par de imensos mecanismos e dispositivos óticos e hápticos – que "treinou" o espetador para desempenhar "tarefas de observação".

²² De certa forma, a imagem em movimento também se viria a relacionar com o fenómeno da portabilidade, facto que foi importante tanto nas questões da pintura com os tubos de óleo, como também no que se refere à fotografia com a câmara fotográfica e o rolo fotográfico. Com o aparecimento de dispositivos audiovisuais portáteis, como foi o caso do célebre estúdio portátil da Sony, na década de 60, com inclusão do videogravador Sony Portapak e outros apêndices (tripés, mesa de montagem, emulador de efeitos sonoros, etc.), e também um pouco mais tarde (anos 80) com os designados computadores pessoais, dar-se-ia um gigante impulso à produção gráfica. Apple, Atari e Commodore tornaram os computadores pessoais num tremendo êxito à escala global. Ainda antes, o cientista Vannevar Bush foi quem desenvolveu a ideia de se criar um computador pequeno e portátil. No texto As We Think, de 1945-46, Bush descreve o Memex como um computador individual, acessível às massas e com múltiplas possibilidades, entre as quais capacidade para armazenar informação.

imagem fotográfica e na da imagem em movimento, prende-se com a necessidade de envolvência do espetador, e ao mesmo tempo com a possibilidade de permitir uma visão de conjunto (POIVRET: 2002). É isso que, no caso, o artista procura evitar – transformar o evento numa enorme "feira de curiosidades" – sem com isso emitir julgamentos valorativos ou depreciativos. Mas, se o artista conta com o legado fisiológico proporcionada pela imagem fotográfica, em particular na utilização de imagens 3D, estas seriam, por sua vez, determinantes em relação ao uso que o artista faz da imagem em movimento. Ou seja, na utilização desta imagem temos uma afinidade muito direta com as tecnologias que estão muito próximas da produção direta da imagem 3D.

A exposição LUZAZUL responde plenamente a essa necessidade. O artista, ao desenhar o espaço de forma a que as imagens, tanto a fixa como a em movimento, pudessem ser observadas através de uma dada cadência, acaba por estabilizar o ritmo entre o uso das duas imagens - no caso particular, diga-se, algo difícil de realizar. Um compromisso, diríamos, explosivo, entre as componentes, e respetivas características, que compõem as imagens, que o artista usa de forma abundante. Se, na imagem fixa, Soares transforma um hipotético lado documental em puras metáforas, alegorias, por outro lado, na imagem em movimento, o artista fornece-nos um in between, nomeadamente entre um lado documental e outro que se afigura, manifestamente, com uma forte carga poética. Observamos o nascimento, o crescimento e a maturação das personagens, os tais robots capazes de pensar e imaginar e transformar o Mundo. Tudo isso nos é dado através das características destas imagens, que surgem intercaladas por via das condicionantes da própria narrativa. Através destas duas imagens que vivem em função, como dissemos, de um dado acontecimento, os espectadores sentem-se, de certa forma, imersos, não no sentido de uma experiência virtual

háptica total²³, mas, justamente, através do desenho que se engendrou para o espaço museológico – um espaço idílico no sentido de se proporcionar ao espectador uma relação de autoidentificação (justamente sob a forma como Michael Friedman (2001) a caracteriza face ao processo artístico). Desta forma, o artista aproxima as duas imagens, que apesar de serem irmanadas, tecnicamente falando, procuraram desde sempre relações distintas no que diz respeito, por exemplo, à problemática da receção.²⁴

A dificuldade em analisar este assunto reside, pois, no alcance intersocial a que a imagem está sujeita. Uma imagem que responde a uma hierarquização cruzada por imensos tópicos, alguns deles fatalmente decisivos para podermos afinar/cuidar da sua eficácia. Neste sentido, parte importante do encanto que preside à natureza desta imagem gerada por computação, a par dos seus múltiplos e facetados dispositivos imersivos, não pode deixar de estar inequivocamente relacionada com o súbito aparecimento, em meados do

