

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



NENHURES
Extraterritorialidade na pintura

Rafaela Martins Nunes

Dissertação
Mestrado em Pintura

Dissertação orientada pelo Professora Doutora Isabel Sabino

2016

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Rafaela Martins Nunes, declaro que a presente dissertação de mestrado intitulada “Nenhures”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

Lisboa, 29 de novembro de 2016.

RESUMO

Nesta dissertação tomei o mote de *Nenhures* para investigar as motivações conceituais e plásticas do meu trabalho artístico. *Nenhures: Extraterritorialidade na pintura* é o ponto de partida para uma investigação sobre não-lugares e no estranhamento que estes espaços provocam. Estes espaços, reais ou ficcionais, são abordados como lugares de contestação e reação à realidade vigente, que é revelada precisamente através do estranhamento. Analiso a existência deste tipo de espaço no contexto artístico contemporâneo, visando a sua transversalidade que passa não só pela pintura, como também pelo cinema, pela literatura, pela instalação e até pelos videogames; e também a sua relevância, refletindo sobre a ansiedade e o escapismo e sobre o despertar criativo destes dois fenómenos: a criação de ficção. O meu trabalho plástico é um reflexo destas preocupações e é uma materialização deste lugar em lugar nenhum que é *Nenhures*, contendo um género próprio de paisagem, tornada real através da minha pintura.

Palavras-Chave: Pintura; utopia; estranhamento; não-lugar; escapismo.

ABSTRACT

In the following dissertation, I took *Nenhures* (Nowhere) as the mot for an investigation about the conceptual and visual motivations that drive my work. *Nenhures: Extraterritorialidade na pintura* (Nowhere: Extraterritoriality in painting) is the starting point for a research about non-places and the estrangement that this type of spaces generate. These spaces, real or fictional, are approached as places of contestation and reaction to the present reality, which is revealed precisely through estrangement. I analyse the existence of this kind of space in the context of contemporary art, addressing its transversal quality, which not only extends through painting, but also covers cinema, literature, installation and even videogames; and also its relevancy, reflecting upon anxiety and escapism and about their creative awakening: the creation of fiction. My work is the reflection of these concerns and the embodiment of this place in no place, that is *Nowhere*, containing its own genre of landscape, rendered real through my painting.

Keywords: Painting; utopia; estrangement; non-place; escapism.

Agradeço ao Nuno, pela importante validação dos meus fascínios por astronautas e abrigos pós-apocalípticos. À Silvia, sem a qual “Nenhures” não seria possível, e à Cecília e à Carolina — às três pela inspiração e companhia imprescindível. Agradeço à minha orientadora Isabel Sabino que me acompanhou neste processo e cujo mais importante conselho reforço: “Pinta mais!”. Agradeço ao João Seguro que, numa cena no atelier que se repete muitas vezes na minha cabeça, pegou num monte das minhas imagens de referências, espalhou-as no chão, arrumou-as, e disse “Isto é um lugar”.

Dedico este trabalho à minha mãe, que me motivou sempre a questionar as coisas e a trabalhar mais e melhor.

Ao meu pai, que sempre lá está quando preciso.

À minha avó Salomé, que me ensinou a ser forte.

ÍNDICE

Introdução	11
O espaço estranhado	13
O estranhamento e o estranhado	14
A ansiedade e mundos alternativos	22
O espaço de fuga	30
O escapismo	31
Contra-sítios	39
Nenhures	47
A mata	48
Terra plástica	52
A reconquista do espaço	59
Valhacoutos	64
Considerações finais	73
Referências	75
Índice de imagens	77

Introdução

Começa a tornar-se evidente um desencantamento pelo lugar onde se vive. Em parte semelhante ao espírito *fin de siècle*, em parte algo novo porque pertence a um mundo globalizado e, no entanto, profundamente fragmentado. Habituíamo-nos a filmes e séries de ficção científica que mostram mundos diferentes, hipotéticos, alimentados por uma profunda curiosidade relacionada ao questionamento «e se...?». Vivemos mundos alternativos cada vez mais reais através de tecnologias que a complexificam, com os olhos fixos no ecrã.

Esta dissertação surge de uma necessidade de explorar as motivações do meu trabalho artístico e é conduzida por preocupações transversais a uma geração jovem da qual faço parte. Partindo desse pressuposto, o título desta dissertação, *Nenhures*, «em lugar nenhum», representa o lugar que aqui se quer definir, e que é o mote desta investigação, um hipotético lugar extraterritorial criado pela pintura. O conceito de extraterritorialidade à partida remete para a isenção da aplicação de determinadas leis num certo lugar (ou indivíduo), em sítios como embaixadas, as Nações Unidas, a Lua ou o espaço exterior. Utilizo-o aqui reapropriado para o contexto da (minha) pintura, como se nela se criasse um espaço assim — isento de leis, constrações, limitações.

Uma inquietação pessoal cruza-se com uma inquietação comum: a da impermanência — o não-sentir-em casa, como já Heidegger cunhou a expressão, conduz à procura de uma saída para fora, de alternativas, de outras realidades. Desde miúda que mudo de casa frequentemente, de cidade, de lugar, e por essa razão o conceito de «casa» sempre me escapou. Essa inquietação motiva o meu trabalho plástico, cujas paisagens são ocupadas por abrigos, cabanas, tendas e bandeiras. Desenvolveu-se uma vontade de criar um território próprio e autónomo.

Esta dissertação divide-se em três partes, que correspondem a três momentos de definição de *Nenhures*. Na primeira parte, *O espaço estranhado*, é introduzido o processo e o efeito de estranhamento, a sua relevância no processo artístico e no sistema de formação de identidade, relativa à ansiedade e conseqüente necessidade de buscar uma alternativa à realidade. Remete-se a autores como Sigmund Freud, Bertolt Brecht, Martin Heidegger, Darko Suvin e à obra plástica de Peter Doig, Makiko Kudo e Mike Nelson.

Na segunda parte, *O espaço de fuga*, explora-se o fenómeno do escapismo e o seu reflexo na arte através da criação de ficções escapistas, e os espaços reais que já existem e que também contestam a realidade. Inicialmente, sobre os espaços de ficção, analisa-se a obra *The Man Who Flew into Space from His Apartment* de Ilya Kabakov, o filme *Moonrise Kingdom* de Wes Anderson e a abordagem de Tolkien sobre a construção de mundos alternativos através da ficção, propelida pelo escapismo. Posteriormente elabora-se sobre os contra-sítios da realidade, analisando os conceitos de *não-lugar* de Marc Augé e de *heterotopia* de Michel Foucault, que nos elucidarão sobre os espaços de possibilidade existentes no mundo.

Na terceira e última parte desta dissertação encontra-se o culminar desta investigação na reflexão sobre a sua parte prática: o meu trabalho artístico. Analisa-se o entrecruzar dos conceitos explorados nos capítulos anteriores através de uma abordagem do conceito de *terrain vague* de Ignasi de Sòla-Morale que é aliado à problemática do conceito de região selvagem apresentada por William Cronon, que são importantes para compreender o estranhamento dos contra-sítios, em paralelo com a análise dos motes do meu trabalho plástico. As questões conceptuais do meu projeto prático são então cruzadas com a investigação desenvolvida, desde a exploração da imagética que utilizo, formada por paisagens fragmentadas, em ruínas e invadidas pela mata, passando pela análise dos meus processos de construção de imagem baseados na apropriação e montagem de imagens externas, e finalmente pelas questões do processo da própria pintura.

O espaço estranhado

O futuro tornou-se inabitável. Esse desespero pode surgir, acho eu, unicamente da incapacidade de encarar o presente, de viver no presente, de viver como um ser responsável entre outros seres neste mundo sagrado, aqui e agora, que é tudo o que nós temos, e tudo o que precisamos, para ter esperança.¹

O mundo torna-se estranho, enrolado num nó que sentimos na garganta ao final do dia, um nó no estômago que se aperta quando pensamos no futuro. Este é, de facto, um mundo do futuro: a pessoa que o habita vive concentrado no que está para vir, inquieta, tentando antecipar as várias consequências do que faz hoje porque, então, e o amanhã? O passado arrasta-se nas suas costas e o presente é uma fina linha entre a sua insignificância e o culto ao futuro. Este é o modo de ver o tempo fixo no progresso. Sobre isto Ursula Le Guin oferece uma perspectiva diferente:

Parece que os povos falantes de Quechua dos Andes veem isto de modo diferente. Eles acham que uma vez que o passado é aquilo que se conhece, consegue-se vê-lo — está à nossa frente, debaixo do nosso nariz. Este é um modo de percepção diferente da ação, de consciência em vez de progresso. Uma vez que eles são tão lógicos como nós, dizem que o futuro encontra-se atrás — detrás das costas, por cima do ombro. O futuro é aquilo que *não* se vê, a não ser que nos viremos e apanhemos um vislumbre. E aí por vezes desejamos que não o tivéssemos feito, porque vislumbrámos aquilo que se está a esgueirar pelas nossas costas...²

Quem tenta habitar o futuro vive permanentemente desfasado de si próprio; sobe ao posto de vigia cedo quando entra na idade adulta, olhando ansiosamente o horizonte, e apenas sai de lá quando, com a aposentação, o horizonte chega-lhe à frente dos pés, momento a partir do qual torna-se frequente entrar num estado de apatia. Ao perder o lugar no futuro, a vivência no presente é um mero arrastar para o final derradeiro da vida. Na rua, vemos as velhinhas portuguesas a olharem pelas janelas, os maridos sentados nos cafés, dia após dia, esperando.

O presente é insustentável e o passado cheio de enganos—esta é a promessa desta era, desta geração em que me configuro. Surge deste modo uma ânsia por outras opções, modos, mundos; «um desejo por... tudo aquilo que está em oposição ao capitalismo e à ordem patriarcal, um desejo que ponha esta ordem em dúvida ao **estranhá-la**.»³ Este

¹ LE GUIN, U. — *Dancing at the edge of the world*, p. 103.

² *Ibid.*, p. 142.

³ SUVIN, D. — *Considering the sense of “Fantasy” or “Fantastic Fiction”*, p. 24. [Meu ênfase.]

desejo é motivado pela ansiedade, que desilude e desengana, e figura-se como uma possível catalisadora para a criação de alternativas ao sistema vigente.

O estranhamento e o estranhado

Estranhar algo, estranhar alguém. Por entre a areia macia da familiaridade, o nosso pé vai de encontro a um objeto estranho, que perturba a nossa caminhada tranquila pela praia. *Ultimamente ando a estranhar-te*. Alguém vê um estranho na pessoa que ama e sente repulsa no lugar de atração. *Estou a estranhar ele ainda não ter dito nada*. Alguém é tomado por um medo do desconhecido numa situação que devia ter sido banal, pela rejeição ou morte do outro.

O que é o *estranho*? É utilizado para definir uma qualidade do outro, exterior a nós — *Ele é mesmo estranho — Isto tem um sabor estranho*. Do Latim *extraneus*, o que é de fora, desconhecido, não familiar, de *extra*, de fora⁴, difere do *estranhar* que, na qualidade de verbo, demonstra uma ação realizada pelo sujeito, portanto um fenómeno que parte dele e o denuncia: algo que lhe era familiar, e *torna-se* estranho.