²³ Enquanto exemplo, vejamos o caso do cinerama, conceito inventado pelo cientista e cineasta Morton Heiling, e que foi sem dúvida um dos dispositivos que conseguiu produzir imagens em movimento panorâmicas com êxito. O seu sistema baseava-se em projeções múltiplas em ecrãs curvos. O Cinerama tinha como grande ambição a produção de "realidade", e consequente imersão do espectador. Outro fator importante, e que também está ligado a este curioso dispositivo, tem a ver com a produção à época de inúmeros efeitos especiais, um reordenamento invulgar dos espectadores com interessantes incursões surround. Os primeiros filmes aludiam justamente a paisagens exóticas ou a aventuras no Ártico, ou subaquáticas, entre outras. O elevado custo de produção das suas imagens acabou por ditar precocemente o seu fim.

²⁴ Um dos problemas que se pôs no imediato à produção da imagem em movimento teve a ver inevitavelmente com o custo elevado que a sofisticação, tanto das máquinas de filmar como de projetar, implicavam à época. Este problema, em termos de acesso popular, só se resolveu na década de 50/60 com o aparecimento dos designados equipamentos domésticos: câmaras de filmar 8 e 16 mm e mais tarde o super 8, e ainda o primeiro equipamento vídeo Sony Portapak. Estes equipamentos transformaram a imagem em movimento num evento de massas, e também, numa segunda fase, possibilitaram o trabalho com a imagem por parte da comunidade artística.

séc. XX, de uma nova estirpe social, os consumidores. ²⁵ A massa laboral resultante da pungente atividade industrial iniciada em meados do séc. XIX foi capaz de fornecer rendimento extra aos novos trabalhadores, agora aptos a vivenciar um *Mundo Tecnológico Novo*, transformando progressivamente espetadores contempladores em espetadores-utilizadores.

Em termos práticos, e fruto desta evidência, tivemos, como afirmamos, o surgimento da própria indústria do *just looking*, e a consequente explosão de dispositivos e mecanismos ligados com os afazeres do entretenimento em massa. Aliás, esse é o risco a que estão sujeitas estas imagens e seus desideratos – o de se tornarem meras curiosidades técnicas. Por outro lado, como nos diz Walter Benjamin (BENJAMIN: 1994), os próprios equipamentos acabam por desempenhar um papel ativo na "educação dos sentidos", pois, à medida que atingem graus elevados de sofisticação, criam, nos espectadores, expectativas de manutenção dessa mesma sofisticação.

De facto, perceber/entender como enquadrar esta imagem no seio do desenvolvimento artístico contemporâneo, convenhamos, não é tarefa fácil, fato que suscita um profundo esforço no sentido de se tentar perceber, com clareza, as suas várias e potenciais possibilidades.

Voltemos a Miguel Soares. O autor utiliza de forma abundante imagens geradas por computador. Contudo, a lógica empregue é deveras variada. Desde logo, o artista não_propõe uma "educação dos sentidos", uma vez que não aplica dispositivos imergentes físicos, procurando antes uma participação ativa, mas

__

essencialmente de natureza senso-emotiva. No final do evento, uma projeção de vídeo realiza o enlace de toda a narrativa, procurando assim dar-nos uma "solução", que necessariamente envolve um qualquer compromisso entre o humano e o maquínico, uma concordata. Mas. nesse contrato social o artista em tempo algum procura uma sintonia com os desejos físico-retinianos do espectador, ou com qualquer fabricação que de alguma forma comprometesse o espectador numa qualquer imersão compulsiva. Nem sequer aquela que é típica do cinema, com o espectador algemado a uma cadeira e ativado retinianamente. A imagem em movimento usada por Soares, neste caso concreto, não é cúmplice ou cumpre essa função de contribuir para uma conivência puramente sensorial entre o espetador e a própria imagem em movimento. Pelo contrário, estas imagens não pretendem exceder a forma como funciona o dispositivo da visão, que no caso continua a aventura da persistência da visão (Joseph Plateau),²⁶ socorrendo-se dos atributos formais/visuais impulsionados pelas longínquas pesquisas de Eadweard J. Muybridge (1830-1904) e Étienne-Jules Marey (1830-1904), percursores importantíssimos da imagem em movimento. Deste modo, não temos no trabalho do artista ambientes visuais desenvolvidos a partir de uma necessidade de imergir sensorialmente o espetador, nem tão pouco sustentados pelas condicionantes continuamente adstritas à designada Cultura de Massas. Outra lógica imperou, cujo resultado naturalmente tem a ver com outro tipo de implicações culturais. Não se trata de gadgets, ou de dispositivos interativos, que por norma têm a facilidade de ajudar a fruição sensitiva e cognitiva dos espetadores - para o autor não existem fruidores ativos.