Sair do campo reconfortante da familiaridade é normalmente indesejável, no entanto tem vindo a ser explorado na arte. O **estranhamento**⁵ é um processo artístico proposto por Viktor Shklovsky, aquando do formalismo russo, no qual se apresentam coisas comuns (familiares) de forma estranha para renovar a percepção sobre essas mesmas coisas. Shklovsky separa a noção de linguagem literária da linguagem do quotidiano, afirmando que a linguagem literária é pois esse estranhamento da linguagem comum. Ao fazer o leitor demorar-se sobre o texto ela interrompe o automatismo da sua percepção sobre o mundo, e permite assim ao leitor recuperar a sensação de arrebatamento próprio de uma criança quando vive as coisas pela primeira vez. A finalidade última da literatura para Shklovsky é, portanto, tornar o familiar estranho:

A habituação devora o trabalho, roupa, mobília, a esposa e o medo da guerra. «Se o complexo inteiro de vidas de várias pessoas continua inconscientemente, então essas vidas serão como se nunca tivessem existido.» E a arte existe para que se possa recuperar a sensação da vida; existe para se sentir coisas, para tornar a pedra pedregosa. O propósito da arte é transmitir a sensação das coisas como elas são percebidas e não como elas são conhecidas. A técnica da arte é tornar os

⁴ Segundo o site de etimologia Origem da Palavra disponível em <http://origemdapalavra.com.br/site/palavras/esquisito/>

⁵ Cunhado por Shklovsky na sua língua materna, russo, como *ostranenie*.

objetos «não-familiares», tornar as formas difíceis, aumentar a dificuldade e tempo de percepção porque o processo de percepção é um fim estético por si mesmo e deve ser prolongado.⁶

O processo de *estranhamento* foi recuperado por Bertolt Brecht no que ele viria a chamar de *Verfremdungseffekt*, ou *V-effekt*, o «efeito de estranhamento». Enraizado no processo de estranhamento de Shklovsky e inspirado no teatro na altura praticado na China, Brecht desenvolveu a técnica que viria a caracterizar o teatro épico. Brecht propôs que o teatro se afastasse do teatro dramático aristotélico, no qual o espectador é absorvido pela realidade encenada do teatro, em vez de se consciencializar de que é de facto uma ficção. Essa imersão faria com que o espectador fosse afectado apenas emocionalmente e conduzido por uma ilusão; em oposição, Brecht sugeriu que devesse haver um despertar do sentido crítico do espectador, uma reacção à realidade através da ficção.

O espectador do teatro dramático diz: Sim, eu já senti isto assim também — Tal e qual como eu — É apenas natural — Nunca mudará — O sofrimento deste homem choca-me, porque é inescapável — Aí está arte excelente; tudo parece a coisa mais óbvia do mundo — Eu choro quando eles choram, eu rio quando eles riem.

O espectador do teatro épico diz: Eu nunca teria pensado nisto — Esta não é a maneira — Isto é extraordinário, incrível — Tem de parar — O sofrimento deste homem choca-me, porque é desnecessário — Aí está arte excelente: nada óbvio nela — Eu rio quando eles choram, eu choro quando eles riem.⁷

Com este fim, o efeito de estranhamento de Brecht, *Verfremdungseffekt*, seria, como o estranhamento de Shklovsky, o modo de retirar as coisas comuns do campo da familiaridade e torná-las estranhas, questionando-as. No teatro, Brecht viria a desenvolver métodos para alcançar este efeito através da cenografia, não permitindo qualquer imitação da realidade ou elementos «mágicos»⁸, e na execução dos atores, que deveriam agir como se não existisse uma quarta parede, questionando as falas das suas próprias personagens e falando ao público, sem apelarem nunca à empatia.⁹

⁶ SHKLOVSKY, V- — Art as technique, p. 2.

⁷ BRECHT, B. in WILLETT, J. (ed.) — Brecht on theatre, p. 71.

⁸ «The first condition for the A-effect's [tradução para inglês de “efeito de estranhamento”, *alienation effect*] application to this end is that the stage and auditorium must be purged of everything “magical” and that no “hypnotic tensions” should be set up.» *Ibid.*, p. 136.

⁹ «It is of course necessary to drop the assumption that there is a fourth wall cutting the audience off from the stage and the consequent illusion that the stage action is taking place in reality and without an audience. That being so, it is possible for the actor in principle to address the audience direct.» *Ibid.*, p. 136.

O objetivo deste efeito é «fazer o espectador adoptar uma atitude de questionamento e crítica na sua abordagem.»¹⁰ Ao estranhar o familiar, portanto, aquilo que está integrado na nossa realidade e no qual nos vamos moldando, há uma consciencialização do que de outra forma seria imperceptível e não necessitaria de uma explicação e é assim subitamente estranho.¹¹ O estranhamento era para Brecht o caminho para a libertação de fenómenos condicionados socialmente, assim que lhes fosse retirada a proteção da marca de familiaridade.¹² O estranhamento na arte parte de um querer voltar a conhecer a realidade, realidade que se vê despojada da cegueira da familiaridade.

O objetivo do artista é parecer estranho e mesmo surpreendente para o público. Ele consegue isto ao olhar estranhamente para si mesmo e para o seu trabalho. Como resultado, tudo o que é criado por ele tem um toque do surpreendente. Coisas do dia-a-dia são assim elevadas acima do nível do óbvio e do automático.¹³

*

Em *Das Unheimliche*, Freud tenta explicar, através da sua experiência de psicanálise, o que significa afinal *unheimlich*, primeiro esclarecido por Schelling como «o nome para tudo o que, devendo ter permanecido escondido e secreto, tornou-se visível.»¹⁴ Freud atesta esta afirmação, acrescentando que a sensação propiciada por algo *unheimlich* «pertence a uma classe de assustador que conduz a algo há muito conhecido por nós, outrora familiar»¹⁵. Como Freud analisou, é curioso como do ponto de vista linguístico a palavra *unheimlich* envolve significados aparentemente contraditórios — a sua raiz é *heimlich*, que pode significar algo íntimo, doméstico e simpático por um lado e, por outro, algo escondido, clandestino, secreto. *Heimlich* parte portanto de uma ambiguidade que se cruza com o seu «oposto», *unheimlich*, que é, diz Freud, uma espécie de subcategoria de *heimlich*.

Freud conclui que «uma experiência *unheimlich* ocorre ou quando complexos infantis reprimidos são revividos através de alguma impressão, ou quando as crenças

¹⁰ BRECHT — Brecht on theatre p. 136

¹¹ «Before familiarity can turn into awareness the familiar must be stripped of its inconspicuousness; we must give up assuming that the object in question needs no explanation. However frequently recurrent, modest, vulgar it may be it will now be labelled as something unusual.» *Ibid.*, p. 144.

¹² Cf. *Ibid.*, p. 192.

¹³ *Ibid.*, p. 92.

¹⁴ FREUD, S. — The uncanny, p. 4.

¹⁵ *Ibid.*, p. 2.

primitivas que superámos parecem ser uma vez mais confirmadas.»¹⁶ Os complexos infantis que são recalcados na mente do indivíduo exercem uma tremenda influência nele, como a psicanálise sugere; quando surgem revividos e, portanto, reafirmados, causam um enorme distúrbio para a pessoa. Para Freud, o *un* em *unheimlich* é a marca da repressão; *unheimlich* é o «retorno da repressão», e é através dele que a repressão é revelada. Da familiaridade, do conforto, do «caseiro» e do secreto de *heimlich*, brota a estranheza, o desconforto e a **revelação** de *unheimlich*; o segredo privado torna-se conhecido, não necessariamente para os outros, mas para a própria pessoa. Freud dá como exemplo o conto de E.T.A. Hoffman *Der Sandmann*, no qual Hoffman mantém o leitor numa constante dúvida sobre o que é **real** ou **ficção**; esta é uma incerteza que se reflete noutros exemplos seus do *unheimlich*, como quando um indivíduo vê um estranho a entrar no seu quarto e subitamente percebe que está a olhar para o seu reflexo num espelho.¹⁷

Portanto, entre o estranhamento e o estranho familiar (*unheimliche*) existe uma subversão do familiar, que é tornado estranho. No entanto, enquanto o estranhamento é o processo — desde o estranhar algo do dia-a-dia até ao ato criativo de estranhar — *unheimliche* é o efeito resultante, o **estranhado**, poderemos dizer, o ponto de não retorno em que o familiar não é mais visto da mesma forma.

*

A estranheza patente nas pinturas de Peter Doig é peculiar precisamente pela sua tensão com a familiaridade que reconhecemos nelas. Doig não pinta uma estranheza alienígena, antes, caminha sobre o limbo entre o natural e o artístico, o real e o ficcional. Ele ocupa a fina linha entre o *reconhecimento* e o *estranhamento*. «[As suas pinturas] mostram algo familiar que, não obstante, parece perturbadoramente estranho, ou algo estranho que parece familiar.»¹⁸

Judith Nesbitt revê o conceito de *unheimlich* no tratamento das casas nas pinturas de Peter Doig, comentando a sua admitida utilização da noção de «*homeliness*»¹⁹ nas suas obras e, que, «no entanto todas parecem estar abandonadas, com janelas obscurecidas

¹⁶ FREUD — The uncanny, p. 17.

¹⁷ *Ibid.*, p. 17

¹⁸ SHIFF, R. — Virtual memory. In NESBITT, J. — Peter Doig, p. 25.

¹⁹ NESBITT, J. — Peter Doig, p. 9.

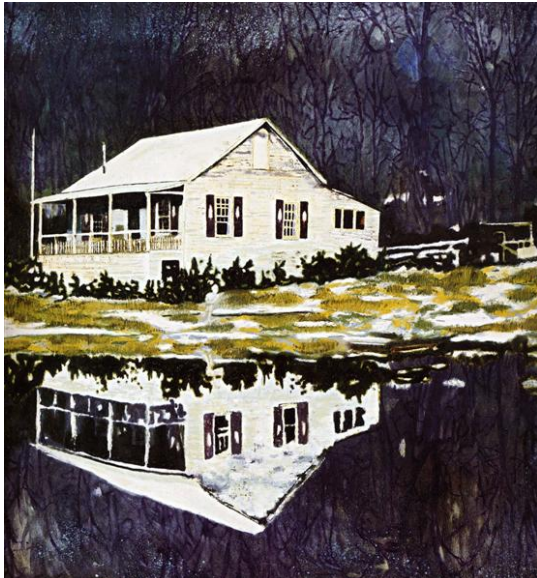


Figura 1 — Peter Doig, *Camp Forestia*, 1996.
Óleo sobre tela, 170 x 170 cm.

como abismos, mais assustadoras do que convidativas.»²⁰ É realmente curiosa a noção de Doig das suas pinturas enquanto algo *caseiro*. Tendo em conta a sua juventude atribulada com constantes mudanças de meio, é de questionar qual será então a sua casa e o que será de facto caseiro para ele.

Peter Doig, submerso num mundo saturado de imagens, seleciona-as quando reconhece algo familiar obscurecido pela estranheza, «pois *unheimliche* não é na realidade algo novo ou estranho, mas algo familiar e antigo — estabelecido numa

mente que foi estranhada apenas pelo processo de repressão.»²¹

As imagens que Peter Doig utiliza no seu processo artístico são o seu modo de simultaneamente estranhar-se e familiarizar-se de novo com o seu objeto. A sua seleção não é aleatória e, portanto, poder-se-á dizer que ele as escolhe porque algo nelas é-lhe ressonante, e isso só pode acontecer pelas imagens «dizerem-lhe» alguma coisa. Em Doig a infância é estranhada através da viagem, seja real ou virtual e, portanto revivida, e desse processo o seu recalçamento vem ao de cima; a sua manifestação surge parecendo sinistramente familiar, *unheimlich*. Assim, o processo artístico de Doig depende desse sentimento *unheimlich* em relação às suas referências, reveladora dos seus recalçamentos, que estranham a sua realidade. As suas construções de novas realidades são resultado desse estranhamento, e são refletidas no observador quando ele próprio também reconhece a estranheza da *sua* realidade.

²⁰ NESBITT, J. — Peter Doig, p. 9.

²¹ FREUD — The uncanny, p. 13.



Figura 2 — Peter Doig, *Gasthof Zur Muldentalsperre*, 2000.



Figura 3 — Peter Doig, *Grand Riviere*, 2001-2. Óleo sobre tela, 230 x 360 cm, National Gallery of Canada, Ottawa.

*



Figura 4 — Mike Nelson, *Quiver of Arrows*, 2010. Vista exterior da instalação.



Figura 5 — Mike Nelson, *Quiver of Arrows*, 2010. Vista interior da instalação.

As instalações de Mike Nelson lidam com narrativas construídas a partir de estruturas frequentemente labirínticas, onde o observador é imerso em realidades paralelas. Servindo-se da ficção e de um processo narrativo, Nelson aplica linguagens à partida literárias numa forma visual penetrável, fragmentando e estratificando as narrativas, que surgem como atmosferas.

As suas instalações são domínios expansivos para assemblagens de detritos culturais, frequentemente referindo obras específicas de literatura e movimentos políticos falhados ou contra-culturais. Trabalhando com figuras e materiais na margem da sociedade, Nelson pede aos seus observadores para passar algum tempo a habitar **mundos que, embora à superfície sejam estranhos, revelam verdades e modos de pensar** que afectam mesmo as atividades culturais mais básicas.²²

Através de estruturas de um realismo familiar, como casas, laboratórios, quartos, mercados e outros espaços «reais», Nelson subverte as características caseiras e transforma-os em espaços inquietantes, induzindo ao observador um estado de ansiedade que lhe permite voltar a ver esses lugares com um olhar renovado, estranhado.

Jorge Luis Borges sabia algo sobre vaguear num espaço, antes familiar mas agora reconstruído até ao ponto onde toma uma atmosfera diferente, tingido com a sensação que algo moveu-se na sua estrutura reconfigurada, algo que embora ausente, projeta uma sombra da sua presença nos vestígios que deixa para trás.²³

²² Consultado em <http://www.303gallery.com/artists/mike-nelson/biography>.

²³ NELSON, M.; IRVINE, J. — *Extinction beckons*, pp. 26-33.

Essa reconstrução de espaços de Borges, aqui comparada a Nelson, é o nosso foco relativamente ao estranhamento. O espaço, pois, é todo-envolvente e preenche os sentidos. A arte recorre amiúde ao processo de estranhamento, senão sempre como Shklovsky defende, mas através de um espaço contido este efeito é potencializado pela virtude de se tornar inevitável na sua presença completa, envolvente. As instalações mais *unheimlich* de Nelson são precisamente as mais labirínticas, que demoram a deambulação do visitante ao afastarem de si os locais de saída. A permanência física num ambiente alia-se à permanência psicológica da repressão desenvolvida por Freud, que mostram o carácter inevitável do *unheimliche*.



Figura 6 — Mike Nelson, *Agent Dickson at The Red Star Hotel*, 1995. Vista da instalação.



Figura 7 — Mike Nelson, *Agent Dickson at The Red Star Hotel*, 1995. Vista da instalação.

A ansiedade e mundos alternativos

Heidegger traz-nos a relação da **ansiedade** com *unheimlich*: «*In der Angst ist einem “unheimlich”*» (Na ansiedade sente-se *estranhado*)²⁴, diz Heidegger.

Em *Ser e Tempo*, o «*unheimlich*» de Heidegger parece ser simplesmente «como se sente» no estado de ansiedade. No estado de ansiedade, coisas que eram familiares e caseiras tornam-se estranhas. O mundo no qual fazemos a nossa casa subitamente parece-nos alheio. É, como Iain Thomson diz, «retroativamente desfamiliarizado». Sentimos, portanto, uma sensação de inquietação e transtorno — um sentimento estranho ou misterioso. Este sentimento lembra o fenómeno dissociativo de desrealização, que tem sido caracterizado como envolvendo uma experiência semelhante: «Coisas familiares parecem estranhas e externas. Sinto-me como um antropólogo de outro planeta, estudando a espécie humana.»²⁵

Segundo Katherine Withy em *Heidegger on Being Uncanny*, a experiência da ansiedade de Heidegger não é uma mera patologia, mas uma desconstrução da familiaridade que revela algo, como as coisas são, um acesso à ontologia.²⁶

Há momentos em que somos atingidos por um sentimento de estranheza, como se houvesse algo de errado em ser humano. Talvez sintamos a inadequação do conhecimento humano face ao carácter bruto de *ser assim* do mundo natural; talvez sintamos um vazio nas rotinas diárias das nossas vidas sociais; talvez a familiaridade se esgote dos objetos comuns, deixando apenas intrusos mudos. Nesses momentos, parece que nunca conseguimos fazer as nossas vidas e o nosso mundo inteiramente familiar, inteiramente relevante. Qualquer relevância que conquistemos é assombrada pela irrelevância. Sentimos que existe uma dimensão da existência humana completamente desalinhada de si própria — instável, deslocada [«*out-of-joint*»].²⁷

Esta experiência de *out-of-jointness*, ou seja, de **deslocamento**, é explorada por Withy, que a equipara à sensação de inquietação, de estranha familiaridade. A ansiedade, em oposição ao medo que é uma inquietação direcionada a algo específico, é experienciada face a algo indefinido, direcionada a *nenhures*, na medida em que não se sabe porque é que se está ansioso.²⁸

²⁴ HEIDEGGER, M. — Being and time, p. 233.

²⁵ WITHY, K. — Heidegger on being uncanny, p. 3.

²⁶ Cf. *Ibid.*, p. 3.

²⁷ *Ibid.*, p. 1.

²⁸ «Accordingly, when something threatening brings itself close, anxiety does not “see” any definite “here” or “yonder” from which it comes. That in the face of which one has anxiety is characterized by the fact that what threatens is *nowhere*. Anxiety “does not know” what that in the face of which it is anxious is.» HEIDEGGER — Being and time, p. 231.

Face à ansiedade, o mundo parece insignificante, «nada e nenhures»²⁹, revelando o mundo como mundo: «Ser-no-mundo em si é aquilo pelo que a ansiedade é ansiosa.»³⁰ Heidegger clarifica a sua utilização da palavra *unheimlich* como o sentimento da ansiedade, como *das Nichtzuhause-sein*, **não-estar-em-casa**. Para Heidegger, o mundo é caseiro, *heimlich*, mas através da ansiedade isso é invertido, e o mundo torna-se *unheimlich*, estranho, e deixa de ser uma casa. A ansiedade permite a revelação do ser-no-mundo, suspendendo a imersão quotidiana e tornando o indivíduo autoconsciente.³¹ Esta perspetiva renovada é estranha, é um olhar ansioso para a familiaridade e falamos, uma vez mais, de um estranhamento.

De facto, quando se fala em estranhamento no quotidiano, muitas vezes será para referir alguém que se estranha da família, ou seja, que se afasta da família devido a uma variedade de complicações — estas derivadas do *não-estar-em-casa*. A tese de Withy é que o não-estar-em-casa não é um sentimento, como Heidegger inicialmente parece defender, mas que é algo que se é — é-se *unheimlich*, estranhado, o *não-estar-em-casa* é-nos intrínseco. Será possível dizer que nunca se está em casa?

A ansiedade é característica da geração jovem adulta atual, à qual pertença, criada num ambiente de esperança e crescimento económico, de avanços tecnológicos a um ritmo sem precedente e de uma explosão multicultural face à consolidação do globalismo. Essa marca de optimismo foi, no entanto, rapidamente arrasada pela Grande Recessão, e assim várias coisas ensinadas como sendo garantidas tornaram-se difíceis de agarrar, como a independência, um emprego, uma casa. Isto veio fomentar a procura intensiva por escapismo como modo de lidar com a ansiedade, desde livros, televisão, videojogos, até drogas e outros mais, meios portanto passíveis de serem utilizados para enveredar por realidades alternativas.

Um dia uma estudante universitária no Canadá perguntou-me como definir a realidade, para um trabalho que ela estava a escrever para a aula de filosofia. Ela queria uma resposta de uma só frase. Eu pensei sobre o assunto e finalmente disse, «**A realidade é aquilo que, quando deixamos de acreditar nela, não desaparece.**»³²

²⁹ HEIDEGGER — Being and time, p. 231.

³⁰ «Being-in-the-world itself is that in the face of which anxiety is anxious.» *Ibid.*, p. 232.

³¹ Cf. *Ibid.*, p. 235.

³² DICK, Philip K. — How to build a universe that doesn't fall apart two days later.

O escapismo é resultado desse não-estar-em-casa, um deslocamento em relação à realidade cotidiana de uma sociedade implacável. O que acaba por acontecer em grande parte dos casos é uma desconexão acentuada com o mundo através da depressão que se vai agravando.

No Japão contemporâneo, onde estritas regras sociais deixam os jovens confinados, permeia a cultura do escapismo, que se tornou a face impassível da resistência social e política. Os dispositivos desta rebeldia dormente são os *animes*, as *mangas*, os videogames, o *cosplay*, entre outros; são ferramentas para a criação de novas realidades, separadas da sociedade contemporânea, que têm adquirido uma força semelhante no nosso mundo ocidental.

A artista japonesa Makiko Kudo reflete este estado de inquietação geral. Ela regride para o corpo de uma criança, que se deixa absorver por uma preguiçosa aventura adentro de um ambiente de vegetação densa em lugares abandonados. Lugares como nos sonhos, onde não é possível distinguir se nos encontramos numa selva, num jardim ou num cenário, se algo está no chão ou a flutuar, ou o que nos é próximo e longínquo;



Figura 8 — Makiko Kudo, *Being swept away*, 2013. Óleo sobre tela, 194,5 x 259 cm.

em que é difícil distinguir «entre o dia e a noite, a visibilidade e a invisibilidade, e a realidade e a fantasia.»³³

Na maioria das culturas, a fantasia e a fuga são vistas como uma maneira de evitar a realidade. No Japão do século XX, no entanto, onde rígidas estruturas sociais e uma economia débil deixaram muitos jovens sentindo-se presos, o escapismo quase que assumiu o estatuto político de resistência. Ficar absorvido em realidades ficcionais como as das *mangas* ou de videogames era uma espécie de rebelião contra a concepção do mundo da geração precedente. É importante ter isto em consideração ao observar a arte de Makiko Kudo. As moças de pernas longas e olhos arregalados que habitam as suas pinturas [...] podem ser avatares para a própria artista, mas os lugares para onde elas recuam são sérios e muito reais. A escolha de Makiko Kudo de trinta e quatro anos de regredir para o corpo de uma criança pode ser vista como uma reflexão sobre as ansiedades da geração dela relativamente aos constrangimentos de ser adulto, das relações interpessoais e das convenções sociais.³⁴



Figura 9 — Makiko Kudo, *May I Come in?*, 2011. Óleo sobre tela, 182 x 227,5 cm.