²⁵ Na emergente cultura de massas, temos necessariamente o surgimento de um espetador novo, simultaneamente consumidor, uma vez que parte da cultura do entretenimento passa a contar com a sua presença, passando o próprio por ser também um "veículo" de teste, de cobaia face às necessidades relacionadas com esta nova atividade. Adorno designa este contexto, que é o lugar no qual este espetador emerge, como Nascimento da Indústria da Cultura de Massas, deriva iniciada durante o séc. XIX, e tendo como *target* a sedução material (ADORNO: 2003; 164).

²⁶ A persistência da Visão (1820), teoria desenvolvida por Joseph Plateau, centra-se na capacidade que o olho tem de, após inundado por luz, fazer persistir as imagens durante milionésimos de segundo, até elas se desvanecerem por completo, concluindo que o movimento, em termos percetíveis, se complementa na mente. A teoria de Plateau tem sido refutada, na atualidade, por muitos investigadores ligados ao campo da fisiologia e da perceção.

Tudo passa pela própria necessidade intelectual que envolve a curiosidade humana, naquilo que nos parece útil ou interessante. Não há por isso o *glamour* "Hollywoodesco", ou o aparato da indústria dos *videogames*. Mas, paradoxalmente, está lá tudo o que acabamos de referir, de outra forma, com empregos, usos, e modos diferentes.

Os anos 90 foram, de alguma forma, pródigos na aproximação das ditas práticas artísticas contemporâneas com as necessidades desta imagem, e pudemos observar a incursão de muitos artistas em diversos dispositivos e mecanismos, gerando efetivamente obras a partir de espaços imersivos, nos quais o espetador podia ter experiências interativas com elevado grau de eficácia e sofisticação técnica. Facto visível nos trabalhos de diversos artistas, de Bill Viola²⁷ a Gary Hill²⁸, passando por Olafur Eliasson²⁹, inseridos contudo numa lógica expressiva muito diferente da de outros artistas, esses sim implicados muitas vezes em questões puramente técnicas. Veja-se o caso de Liisa

Roberts³⁰, Brenda Laurel³¹ ou Jeffrey Shaw³², entre muitos outros.

Se estas questões, sobretudo de ordem formal, também estão presentes na obra de Miguel Soares, não parece ser através delas que o seu trabalho se distingue, o que nos leva inevitavelmente a interrogar a dimensão poético-artística. Labor onde todas as categorias artísticas são direta ou indiretamente convocadas – vídeo-instalações, fotografias e diversos dispositivos *multimedia* que, no seu todo, se recusam a produzir ambientes interativos ou espaços sensoriamente imersivos. Soares é mais wagneriano. Procura, antes, uma síntese, uma revisitação da Obra Total, o Drama³³ no qual nitidamente busca a transversalidade

²⁷ O artista norte-americano Bill Viola (1950) é uma das principais figuras que utiliza a imagem em movimento no contexto das artes plásticas, com profunda componente instalatória. As suas temáticas são diversas, abordam questões de ordem idiossincrática, demonstrando também um grande fascínio pela arte do período clássico, nomeadamente com recriações de obras de grandes mestres, como é caso de Giotto ou de Poussin.

²⁸ Gary Hill (1951), de nacionalidade americana, tem desenvolvido nos últimos 30 anos um trabalho com utilização da imagem em movimento (vídeo instalações e imagens projetadas) a todos os níveis exemplar, muito conectado com os domínios da perceção, do cinema, mas também com as implicações da designada inteligência artificial na vida das pessoas e do cotidiano, e ainda com o papel que a filosofia desempenha na na atualidade.