³³ GRIFFIN, J. — Makiko Kudo. In AA.VV. — *Vitamin P2: new perspectives in painting*, p. 176.

³⁴ Consultado em: <http://de.phaidon.com/agenda/art/articles/2012/february/27/inside-the-mind-of-makiko-kudo/>

Kudo lida com o ambiente conservador e divergente do Japão com uma sensibilidade singular, através de um modo de viver intencionalmente desconexo da realidade, visivelmente embrenhado no universo *otaku*.³⁵ A própria expressão *otaku* é uma derivação para referir *a casa de outra pessoa*. Os *otakus* são, na sua essência, indivíduos que se sentem **desterrados** e que não se identificam nem com o seu lugar nem com o seu tempo; vivem através de outras realidades, por intermédio de ficções protagonizadas por personagens fantásticos — que representam, frequentemente, o *alter ego* do indivíduo — em lugares imaginados.

Makiko Kudo une múltiplas camadas numa só, — num método semelhante ao movimento *Superflat*, seu precursor, popularizado por Haruki Murakami — une vários universos que, de facto, representam um único: o *otaku* propriamente dito, *a casa do outro*, o lugar que não é vivível, apenas visitável. Neste sítio deixam de existir as normas habituais da vida: não existem necessidades, não existe memória, não existe identidade nem materialidade; a ligação entre o indivíduo e a sua identidade é rompida e ele torna-se anónimo num lugar mais coerente com os seus recalcamientos — «a solidude semi-gradável evocada nas pinturas de Kudo pode ser interpretada como o custo da liberdade: a sensação de se estar à deriva, tão desligado da própria cultura quanto de uma cultura estrangeira.»³⁶

Este sítio é de largo modo caracterizado pela sua natureza aparentemente idealizada, reconfortante e apaziguadora; no entanto, estas qualidades não vêm sós, pois o seu encanto vela um carácter sinistro que alude à sensação de quando nos perdemos num lugar estranho. As moças de Kudo são evidentes estranhas nos lugares em que se perdem; provêm de outra terra e exploram este novo lugar mostrando expressões apáticas, parecendo sonâmbulas perdidas num sonho acordado. Estão deslocadas de si próprias e, portanto, das suas responsabilidades, dos seus receios e dos constrangimentos que implica serem quem elas são. Esta (falsa) perda de identidade cria a distância necessária entre elas e a sua realidade, o suficiente para se transformarem elas próprias temporariamente numa personagem, como indica o seu aspecto de desenho animado, que se submete passivamente ao mundo por onde embrenhou.

³⁵ *Otaku* é o termo japonês para identificar pessoas com interesses obsessivos na cultura de entretenimento japonesa fundada em *animes*, *mangas*, videojogos e *cosplay*.

³⁶ GRIFFIN, J. — Makiko Kudo. In AA.VV. — Vitamin P2: new perspectives in painting, p. 176.

Estes lugares inventados, breves momentos imaginados, albergam as jovens que se escondem na densa vegetação típica do universo de Makiko Kudo. Embora lá se destinem a perderem a sua identidade, ela não deixa de ressurgir. Esta sensação velada traz à superfície sentimentos recalçados que permitem depreender a origem do indivíduo que, agora sob um estado de anonimato e integrado numa nova realidade, revê o mundo que era o seu lar subitamente transfigurado. Estes lugares onde as personagens de Kudo se encontram perdidas são um **refúgio**, uma utopia que lembra a fantasia do viajante: escapar da gravidade e voar para fugir para um lugar separado do seu, numa parte distinta do planeta, onde ele deixa de ser alguém.



Figura 10 — Makiko Kudo, *Becoming a Field*, 2014. Óleo sobre tela, 227 x 365 cm.

*

Em virtude da tendência para o escapismo, as **ficções** têm vindo a tomar mais espaço para além do seu lugar de mero entretenimento e ocasional escapismo. O modo predileto, ficções sobre o futuro, ou seja, ficções científicas. Estas, como conhecemos pelos filmes, séries e livros, tratam-se de narrativas que ficcionalizam mundos alternativos ou que especulam futuros. Como Le Guin explica:

A ficção em particular e a narrativa em geral podem ser vistas não como disfarce ou falsificação do que é dado, mas como um encontro ativo com o meio ao colocar

opções e alternativas, e como um aumento da realidade presente ao conectá-la com o passado inverificável e o futuro imprevisível.³⁷

A capacidade da ficção científica criar novas hipóteses face ao mundo empírico é confirmada por Darko Suvin, que afirma que esta é um «mapeamento de alternativas possíveis»³⁸. Suvin, crítico de ficção científica, desenvolveu a noção de *estranhamento cognitivo* que se tornou na característica principal para definir o género literário. Baseado no estranhamento de Shklovsky e de Brecht, o estranhamento cognitivo é um mecanismo que utiliza uma «estranha novidade, um *novum*»³⁹, uma inovação ficcional que age segundo uma «oscilação entre o “mundo zero” do autor e a nova realidade [que] induz a narrativa necessária de um meio de deslocamento da realidade»⁴⁰. Isto é, a flutuação gerada entre o *novum*, ou seja, a realidade alternativa estranha, e o mundo empírico familiar geram o estranhamento, permitindo uma perspectiva renovada sobre o mundo.

A descoberta e materialização de uma *fórmula* sobre a sociedade. Um padrão particular é abstraído da suma da experiência social, e uma sociedade é criada deste padrão... O mecanismo «futuro» (normalmente só um mecanismo, pois quase sempre é sobre a sociedade contemporânea sobre a qual se escreve...) remove a tensão habitual entre o padrão selecionado e observação normal.⁴¹

Para Suvin a ficção científica seria então, através do estranhamento, um modo de *desalienar* as pessoas, um catalisador de mudanças no ambiente do autor e do leitor. Afastando a ficção científica da sua habitual categorização como puro escapismo, Suvin defende que funciona como a **utopia**, na medida em que não pretende criar subitamente um mundo perfeito, mas «tenta iluminar as relações das pessoas umas com as outras e o meio onde vivem através do mecanismo simples de uma localização radicalmente diferente para as supostas novas relações humanas com a fábula que criou.»⁴² Este lugar invertido pela utopia define-se tanto por não ser real como por ser parecido com a realidade.

[A utopia] toma e recupera o antigo *topos* do *mundus inversus*: a utopia é uma inversão formal de aspectos significantes e salientes do mundo do autor e que tem

³⁷ LE GUIN — *Dancing at the edge of the world*, pp. 44-45.

³⁸ SUVIN, D. — *Metamorphoses of Science Fiction*, p. 12.

³⁹ *Ibid.*, p. 4.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 71.

⁴¹ Raymond Williams cit. por SUVIN, *Ibid.*, p. 77.

⁴² SUVIN — *Op. cit.*, p. 53.

como propósito ou *telos* o reconhecimento que o autor (e o leitor) realmente vive num mundo axiologicamente invertido.⁴³

O estranhamento aplicado às artes foi portanto largamente explorado no âmbito da literatura, em particular pelos formalistas russos e por Suvin, e no domínio do teatro por Brecht. Nas artes plásticas, no entanto, surge pouco desenvolvido em comparação, ou pelo menos desatualizado, encontrando-se limitado a uma abordagem histórica do grotesco, ainda pouco revista para a arte contemporânea e necessitando de uma caracterização mais clara. Isto não significa, todavia, que esteja a ser deixada de parte na prática das artes plásticas, pelo contrário, o **espaço estranhado** tem sido tomado por diversos artistas como Mike Nelson, Peter Doig e Makiko Kudo, que reinventam lugares a partir da sua própria realidade fragmentada, transfigurada em mundos que na sua estranheza apontam para a estranheza do nosso. Hoje, particularmente, torna-se importante rever a importância deste mecanismo, pois como Suvin manifesta: «É sensato supor que o maior estímulo para a ficção fantástica é a violência engendrada pelas violações capitalistas de personalidade, que se estendem desde o campo, cidade e fábrica até ao mapa mundo que se vai encolhendo.»⁴⁴

A ansiedade é potenciadora do estranhamento, e através dela torna-se possível incentivar a imaginação para alternativas que de outra forma não seriam incitadas, simplesmente porque não seriam *necessárias*. A precariedade deste estado mental impulsiona a criação de possibilidades, excita a construção de novos mundos. Mundos, de facto, porque a ansiedade inunda os sistemas existentes e exige construções radicalmente diferentes, impossíveis. Assim, as construções da mente ansiosa refugiam-se em linguagens ficcionais — na arte — em espelhos distorcidos por onde olhamos para uma realidade que tenuemente reconhecemos como sendo nossa, numa expressão invertida da alienação. «*Unheimliche*», o **estranhado**, é assim a estética da ansiedade, na medida em que parte da ansiedade e também visa despertá-la, acordar uma inquietação no observador. No **espaço estranhado** muros são derrubados, novas terras conquistadas e, com essa lufada de ar fresco, a esperança pode ser retomada. A ansiedade transforma-se em revolta, e o seu estranhamento é, através da arte, contagioso.

⁴³ SUVIN — *Metamorphoses of Science Fiction*, p. 54.

⁴⁴ SUVIN — *Considering the sense of “Fantasy” or “Fantastic Fiction”*, p. 9.

O espaço de fuga

Em tempos passados, a ilha, a terra distante, tinha um valor místico. Nos dias de hoje já não existem terras por explorar nem caminhos novos por trilhar do mesmo modo que antes havia; esses lugares estão descobertos e mapeados. Não há um lugar onde possamos chegar pelo nosso pé que não seja acessível através de uma pesquisa na Internet. O exotismo do outro já quase não passa duma lembrança. Vive-se numa sociedade saturada de imagens espetaculares hiper-reais que confrontam continuamente a realidade do dia-a-dia que, por comparação, parece insípida e banal. Surgiu assim uma procura por espaços alternativos: aquele que conhecemos duma fábula, aquele do *resort* no México, aquele num planeta a vinte mil anos-luz. Aquele é o espaço que aconchega o ocasional desejo invasivo de fuga, o lugar impossível que traz o alívio de rasgar a identidade um pouco mais ao nosso alcance.

No contexto atual de saturação, quer de informação, quer de coisas, produtos, e até pessoas, paira uma existência superabundante, uma multiplicidade de oportunidades, de possibilidades de futuros ainda por acontecerem, incertezas que nos fazem ansiosamente dizer que sim, é afortunado vivermos nestes tempos.