²⁹ Olafur Eliasson, de origem dinamarquesa, tem um corpo de trabalho capaz de cruzar imensos territórios multimédia, com utilização de sofisticados dispositivos e mecanismos, cujo alcance é algo que podemos, por vezes, de designar por "mágico". As suas problemáticas prendem—se com questões existenciais que vão da ecologia ao uso indiscriminado da tecnologia passando pelo ativismo do próprio espectador – consequências e derivas resultantes.

³⁰ O trabalho da artista norte-americana de origem finlandesa, Liisa Roberts (1969), sobretudo no inicio dos anos 90, procurou cruzar várias linguagens, nomeadamente numa procura de interação muito particular entre os novos media e a escultura e/ou a instalação. As suas criações resultam em complexos dispositivos capazes de interagir com os espetadores.

³¹ Brenda Laurel, ensaísta e artista norte-americana, defende energicamente a utilização dos computadores na produção artística, pois o computador, através das suas inúmeras possibilidades técnicas, consegue expandir de forma inexorável a interação com os espectadores, uma vez que os diversos interfaces funcionam como próteses, fornecendo assim uma "interação dramática". No texto *Computer as Theatre* (1993), Laurel, de certa forma, evoca o trabalho de Richard Wagner, no que concerne em especial às questões que o mesmo levantava em relação aos espetadores, no sentido em que seriam estes, através da sua "sensibilidade treinada", que usufruiriam plenamente as Obras de Arte. Aliás J. Jimenéz (1998), fala-nos justamente desta "sensibilidade wagneriana" como o motor da Obra de Arte.

³² Jeffrey Shaw, Melbourne (1944), é provavelmente a figura maior da designada arte digital ou interativa. Formado em arquitetura e artes plásticas, este autor tem desenvolvido trabalho de referência no que refere à produção de autênticos ambientes virtuais, com recurso a várias tecnologias. O caracter multimédia é marca emblemática de todo o seu trabalho.

³³ O "Drama" presente no trabalho de Wagner tinha uma função muito especial. Pretendia-se que este operasse com um autêntico interface, pois, dessa forma, conseguia-se "colar", de uma forma suave, todas as artes que eram convocadas. O "Drama" funcionava sobretudo pela via intelectual dos espetadores, que ao desenvolverem

dos *media* e das práticas específicas, tornando assim todo o processo, diríamos, aparatoso. No final está, também, o espetador, inserido numa espécie de menu sensorial. Da mesma forma como Wagner evocava a antiguidade clássica, fazendo da interdisciplinaridade a ferramenta que fazia com que a obra e os espetadores estivessem em sintonia – Wagner designou este fenómeno através do conceito de *Gesamtkunstwerk* (MCLUHAN: 2002, 4).

Ao longo do evento *LUZAZUL*, vamos observando, nas diferentes zonas intervencionadas pelo artista, o acesso do artista a apropriações e citações, moderadamente intrometidos de alguns momentos que marcaram cinematicamente o género da ficção científica: filmes, metáforas imagens, ícones. O monólito do *filme 2001-Odisseia no Espaço* (1968) de Stanley Kubrick³⁴, e também os *robots* que fazem lembrar o C3PO e o R2-D2, da saga *Star Wars*³⁵ (uma máquina

"determinadas sensibilidades", conseguiam comportar-se de forma adequada ao viverem o trabalho: «O drama grego, entendido como obra de arte perfeita, era a síntese de tudo o que na essência havia de representável». (WAGNER:2000,79)

³⁴ Em 1968, Stanley Kubrick produziu e realizou o filme *2001-Odisseia no Espaço* (1968). Este trabalho foi absolutamente inovador, face a um conjunto de soluções, extremamente engenhosas, encontradas pelo realizador para mostrar como seria a vida no espaço exterior, mar cando até aos dias de hoje o género da ficção científica. A história desenvolve-se em torno de um misterioso monólito encontrado na Lua, e que emite uma intrigante frequência sonora. O conto *The Sentinel*, de Artur C. Clark, foi o ponto de partida.