A Internet, de facto, faz já parte imprescindível da vida tal como a passámos a conhecer; ela veio aproximar tudo de todos, fechar distâncias entre ideias, entre pessoas, entre lugares. Através dela, todo o mundo torna-se subitamente mais acessível, mais confortavelmente pequeno; fazendo *zoom in* e *zoom out* no *Google Maps* figura-se o mundo inteiro, todo o espaço aberto tornado penetrável. Em contraste, temos consciência de que o mundo está todo mapeado e completamente distribuído; não é possível entrar seja em que lugar for sem trespassarmos propriedade de outrem. Os lugares que são fisicamente acessíveis são «espaços públicos», nos quais existe uma determinada conduta a assumir, limitada não apenas por proibições legais, mas principalmente por questões comportamentais de senso comum. O próprio conceito de viagem assume-se como algo libertador, uma experiência ideal e muito desejada de expansão da mente. Acontece, no entanto, segundo rotas predefinidas, delimitadas por torniquetes, em espaços providenciados para esse fim e dificilmente ultrapassáveis. A maior liberdade ocorre dentro de casa, no domínio «privado» e, portanto, oculto.

Subitamente todo o resto do mundo é-nos afinal restrito. Sentimo-nos num mundo que é de todos e que no entanto não é de ninguém; somos desterrados, limitados a

vaguear por lugares por onde a nossa passagem é indiferente e saímos tão rapidamente quanto entrámos.

O escapismo

Quando se pensa em «fuga», remete-se não só à viagem, mas também a uma variedade de fenómenos, como o prisioneiro que foge da prisão, um gás ou líquido sob pressão que escapa da canalização através de um furo ou ainda a saída apressada de um perigo iminente. Em suma, da fuga pode-se dizer que, no seu significado essencial, é a transição de um estado para outro: da banalidade para a aventura, da prisão para a liberdade, do perigo para a segurança — ou, pelo menos, a tentativa. Porque a **fuga** nem sempre é bem sucedida, muitas vezes impedida de se realizar.

Sempre, desde que me lembro e mesmo de quando não me lembro [...], há um desejo de fugir, de escapar daquele lugar onde se está agora; de fugir sem olhar para trás, para nunca mais regressar; de fugir para tão longe que eles não consigam trazer de volta; de fugir tão depressa que não se consiga ser apanhado; de fugir tão súbita e inesperadamente que ninguém saiba antecipar e interferir; de saltar fora no momento mais inesperado quando ninguém estiver à espera; de saltar da janela que está sempre fechada, pela porta que está trancada...⁴⁵

Submerso na União Soviética, Ilya Kabakov viveu numa nação entre fronteiras fechadas, dificilmente transponíveis, num culto à exploração espacial que permeava a derradeira utopia de um lugar livre e infinito, sonhada a partir de apertados apartamentos comunais. Durante a Guerra Fria, a maior fonte de propaganda oficial do estado soviético foi precisamente a exploração espacial, tornada realidade quando Yuri Gagarin foi o primeiro humano a viajar para o espaço. Foi nesta conjuntura da propulsão para um lugar idealizado e intacto que Kabakov se interessou desde jovem por «Uma fuga cuidadosamente preparada seguida da sua súbita concretização.»⁴⁶ Na sua instalação *The Man Who Flew into Space from His Apartment*, é esse projeto que é finalmente tornado físico, tal como Kabakov apresenta: «O habitante solitário deste quarto, como se torna claro pela história que o seu vizinho conta, era obcecado por um

⁴⁵ KABAKOV, I. — Ilya Kabakov: Installations, 1983-2000: Catalogue raisonné, p. 95.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 95.

sonho de um vôo até ao espaço. Provavelmente ele realizou este sonho dele, o seu “grande projeto”.»⁴⁷



Figura 11 — Ilya Kabakov, *The Man Who Flew Into Space From His Apartment*, 1984. Vista da instalação

Dentro de uma redoma de propaganda soviética que garantia ter realizado a grande utopia da libertação do povo, a ideologia tomou conta da utopia, o terreno de deslocação e possibilidade, enfim concretizado e assimilado. Em reação ao apoderamento da utopia por parte do coletivo, Kabakov tomou através da sua personagem o único caminho restante: escapar para o cosmos, o vazio longínquo ainda por conquistar. Este personagem estava também ele rodeado de posters de propaganda soviética, cobrindo

⁴⁷ KABAOKOV — *Op. cit.*, p. 96.

toda a parede do seu quarto. Lá dentro estava uma catapulta, que serviria para o habitante escapar da gravidade e ser finalmente propelido para o espaço.

Em *The Man Who Flew into Space from His Apartment*, Kabakov subverte a grande utopia soviética da exploração espacial, documentando a história de como alguém a torna realidade, mas tornando-a sua, privada e anónima, distante do conceito vigente de utopias sociais e universais. Não só a realiza, como também o faz sozinho a partir do seu pequeno quarto, que é apresentado repleto de estudos e planos para esta grande fuga.

É triste viver nesta terra, não há espaço suficiente para toda a gente, mas há muito mais espaço no cosmos: pode-se construir cidades e ligá-las umas às outras, ou então não ligá-las. Há liberdade total de migração. Nada nem ninguém pode impedir-nos, nem pessoas, nem edifícios, nem árvores. Na Terra as pessoas são divididas por governos, cidades e apartamentos, mas o cosmos é transnacional.⁴⁸

Construído num contexto de sobre-população dos apartamentos comunais, este pequeno quarto reflete a falta de espaço privado, que é realçada mais ainda pela saturação de posters de propaganda. Os escassos traços de individualidade deste quarto residem na catapulta em si, e nos estudos para a fuga. O excesso do exterior, ou seja, da população, publicidade, texto, imagem, enfim, de ideologia, está na origem da falta de espaço individual e consequente fuga do cosmonauta de Kabakov. Ele sente que não pertence ao mundo, e portanto escapa para o único lugar que pode — para cima, para fora.

As pessoas sonhavam em superar o campo gravitacional da terra, sacudindo a força que não só mantém os humanos pressionados contra a superfície da terra, como também os coloca debaixo de uma camada de terra. Isto acontecia em conjunto com o desejo de escapar ao campo gravitacional dos antepassados, tradição e civilização, de escapar à gravidade do velho mundo, de flutuar livre num estado de leveza — não só mentalmente, espiritualmente, na imaginação, mas corporalmente, em termos físicos reais.⁴⁹

O habitante do apartamento comunal, tema recorrente de Kabakov, consegue finalmente escapar do seu lugar e libertar-se das suas insatisfações, da sua identidade e, quiçá, do seu próprio corpo. O herói da história de Kabakov concretiza o sonho de flutuar livremente no ar e de ver a humanidade livre das restrições da existência terrestre. A finalidade do voo era a fuga; o indivíduo lançou-se para a incerteza de uma

⁴⁸ KABAOKOV — *Op. cit.*, p. 100.

⁴⁹ GROYS, B. — Ilya Kabakov: The man who flew into space from his apartment, p. 12.

utopia, separando-se do mundo onde vivia, que não era seu, para se submergir no cosmos.

*

Moonrise Kingdom, um filme de 2012 de Wes Anderson, conta a fuga de dois jovens numa ilha ficcional chamada New Penzance em 1965. Sam, um escuteiro órfão, e Suzy, filha de um casal de advogados, são ambos crianças de doze anos, inteligentes, problemáticos e introvertidos. Os dois apaixonam-se trocando cartas por entre as frustrações que sentem em relação aos amigos e à família. Um dia decidem fugir de casa juntos, partindo cada um com uma mala para os ajudar a «sobreviver»: Sam leva o seu equipamento de campismo e de pintura, e Suzy um gira-discos, binóculos, um gato e os seus livros favoritos.



Figura 12 — *Still* do filme de Wes Anderson, *Moonrise Kingdom*, 2012.

Suzy e Sam, dois jovens afastados da sociedade em que vivem, não se ajustam à sua realidade na pequena ilha de New Penzance, desejando escapar da sua situação. Para tal, fogem do seu lugar e encenam uma vida de adulto um com o outro. Enquanto Suzy lê, Sam pinta. Wes Anderson inventou seis livros imaginários, os livros que acompanham Suzy na sua viagem; são ficções que, quando são lidas por Suzy, tecem a malha de desejos e fantasias dela. Estes livros são instrumentos na elaboração de um universo, *Moonrise Kingdom*, um lugar-cenário que ergue-se através dos meandros de dois jovens, cada um com a sua maneira característica de olhar — ele por detrás dos seus



Figura 13 — *Still* do filme de Wes Anderson, *Moonrise Kingdom*, 2012.



Figura 14 — *Still* do filme de Wes Anderson, *Moonrise Kingdom*, 2012.

óculos e das suas pinturas peculiares que expõe um lugar; ela pelo intermédio de um par de binóculos que, diz Suzy, são o seu «super-poder». Embora neste filme sejamos repetidamente interpelados pelas paisagens viçosas e adereços exuberantes desta ilha e das pessoas que lá habitam, o sítio verdadeiramente substancial está presente, com efeito, nas interpretações de Sam e Suzy do seu lugar que não existe.

Passando por várias atribulações, caminham juntos pela floresta afora, acampando, lendo e conversando. O seu destino final é uma enseada que batizam como *Moonrise Kingdom*. Lá montam a sua tenda, ligam o gira-discos e, durante um dia, o jovem par concretiza um breve sonho — um modo de vida apenas seu num lugar isolado e descontaminado da influência do resto das pessoas. Tornam realidade o seu fascínio pela rebeldia e fusão com a natureza e apropriam-se, assim, dum lugar que, para eles, é utópico, na medida em que é um sítio sem lugar, impossível para lá da sua imaginação. Trata-se não só de escapar a um determinado lugar, mas sobretudo de escapar à identidade que lhe é subordinada; eles deixam de ser duas crianças e passam a ser dois personagens autónomos no seu mundo inventado, no qual apenas existem as suas fantasias num momento sem memória do passado nem o receio do futuro.

*

Sam, Suzy e o cosmonauta de Kabakov concretizam um breve sonho, uma **utopia** — atingir um lugar descontaminado, imaterial, transcendente. Apropriam-se de um lugar que é utópico, na medida em que é um sítio sem lugar, impossível para lá da imaginação. Sobre isto, diz Ricoeur: «a utopia é o imaginário — o completamente irrealizável. O imaginário toca as raias da loucura. É escapismo e evasão.»⁵⁰ É, pois, a condição irrealizável deste não-lugar que o diferencia de um lugar — «as utopias propriamente ditas nunca são realizadas na medida em que criam a distância entre o que é e o que deve ser.»⁵¹

Esta fuga representa a anulação do indivíduo, pois ele torna-se num personagem num cenário, separado da sua identidade e do seu lugar; torna-se em *ninguém*. A separação entre si e o seu lugar é um desejo recalcado em épocas de tensão social, nas quais o indivíduo não se identifica com o sítio onde vive; isto é verdade para Kabakov, que conheceu a opressão soviética em primeira mão, e também para Sam e Suzy, que queriam simplesmente viver à sua maneira. Para Kabakov esse lugar é o cosmos, e para Sam e Suzy é o sonho infantil.