³⁵ A saga *Star Wars* foi imaginada por George Lucas, em 1977. Esta aventura galáctica que se passa numa galáxia distante deu início a um género de produção de sequelas, de autêntica fantasia científica, e enredos que nos fazem lembrar histórias de capa e espada. A este respeito atente-se nas palavras de Fredric Jameson «Star Wars, far from being a poitless satire of such now dead forms, satisfies a deep (might I even say repressed?) longing to experience them again: it is a complex object in which on some first level children and adolescents can take the adventures straight, while the adult public is able to gratify a deeper and more properly nostalgic desire to return to that older period and to live its strange old aesthetic artifacts through once again». Ver Fredic Jameson, «Postmodernism and Consumer Society». *In* FOSTER, Hal (ed.) – «The Anti-

de lavar roupa, um *robot* industrial atual, e uma máquina de café com rodas caminhando no deserto), na sua travessia em pleno deserto alienígena, entre outros.

O artista provoca, visualmente, um ambiente que podemos catalogar como "agridoce", tentando hipnotizar desta forma o espetador, fornecendo-lhe uma sedutora narrativa, cujo propósito se espelha ao longo do espaço expositivo, envolvendo-o numa teia de "interesses" que se dividem entre a própria narrativa em si, e aquilo que é pertença do espetador. É, sem dúvida, impactante, esta mostra de Miguel Soares, onde humaniza de forma convincente os *robots*, agora com manifestos problemas semelhantes, senão mesmo iguais, e por vezes de uma complexidade que parece ultrapassar a dos humanos. E tudo começa no berço, ou melhor na linha de montagem. *Robots* são montados na linha de montagem, e essa montagem obedece a rituais existenciais que se aparentam aos nossos.

Mas se as temáticas usadas pelo artista são parte inestimável dos seus propósitos expressivos, existem ainda outros aspetos fundamentais na produção artística deste autor. Referimo-nos, mais uma vez, à forma como utiliza as imagens fotográfica e em movimento.

É precisamente neste pormenor que Miguel Soares impõe a sua mestria, a sua independência intelectual artística: ele não procura nem capturar a realidade, nem imergir tecnologicamente os espetadores, mas sugerir aos próprios que manipulem aquilo que estão a observar. Mas como é que isso se faz? Ao invés de fornecer as imagens como se tratassem de "espelhos", que refletem situações, ou momentos, ou acontecimentos próximos das suas vivências, o artista fornece, desde logo, um primado visual que é, sem querer ser outra coisa, artificial. Não havendo, por isso, qualquer necessidade de produzir, através da utilização destas especificas modalidades da imagem em geral, situações de grande aparência do real, ou de de aproximação ao mesmo,

Aesthetic, Essays on Postmodern Culture». Seatle: Bay Press,1983. p. 116.

como, em princípio, estas imagens (fotográfica e em movimento) podem fazer de forma fácil.

É deste modo que Miguel Soares reinventa, de forma muito eficaz, as possibilidades, não só expressivas, destas imagens, mas sobretudo metafóricas, recusando sempre e sempre qualquer tautologia com a própria realidade. Não quer ser virtual, mas quer parecer semelhante. Este detalhe é decisivo, porque consegue, com meios híper-sofisticados, e usados na produção de imagem aumentada – muito presentes por exemplo, tanto em produções de natureza publicitária ou no cinema – e com ambas as imagens, um desvio que, no afinal, continua a anunciar acima de tudo, em termos de produção de significado, uma máxima abertura, uma continuada e consistente necessidade em manter a imagem sempre sujeita à interpretação.

Na realidade, a atitude de Soares pode equivaler-se, se quisermos, a uma conduta muita parecida com aquilo que ficou conhecido por distanciamento brechtiano – Brecht procurava afincadamente um teatro que, ao invés do apelo épico à fantasia, produzisse na mente dos espectadores ideias e raciocínios elevados, mantendo sempre a tónica na crua realidade. Desta forma, se Soares procura a fantasia, logo a seguir intromete-a na dura realidade, sobretudo porque num primeiro

enlace dá-nos a sensação de que está a jogar com meios nos quais as expectativas de imersão e fusão com a realidade se tornaram quase evidentes. Mas, como dissemos, de seguida, e ao baixar as expectativas inicialmente geradas, relega-as, se quisermos, para uma certa banalidade. E fá-lo diferentemente de outros artistas, que se inspiram explicitamente no legado brechtiano, como é o caso de Dan Graham³⁶,

um dos artistas que mais trabalhou, desde a década de sessenta, com este *medium* aplicado às artes visuais³⁷. No entanto, Graham, seguindo Brecht, procurava, tal como este, o efeito de "choque" resultante da recusa dos dispositivos ilusionísticos. Em Miguel Soares não é procurado o choque, mas uma recusa mais branda, cujos efeitos finais são, todavia, semelhantes.