O presente parece já demasiado pálido para ser interessante perseguir as suas deambulações; avistam-se, sim, outros mundos, outras identidades que, na verdade, não

⁵⁰ RICOEUR, P. — Ideologia e utopia, p. 501.

⁵¹ *Ibid.*, p. 320.

existem — são utopias, *não-lugares* e, na sua impossibilidade e ilusório encanto, são assim tão mais cativantes. O sonho e utopia vigente é o *escapismo*.

O **escapismo** tem sido associado a uma fuga da «realidade» através de meios de entretenimento incitada por cobardia e uma incapacidade de lidar com as coisas verdadeiras com que temos, como dever, de fazer. Esta atribuição do termo deve-se provavelmente em grande parte à massificação dos videojogos em particular, embora também de séries de televisão e filmes, que se tornaram num subterfúgio para muitos. Apesar disso, o escapismo surge popularizado através da literatura, nomeadamente da fantasia e da ficção científica. Dos mais fervorosos defensores do escapismo é J.R.R. Tolkien. Num ensaio intitulado *On Fairy-Stories*, Tolkien esclarece o seu entendimento da construção de mundos ficcionais, assunto pelo que ele é dos mais populares autores literários.

Porque tem alguém de ser desdenhado se, ao encontrando-se numa prisão, tenta sair dela e ir para casa? Ou se tal não for possível, pensar e falar sobre outros temas que não os carcereiros e as paredes da prisão? O mundo lá fora não se tornou menos real por o prisioneiro não o conseguir ver.⁵²

Tolkien desenvolve o seu conceito do que é um mundo alternativo construído pela literatura fantástica que ele chama de *Faërie*, que vai buscar à Realidade, e no entanto distancia-se dela o máximo possível. A este mundo da ficção ele denomina de *mundo secundário*, que utiliza em contraste ao mundo primário, o da realidade. Este mundo secundário é governado pela crença secundária produzida pela arte⁵³ e uma das principais funções desse mundo é precisamente o escapismo, assim como a fantasia, a recuperação e a consolação.⁵⁴

Embora Tolkien atribua este escapismo «positivo» ao género de obra literária a que ele próprio se refere como *fairy-stories*, histórias de fadas, podemos ver facilmente a relação entre a criação deste mundo secundário noutras formas, como em pinturas, instalações e até nos filmes e videojogos. Em *Moonrise Kingdom*, Wes Anderson cria um mundo em miniatura com um aspeto artificial, usual no seu trabalho, e conta como nele duas crianças desencantadas criam a sua própria história de fadas, tentam fugir da

⁵² TOLKIEN, J. R. R. — *On Fairy-Stories*, p. 148.

⁵³ «Art is the human process that produces by the way (it is not its only or ultimate object) Secondary Belief.» Tolkien — *Op. cit.*, pp. 142-143.

⁵⁴ TOLKIEN — *Op. cit.*, p. 138.

realidade inventando o seu próprio mundo e fazem-nos acreditar durante algum tempo que, para sobreviver numa região selvagem, o fundamental são cassetes de música para dançar, e assim levando-nos a questionar sobre o que é que é de facto a realidade para nós.

Qualquer escritor que faça um mundo secundário, uma fantasia, qualquer sub-criador, provavelmente deseja de algum modo ser um criador verdadeiro, ou espera estar a recorrer à realidade: espera que a qualidade peculiar deste mundo secundário [...] seja derivada da Realidade. Se ele de facto alcançar uma qualidade que possa ser descrita justamente pela definição do dicionário como: “consistência interna da realidade,” torna-se difícil conceber como isto acontece, se o trabalho não faz parte de alguma forma da realidade. A qualidade peculiar da “alegria” na Fantasia bem sucedida pode então ser explicada como um vislumbre repentino da realidade ou verdade subjacente. Não só é uma “consolação” para a tristeza deste mundo, mas uma satisfação, e uma resposta para aquela questão, “É mesmo de verdade?”. A resposta que dei inicialmente a esta questão foi (e com razão): **“Se tu construístes o teu próprio pequeno mundo, então sim: nesse mundo é verdade.”**⁵⁵

Tolkien criou o seu próprio universo, a Terra Média, que foi construindo ao longo da sua vida, e com a qual escreveu várias obras literárias, como *O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis*, *O Silmarillion*, entre outros. Formou para este mundo uma História, geografia, mitologia, linguagens e populações variadas. Ao seu *legendarium* opõem-se os típicos universos ficcionais das narrativas, uma vez que são construídos à volta da narrativa, de modo a sustentá-la; no caso de Tolkien, no entanto, são múltiplas narrativas que alcançam milhares de anos e suportam elas mesmas o mundo ficcional. A narrativa principal da sua obra é um suposto passado da nossa própria Terra, uma reimaginação e reinvenção do mundo; nele coloca-se o nosso próprio mundo sob suspensão durante o tempo em que lá estamos embrenhados, que suscita uma suspeição da realidade, com todas as divisões, separações, conceitos e preconceitos que ela compreende. A saída temporária e voluntária dessa realidade permite um potente sentimento de liberdade, pois o indivíduo escolhe desterrar-se a si próprio, tirar os grilhões e optar por passar para outra dimensão, criada pelo próprio ou por outro, e assim penetrar noutra vida, noutros tempos, noutro lugar. Esta emancipação não é meramente individual, como Tolkien disse: «O escapismo tem uma outra e mais perversa face: Reacção.»⁵⁶

⁵⁵ TOLKIEN — *Op. cit.*, p. 155.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 149.

Contra-sítios

Em *Não-Lugares: Introdução a uma antropologia da sobremodernidade*, Marc Augé elabora o modo como o espaço se tornou excessivo na medida em que ocorreu um «estreitamento do planeta»⁵⁷. Existe uma crescente superabundância de espaço caracterizada pela exploração espacial que torna o espaço no mundo subitamente pequeno, pelos meios de transporte cada vez mais rápidos que encurtam as distâncias entre os lugares e, finalmente, pela quantidade incrível de imagens a que temos acesso e que criam um universo nas nossas mentes instantâneo e homogêneo. Segundo Augé, é a partir desta superabundância que surgem os «**não-lugares**»:

Os não-lugares tanto podem ser as instalações necessárias à circulação acelerada das pessoas e bens (vias rápidas, viadutos, aeroportos) como os próprios meios de transporte ou os grandes centros comerciais, ou ainda os campos de trânsito prolongado onde são colocados os refugiados do planeta.⁵⁸

Definidos como espaços de passagem nos quais nos movimentamos mas nunca ficamos, os *não-lugares* tornam-se cada vez mais preponderantes nas nossas vidas, à medida que passamos mais tempo envoltos neles, circulando e consumindo. Augé distingue um lugar, que pode definir-se como «identitário, relacional e histórico»⁵⁹, de um *não-lugar*, que não tem estas características. Um lugar é formado segundo um passado histórico e ligações sociais, enquanto que um *não-lugar* é criado para a viagem e consumo.

Sendo a condição de um não-lugar o trânsito restrito sem nenhuma permanência, portanto, um movimento de passagem, então «o espaço do viajante seria, assim, o arquétipo do *não-lugar*.»⁶⁰, pois «a viagem [...] constrói uma relação fictícia entre o olhar e a paisagem»⁶¹ — o viajante não apreende o lugar que visita, mas apenas imagens, «instantâneos»⁶², nos quais não é o lugar, mas a sua posição de espectador que constitui em si o espetáculo. Além disso, mesmo nos lugares de trânsito, como num comboio ou num aeroporto, existem pessoas que lá trabalham e, nesse caso, esses

⁵⁷ AUGÉ, M. — *Non-places: Introduction to an anthropology of supermodernity*, p. 38.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 42.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 83.

⁶⁰ *Ibid.*, p. 92.

⁶¹ *Ibid.*, p. 92.

⁶² *Ibid.*, p. 91.

espaços figuram de facto como *lugares* para si. Assim, o *não-lugar* existe em relação ao indivíduo, na medida em que é um espaço que não existe, pois é ficcionado por ele.

Nestes *não-lugares*, portanto espaços exclusivamente de passagem, o indivíduo torna-se parte de uma multidão desindividualizada, sem expectativas de interação ou de ações que identifiquem as pessoas. Aliás, qualquer coisa que o indivíduo faça que o possa distinguir, como um telefonema pessoal, um livro sem forro cuja capa esteja à mostra, ou até a simples ação de comer, faz com que a pessoa se torne de imediato estranha naquele espaço. O *não-lugar* condiciona os indivíduos a um comportamento padronizado, passivo e anónimo. Perdendo temporariamente a sua identidade num espaço determinado pela similitude, o viajante torna-se simultaneamente parte de uma multidão e torna-se, também, só.

[...] o espaço do não-lugar liberta aquele que lá penetra dos seus condicionalismos habituais. Deixa de ser o que faz ou vive enquanto passageiro, cliente, condutor. Pode ainda estar cheio das preocupações da véspera ou já preocupado com as do dia seguinte, mas o ambiente do momento afasta-o provisoriamente delas. Objecto de uma doce posse, à qual se abandona com maior ou menor talento ou convicção, goza, momentaneamente, como qualquer possuído, as alegrias passivas da desidentificação e o prazer mais ativo da representação de um papel.⁶³

Através da solidão, similitude e conseqüente anonimato dos não-lugares, o viajante consegue escapar do peso da sua identidade e a ansiedade que esta acarreta. Diz Augé que o paradoxo do não-lugar é «o estrangeiro perdido num país que não conhece»⁶⁴ que «só se reencontra no anonimato das autoestradas, das áreas de serviço, dos supermercados ou das cadeias de hotéis.»⁶⁵ O não-lugar é o ponto de referência tranquilizante que traz o alívio da familiaridade.

Diz Augé que «a partir daqui, todas as atitudes individuais são concebíveis: a fuga (para casa, para outro lugar), o medo (de si próprio, dos outros), mas também a intensidade da experiência (a *performance*) ou a revolta (contra os valores estabelecidos).»⁶⁶

*

⁶³ AUGÉ — *Op. cit.*, p. 108.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 111.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 111.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 124.