Por outro lado, parece implícito que o problema ao qual ele responde é, não só a apropriação expressiva de meios tecnológicos, mas ao mesmo tempo que essa(s) apropriação(ções), mesmo quando funcionam bem, não deixam de manter uma certa tendência «acrítica». Miguel Soares, jogando com o problema, e sem, no fundo, sair dele, fornece, simultaneamente, liberdade infinita ao espectador.



³⁶ Dan Graham, artista norte-americano (1942), é um dos mais importantes artistas contemporâneos. A utilização de multimeios tem sido a marca distintiva do seu trabalho, nomeadamente o uso da imagem em movimento e também da fotográfica, numa grande proximidade com as necessidades dos espectadores,

³⁷ A produção de Dan Graham é vasta. O artista é um pioneiro das designadas filmes-instalações e vídeo instalações, desenvolvendo entre 1969 e 1973, neste domínio, uma extensa atividade. O trabalho intitulado Helix/Spiral é um marco emblemático na obra do autor. Duas personagens filmam-se simultaneamente, proporcionando duas projeções dos mesmos, os corpos de ambos são assim perscrutados, implicando os espetadores que ora se comportam como atores ora como observadores, como se de um espelho se tratasse. O dispositivo funciona assim como catalisador de uma extraordinária interação entre os corpos visando, através do choque, a posição dos próprios, processo que se inspirava no «estranhamento» brechtiano. Sobre a relação de Graham com Brecht, ver Dan Graham (1993), pp. 176-178. Rock My Religion: Writings and Art Projects, 1965-1990. Boston: MIT Press, 1993.

revistamultidisciplinar.com • vol.1(1) 2019 • ISSN: 2184-5492 • Páginas 103-118

Referências

Adorno, T.W. (2003). Sobre a Indústria da Cultura. Coimbra: Angelus Novus.

Arnheim, R. (1982). Arte do Cinema. Lisboa: Edições 70.

Arnheim, R. (1967). Film as Art. London: Faber and Faber.

Aumont, J. (1989). L'oeil interminable. Paris: Séguier.

Aumont, J. (2001). L'image. Paris: Nathan.

Barthes, R. (1989). A Câmara Clara. Lisboa: Edições 70.

Bechaman, J. (1998). The Virtual Dimension. New York: Princeton Architectual Press.

Bemjamin, W. (1994). Sobre Arte, Técnica e Linguagem. Lisboa: Relógio d'Água.

Bernard, G. (2000). Le Colonel Langlois. Ville de Boulogne-Billancourt: Bibliothèque Marmottan.

Bolter, J.D., & Guasin, R. (2000). Remediation, Understanding New Media. (3ª ed). Cambrigde: MIT Press.

Bourdieu, P. (Org.) (1965). Un art moyen. Essai sur les usages sociaux de la photographie. Paris: Ed. de Minuit.

Butler, D. (2009). Fantasy Cinema, impossible words on screen. London: Wallflower Press.

Comment, B. (1999). The panorama. Londres: Reaction books.

Ciricione, J., & D'Amato, B. (1992). 2000 Years of virtual reality. New York: Jack Tilton Gallery.

Crary, J. (1990). Modernity and the problem of the observer. London: MIT Press.

Crary, J. (1990). Techniques of the observer on vision and modernity in the Nineteenth Century. London: MIT Press.

Crary, J. (2001). Suspensions of perception, attention, spectacle, and modern culture. Massachusetts: MIT Press.

Crary, J. (1994). The eclipse of spectacle. In Marci Tucker & Brian Wallis (Eds.). *Art After Modernism: Rethinking Representation*. Boston: David Godine Publischer.

De Oliveira, N., Oeley, N.; & Petry, M. (1996). Installation Art. London: Thames & Hudson.

Deleuze, G. (2004). Imagem-Movimento, o Cinema. Lisboa: Assírio & Alvim.

Didi-Huberman, G. (1990). Devant l'image. Paris: Les Editions de Minuit.

Dubois, P. (1983). O Acto Fotográfico. Lisboa: Editora Vega.

Fried, M. (1990). La Place du Spectateur, Esthétique et origines de la peinture moderne. Paris: Editions Gallimard.

Flusser, V. (1998). Ensaio Sobre A Fotografia: Para uma Filosofia da Técnica. Lisboa: Relógio D'Água.

Foster, H. (1983). The Anti-Aesthetic, Essays on Postmodern Culture. Seatle: Bay Press.

Gere, C. (2002). Digital Culture. London: Reaktion Books Ltd,

Gombrich, E.H. (1996). L'Art et L'Illusion: psychologie de la Representtion Pictural. Paris: Gallimard.

Graham, D. (1993). Rock My Religion: Writings and Art Projects, 1965-1990. Boston: MIT Press.

Grau, O. (2003). Virtual Art: from Illusion to Immersion. London: MIT Press.

Hershenson, M. (1999). Visual, Space, Perception, A primer. Cambridge, Massachutetts: The MIT Press.

Keefer, C. (2005). *Space Ligth Art, Early Abstract Cinema and Multimedia*, 1900-1959. Melboune: Australian Centre for the Moving Image.

Jámeson, F. (1983) «Postmodernism and Consumer Society». *In* Hál Foster (ed.) *The Anti-Aesthetic, Essays on Postmodern Culture*. Seatle: Bay Press. (p. 116).

Jimènez, J. (1998). El Nuevo Espectador. Madrid: Fundación Argentaria – Visor Dis.

Laurel, B. (1993). Computer as Theater. San Francisco: Addison-Wesley Longman, Inc.

Lovejoy, M. (1992). Art and Artists in the Age of Electronic. New Jersey: Prentice Hall.

Manovich, L. (2001). The Language of New Media. Massachusets: MIT Press.

Negroponte, N. (1995). Ser Digital. Lisboa: Caminho da Ciência.

Pangilinan, R., Lukas, S., & Mohan, V. (2019). *Creating Augmented and Virtual Realities: Theory and Practice for Next-Generation Spatial Computing*. New Yorh: O'Reilly Media inc.

Packer, R., & Jordan, K. (2001). *Multimedia: from Wagner to Virtual Reality*. New York; London: W. W. Norton & Company.

Paul, C. (2003). Digital Art. London: Thames & Hudson.

Poivret, M. (2002). La photographie contemporaine. Paris: Flammarion.

Rush, M. (1999). New Media in late 20th- Century Art. London: Thames & Hudson.

Rush, M. (2003). Video-Art. London: Thames & Hudson.

Townsend, C. (2004). (ed.) *The Art of Bill Viola*. London: Thames & Hudson.

Wagner, R. (2000). A Arte e a Revolução. Lisboa: Edições Antígona.

Catálogos:

Miguel Soares/LUZAZUL. Lisboa: Museu Nacional de Arte Contemporânea/Museu do Chiado, 2018.

Bill Viola 12.9 I 29.11. Amsterdam: Stedelijk Museum, 1998.

Bruce Nauman: THEATRES OF EXPERIENCE. New York: Harry N. Abrams, Inc, 2003.

Douglas Gordon. London: Tate Publishing, 2004. (Modern Artists S.).

Jeffrey Shaw – A USER'S MANUAL FROM EXPANDED CINEMA TO VIRTUAL REALITY. Ostfildern: Hatje Cantz, 1997.

Tall Ships (Gary Hill'S PROJECTIVE INSTALLATIONS). New York: Barrytown Ltd, 1997.

THROUGH THE LOOKING GLASS: ARTISTS FIRST ENCOUNTERS WITH VIRTUAL REALITY. New York: Jack Tilton Gallery, 1992.

Stations – Bill Viola. Karlsruhe: Museum fur Neuekunst, Hatje Cantz, 2000.

INTO THE LIGTH – THE PROJECTED IMAGE IN AMERICAN ART, 1964-1977. New York: Whitney Museum of American Art, 2003.

Dan Works, 1965-2000. Porto: Fundação de Serralves, 2001.