A descoberta de um espaço abundante, infinito, veio abalar a percepção do indivíduo sobre a sua relação com o espaço por ele ocupado. No texto *Of Other Spaces* Michel Foucault diz, pois, «o verdadeiro escândalo do trabalho de Galileu não foi tanto a sua descoberta, ou redescoberta, que a Terra girava à volta do Sol, mas na sua constituição de um infinito e infinitamente aberto espaço.»⁶⁷, e que «a ansiedade da nossa era tem a ver fundamentalmente com o espaço, sem dúvida muito mais do que com o tempo.»⁶⁸

Enveredando por uma tentativa de distinção e definição de um tipo particular de espaço, Foucault explora uma noção de *heterotopia* (surge da aglutinação de *hetero* = outro + *topos* = espaço), que se opõe à de *utopia* (*ou* = não + *topos* = espaço). Juntos, estes são os espaços que «têm a curiosa propriedade de estarem relacionados com todos os outros sítios, mas de forma a suspeitar, neutralizar ou inverter o conjunto de relações que eles designam ou refletem.»⁶⁹ Opondo uma à outra, no entanto, Foucault diz que as *utopias* são:

[...] sítios sem um lugar verdadeiro. São sítios que têm uma relação geral de uma analogia direta ou invertida com o espaço real da sociedade. Eles apresentam a própria sociedade numa forma aperfeiçoada, ou então a sociedade virada ao contrário, mas de qualquer maneira estas utopias são fundamentalmente espaços irreais.⁷⁰

Distingue as utopias, pois, das *heterotopias*:

[...] algo como contra-sítios, um tipo de utopia efetuada na qual os sítios reais, todos os outros sítios reais que podem ser encontrados na cultura, são simultaneamente representados, contestados e invertidos.⁷¹

Essencialmente, heterotopias são utopias tornadas físicas e, sendo reais, incluem todas as vicissitudes que fazem parte da realidade. São uma «espécie de contestação simultaneamente mítica e real do espaço no qual vivemos»⁷². São exemplos de heterotopias os espaços de cemitérios, asilos, prisões, feiras, *resorts*, motéis, cinemas, teatros, museus, jardins, barcos, entre outros.

Para uma definição de heterotopia, Foucault determina os seguintes seis princípios :

⁶⁷ FOUCAULT, M. — Of other spaces. *In Utopias*, p. 238.

⁶⁸ *Ibid.*, p. 238.

⁶⁹ *Ibid.*, p. 239.

⁷⁰ *Ibid.*, p. 239.

⁷¹ *Ibid.*, p. 239.

⁷² *Ibid.*, p. 240.

1. Estabelecem-se em praticamente todas as culturas, sob formas variadas, como espaços de crise, onde os indivíduos estão, em relação aos outros, num estado de mudança e espaços de desvio, nos quais os indivíduos têm um comportamento que não está em concordância com a norma;⁷³

2. Têm uma determinada função na sociedade que varia conforme épocas diferentes da história;⁷⁴

3. Justapõem num só espaço uma multiplicidade de espaços, por si, incompatíveis;⁷⁵

4. Criam uma quebra no tempo, sob a forma de acumulação ou de efemeridade;⁷⁶

5. Pressupõem um sistema de abertura/fecho, entrada/saída, isolamento/penetração, pois normalmente não são livremente acessíveis;⁷⁷

6. Funcionam em relação ao resto dos espaços sob duas formas: a ilusão, expondo os espaços reais como ainda mais ilusórios, e a compensação, criando outro espaço real, idealizado.⁷⁸

Utilizando um exemplo de uma heterotopia dado pelo próprio Foucault, o **jardim** é um espaço no qual o indivíduo se recolhe e onde contempla a natureza, o seu crescimento, vida, morte, beleza, grotesco, e a adversidade, presentes na sobrevivência. Através desse testemunho, a reflexão estende-se para o seu interior também, e existe uma transformação em si (Princípio 1). O jardim é um conceito antigo e pode ter diversas funções: o cultivo de alimentos para sobrevivência, para venda, ou para o simples apreço por comer algo que se criou; a observação da natureza, o lazer solitário ou em convívio, a ornamentação, o prazer estético que um jardim produz e o prazer físico também, do sol ou da sombra, dos aromas, dos sons da natureza (Princípio 2). Justapõe vários espaços incompatíveis na medida em que geralmente é um lugar dedicado à natureza dentro de um espaço urbano; é selvagem mas é domado; é libertador mas restrito; «o jardim é a parcela mais pequena do mundo e também é a totalidade do mundo»⁷⁹, como simbolizam os tapetes persas que, por sua vez, contêm em si uma representação do jardim (Princípio 3). Criam uma dupla quebra temporal, de

⁷³ Cf. FOUCAULT — *Op. cit.*, p. 240.

⁷⁴ Cf, *Ibid.*, p. 241.

⁷⁵ Cf, *Ibid.*, p. 241.

⁷⁶ Cf, *Ibid.*, p. 242.

⁷⁷ Cf, *Ibid.*, p. 243.

⁷⁸ Cf, *Ibid.*, p. 243.

⁷⁹ Cf, *Ibid.*, p. 242.

acumulação de vegetação de diversas espécies, e também de efemeridade, pois sofre as alterações das estações e a morte dessa mesma vegetação (Princípio 4). O jardim pode ser público ou privado, portanto tanto pode ser livremente acessível, como restrito, embora possamos frequentemente vislumbrá-lo por detrás da rede ou por cima do muro (Princípio 5). Funciona ainda sob a forma de compensação, num espaço ideal, utópico mas real. Ademais, operam através da ilusão, opondo-se a uma floresta — são embelezamentos organizados, artificiais; são falsificações de um ideal, seja no campo, na cidade ou no deserto (Princípio 6). O jardim é, pois, um espaço «falsificado» e que é caracterizado por várias contradições. É livre, mas restrito; é natural, mas artificializado; remete à sobrevivência, mas também à ornamentação.

O paralelo que se pode fazer entre estes princípios e, de modo lato, a **arte**, é surpreendente. Esta correspondência tem já vindo a ser explorada; Peter Johnson, autor que tem desenvolvido a noção de heterotopia de Foucault em diversas publicações, pode ajudar-nos a compreender a importante relação entre heterotopia e arte. Ele entende as heterotopias como «espaços que são de modos diferentes mundos separados dentro do mundo, espaços de escape, contenção, descanso, prazer e transformação.»⁸⁰

As heterotopias são simultaneamente espaços reais e irreais, capturados na conversa de rádio de Foucault na transformação que as crianças evocam — barcos, tocas, tendas, naves espaciais — quando brincam na cama dos pais, inventando mundos impossíveis e perigosos da imaginação.⁸¹

Em comum, pode-se dizer que os *não-lugares* e as *heterotopias* são espaços onde nos sentimos fora do lugar; atraem-nos porque parecem-se como que micro-utopias, mas simultaneamente estranhámos estes espaços porque somos lembrados constantemente da sua artificialidade.

As noções de não-lugar e de heterotopia podem ajudar-nos a compreender esse lugar de nenhures, o espaço da arte. O não-lugar fala-nos de um espaço de flutuação entre sítios, sem permanência possível, que nessa suspensão coloca o indivíduo isolado, numa posição de viajante-espectador — sob este espectro existe também a relação entre o artista e o mundo, o observador e a obra.

⁸⁰ JOHNSON, P. — *Foucault and Heterotopian Art*, p. 5.

⁸¹ *Ibid.*, pp. 5-6.

A heterotopia relaciona-se com os restantes espaços de modo a colocá-los sob suspeição e a contestá-los — um «*contra-sítio*»⁸². O mesmo se poderá dizer, certamente, do espaço artístico; também ele, do mesmo modo que a heterotopia, diferencia-se da utopia pela questão de estar materialmente realizado, neste caso numa obra física.

É, pois, nestes dois estados simultâneos que o espaço da obra de arte vive, de *suspensão*, pois não se encontra vinculado, e de *suspeição*, porque é lugar de cepticismo.

*

Quando em 1516 Thomas More utilizou pela primeira vez a expressão *utopia* para representar a sua ilha na qual vive a suposta sociedade perfeita, ele tomou da língua grega o conjunto de palavras *ou-* (não-) *topos* (lugar). Significando literalmente «*não-lugar*», ou um «lugar nenhum», a palavra utopia apresenta-se imediatamente como um lugar impossível. Hoje uma utopia é entendida como uma sociedade ideal imaginada. Após ser retomada como uma sociedade possível, e efetivamente experimentada em larga escala — por exemplo, como já foi referido, na União Soviética — a suspeição em relação à utopia cresceu, e algo considerado «utópico» é algo fantasioso, caprichoso — um devaneio.

Nenhures, advérbio que significa «em lugar nenhum», é uma palavra em desuso, e quando é utilizada é em referência a uma coisa ou pessoa que está perdida ou longe no desconhecido, «não o encontramos nenhures», «ele vem de nenhures». Nenhures encontra a sua tradução para o inglês em *nowhere*, mais comum e variada no seu emprego: «*stuck in a nowhere job*», «*in the middle of nowhere*», «*nowhere to live*», «*this leads nowhere*». «Nenhures» adiciona a preposição «em» a «lugar nenhum», portanto indica um estar nesse sítio, «estar em lugar nenhum». Isto em si é uma curiosa contradição, porque perguntamo-nos: como é possível estar em lugar nenhum?

Como Paul Ricoeur explica, a «ideia principal do nenhures, implícita na própria palavra “utopia” e nas descrições de Thomas More: um lugar que não existe em nenhum lugar real, uma cidade fantasma; um rio sem água; um príncipe sem povo»⁸³. O conceito de nenhures desenvolvido por Paul Ricoeur está diretamente ligado ao de utopia na

⁸² JOHNSON — *Op. cit.*, p. 239.

⁸³ RICOEUR — *Op. cit.*, p. 88.

medida em que se fala de um sítio não existente, uma ideia aparentemente absurda e contraditória.

Conceber estar em lugar nenhum, conceber o infinito e o vazio, conceber *nenhures*, é admitir entrar num estado duplamente de *suspensão* e de *suspeição* — aceitar entrar num espaço separado da norma, e onde nos separarmos da nossa própria identidade, tudo de modo a ultrapassarmos o aparente absurdo. Ao penetrar no espaço da arte encetamos uma fuga, qual cosmonauta de Kabakov ou Suzy e Sam. Uma fuga para algures no vácuo mortal do espaço, ou para uma simples praia de onde eventualmente se tem de sair; mas mais do que isso, pois é o significado dado pelo indivíduo que o torna outro, *Nenhures*.

A utopia, neste contexto, é algo irrealizável, impossível, mas que é condição dos nossos medos e desejos; é simultaneamente plausível e louca; está presente entre a sanidade e a insanidade.⁸⁴ *Nenhures* é essa acepção da utopia; é o espaço imaginário no qual o absurdo é requisito chave. Neste lugar nenhum cria-se um distanciamento entre o indivíduo e o seu *lar*, que subitamente parece estranho e irreal. É a derradeira transformação do real em irreal, e o irreal em real. Apoia-se numa noção de autorreflexão, embora esta esteja profundamente recalcada.

Neste sítio imaginário está especialmente patente a separação entre o indivíduo e a sua identidade — a qual abarca hábitos, relacionamentos, direitos e deveres, todos eles dependentes de um elemento singular: um lugar, o *lar* — separação esta semelhante à de um turista que visita uma terra diferente da sua, sem qualquer expectativa de lá visualizar um passado ou futuro, mas sim disposto a lá passar um momento efémero. A sua visão deste sítio é limitada pela sua própria bem-aventurada ignorância acerca dele.

⁸⁴ Cf. RICOEUR — *Op. cit.*, p. 492.

Nenhures

As a woman I have no country. As a woman, I want no country. As a woman my country is the whole world.⁸⁵



Figura 15 — Rafaela Nunes, *Valhacouto*, 2016. Óleo s/ tela, 190 x 120 cm.

⁸⁵ WOOLF, Virginia — *Three Guineas*

A mata

Desde que me lembro que quis ter um jardim; um desejo vulgar talvez. Quando era miúda tinha uma mata atrás do prédio cheia de figueiras, nespereiras e todo o tipo de vegetação selvagem que nunca era cuidada. No verão eu subia às figueiras para comer figos e lembro-me de ficar aterrorizada pelo líquido que vertiam quando os apanhava dos ramos, porque a minha mãe dizia que era venenoso. No entanto comia, a medo, o meu fruto preferido. Essa mata era assim para mim, inspirava receio do desconhecido, emaranhada, descuidada e selvagem. Parecia-me enorme, mas era apenas uma parcela de vegetação entre duas linhas de prédios. Este era o jardim que eu tinha, embora o oposto de uma noção sensata de jardim, pois lá mal penetrava a luz, entre a vegetação enredada e as sombras dos prédios. Em vez de relva, o chão cobria-se de urtigas. Não era um sítio propriamente agradável, mas era o meu lugar, e os seus habitantes dezenas de gatos vadios, osgas, borboletas e outros vários bichos que lá andavam, o ocasional adulto ao fundo uma espécie de ameaça invasora de que eu me escondia na minha brincadeira faz-de-conta, muito séria, com aventuras como apanhar ginja que a minha mãe pedia para fazer ginja, trepar árvores, observar os dramas entre os gatos e dar nomes aos filhotes que nasciam na primavera.

Esta mata é uma instância vívida do mundo-redoma que atravessa as minhas pinturas. Foi muito significativo ter esse lugar, especialmente porque posteriormente comecei a mudar de casa várias vezes e fui tomada pela impermanência do lugar onde pertencia. A mata permaneceu no imaginário como um lugar de limites e conteúdo turvos, de uma incerteza contaminada pela memória, e por isso também um lugar de deambulação e de liberdade. Como um *terrain vague*, descrito por Ignasi de Solà-Morales como um espaço vazio, abandonado, expectante, de limites indeterminados.

O *terrain vague* situa-se dentro da cidade, mas ao mesmo tempo não lhe pertence porque não é destinado nem à produção, nem à vivência, nem sequer ao lazer — é uma «imagem negativa»⁸⁶ da cidade. A sua aceção demonstra uma articulação entre o estranhamento sentido pelo indivíduo face a não-lugares, ou heterotopias, de simultâneo medo e expectativa:

⁸⁶ SOLÀ-MORALES, I.— *Terrain vague*, p. 120.

Estranhos na nossa terra, estranhos na nossa cidade, nós habitantes da metrópole sentimos os espaços não dominados pela arquitetura como reflexos da nossa própria insegurança, das nossas deambulações vazias por espaços sem limites que, na nossa posição externa ao sistema urbano, ao poder, à atividade, constituem uma expressão física do nosso medo e insegurança, mas também a expectativa do outro, a alternativa, o utópico, o futuro.⁸⁷

Solà-Morales evidencia que o *terrain vague* é inabitável. Quando se torna habitável através da construção arquitectónica toda a estranheza esvai-se numa estrutura organizada de familiaridade. Solà-Morales refere apenas brevemente uma possível arquitetura na qual o «mundo estranho» seja preservado, sem uma real solução.

O *terrain vague* é o lugar onde, ao abandono, a natureza e a artificialidade se confrontam, sem um propósito. Não serve as comodidades artificiais nem tão pouco a matéria-prima ou encanto do sublime da natureza. As margens da estrada, os terrenos abandonados, as ruínas de casa cobertas de capim — lugares abandonados, outrora habitados, são exemplos desses lugares.

Neste contexto é importante observar um conceito relacionado, *wilderness*, região selvagem, também inabitável, que representa o Outro, algo não-humano, para onde é possível escapar da nossa própria superabundância. No entanto, longe de ser algo separado e intocado pelo ser humano, defende William Cronon que a *wilderness*, a região selvagem, é uma criação humana. Numa interessante reflexão sobre essa questão, em *The Trouble with Wilderness*, Cronon conta a evolução do sentido dessa palavra, desde que era sinónimo de um lugar desolado, bárbaro, e de inspirar terror, até ao final do século XIX quando a natureza selvagem passou a ser valorizada e associada ao sublime, com o advento do romantismo — ainda mais posteriormente durante os descobrimentos e conseqüente colonialismo, com o gosto pelo «exótico» e pelo «primitivo».

Cronon defende que «não existe nada de natural na região selvagem»⁸⁸, que é um conceito inventado, moldado e finalmente domesticado pelo ser humano e para o ser humano — apenas os agricultores não sentem talvez o mesmo fascínio por ela porque vivem em simbiose com ela; já os cidadãos são pelo contrário compelidos a procurá-la enquanto turistas. A separação entre a região selvagem e a vida quotidiana acontece

⁸⁷ SOLÀ-MORALES, I.— *Op. cit.*, p. 121.

⁸⁸ CRONON, W. — *Uncommon ground*, p. 79.

apenas devido à alienação da relação entre natureza e ser humano — cuja comida vem do supermercado, cujas casas foram construídas por outrem, cujos detritos são transportados para aterros. O paradoxo é o seguinte: «a região selvagem personifica uma visão dualista na qual o humano está inteiramente **exterior ao natural**.»⁸⁹

O *terrain vague* é portanto o lugar onde a estranheza surge porque a alienação é suspensa, isto é, estranha-se ver o natural e o artificial formados tão proximamente, contíguos um ao outro. Esse confronto foge à suposta normalidade quotidiana na qual um e outro estão sempre ordenadamente separados, e parece estranha.

Em inglês *wilderness* exprime simultaneamente «deserto, ermo» e «vastidão, imensidão»⁹⁰, e revela como imaginamos uma região selvagem: cheia de vegetação, folhagem e *vida*, mas ao mesmo tempo vazia de pessoas, dos confortos, da *vida como a conhecemos*. Por essa razão o *terrain vague* pode ser tão apelativo quanto repelente, porque vemos os despojos artificiais do nosso mundo fora do seu contexto como o imaginamos, na *wilderness*, e ambos os tipos de despojos perdem subitamente todo o valor que tinham antes. A contaminação despropositada de um no outro mostra-se repulsiva.

Também me lembro da minha mata ser assim. Mas isso significava a ausência de regras, de limites e de separações. Lá, no modo do *terrain vague*, o dualismo de natural e artificial é denunciado. A mata selvagem cresce indesejada pelas estruturas artificiais, invadindo o espaço urbano e apropriando-se dele. As pinturas que desenvolvi representam frequentemente espaços interiores escuros invadidos pelo exterior, pela vegetação. A mata penetra a proteção do interior e deixa de haver um limite entre o dentro e o fora, a casa e a floresta — coexistem num lugar desabitado. A mata ao conquistar o espaço renova-o, o mundo selvagem e o mundo artificial enlaçam-se. Acontece uma reapropriação territorial que a partir do espaço que toma constitui um lugar contido, seu, um universo delimitado por folhas, ramos e paredes em ruínas.

⁸⁹ CRONON, W. — *Op. cit.*, p. 80. Ênfase meu.

⁹⁰ Dicionário Inglês-Português Webster's p. 705



Figura 16 — Rafaela Nunes, *Periferia*, 2016. Óleo s/ tela, 120 x 100 cm.

Terra plástica

He let his mind drift as he stared at the city, half slum, half paradise. How could a place be so ugly and violent, yet beautiful at the same time?⁹¹

O que mais abunda é o plástico. O plástico sobrevive-nos, é aquilo que permanece quando deixamos de lá estar. Na mata abundam as garrafas, sacos e pacotes, que se mostram através de cores vívidas e superfícies brilhantes por entre as ervas daninhas. Assim se forma um novo tipo de paisagem, onde os detritos artificiais se misturam com os detritos naturais. É nesses restos que surge a matéria de impulso para construir esse outro lugar formado pela minha obra. Nela a mata e o plástico misturam-se, confundindo-se e existindo na incerteza do que é uma coisa ou outra. Lá a vegetação parece feita de plástico, como resultado da hibridização dos dois elementos. As plantas falsas são aliás uma fontes de inspiração, e a sua utilização é curiosa — servem para fingir que existe natureza no interior da casa, uma natureza imortal, inalterável: características do plástico — são pura ficção.

Quando me interessei em finalmente transpor o universo da minha pintura para algo físico e palpável através da instalação, tornou-se necessário criar uma ambiência, com uma estrutura quase cénica, por onde o observador é convidado a deambular. Na criação de um ambiente estranho, alienígena, a luz tornou-se tão importante quanto a das pinturas. Não eram objetos o que eu queria evidenciar, mas ambientes. Através da luz negra foi possível desenvolver um espaço que, partindo da escuridão, abria-se em estranhas cores e brilhos inesperados. Este tipo de iluminação artificial não é encontrado naturalmente, o que logo à partida estranhámos, e é frequentemente utilizado por discotecas para levar os clientes a entrar noutra dimensão sensorial, perceptiva e emocional. A luz negra faz com que pouco mais seja visível além do branco e de cores fluorescentes, permitindo a partir do negro abrir zonas de luz específicas, que parecem ser emitidas das próprias coisas, e deixando o resto na escuridão. O Teatro Negro utiliza este efeito, realizando as peças de teatro dentro de cenários negros com luz ultravioleta, que ilumina elementos ou atores tirando partido da invisibilidade do negro e dos efeitos visuais da fluorescência.

⁹¹ ABANI, C. segundo DAVIS, M. — Planet of slums, p. 20.

Essa ambiência é largamente inspirada em cenários de ficção científica e de terror, que mostram um mundo misterioso, próximo da nossa realidade e simultaneamente distanciado, habitado pelo desconhecido. Esse mistério é alimentado pela mudança de paradigma inerente a esses universos alternativos, que nos mostram como poderia ter sido, como poderia ser ou como poderá vir a ser — questões às quais são colocadas respostas hipotéticas pela ficção. Ao criar essa mudança de paradigma, de cores, luzes, objetos, vegetação e seres estranhos, invento um **mundo invertido**, um reflexo estranhado da dimensão por nós habitada, como o «The Upside Down» (O Mundo Invertido) da websérie *Stranger Things*.

No universo da série, o Mundo Invertido é uma dimensão paralela, um reflexo do mundo normal, com a mesma geografia e infraestruturas, mas escuro e frio. Toda a superfície é coberta por matéria desconhecida, ora venosa ora em teia, viscosa, escura e brilhante. Esta estética é um reconhecido tributo ao trabalho dos anos oitenta de Stephen King e de Steven Spielberg, época em que se vivia sob a sombra da guerra fria. O medo da iminência de uma guerra nuclear nunca foi tão vincado quanto no início dos anos oitenta, quando os jogos de guerra entre os EUA e a USSR escalaram até à beira desse acontecimento. O potencial desastre fez com que as pessoas se questionassem sobre o que poderia acontecer a seguir. A hipótese do inverno nuclear foi estudada começou assim a ser estudada nessa época e essa sombra manteve-se no imaginário colectivo até



Figura 17 — *Still* da websérie de The Duffer Brothers, *Stranger Things*, 2016.

hoje. O Mundo Invertido é invernos e está em permanente escuridão, sob a constante neblina e cadência de flocos brancos — que podem ser neve ou esporos — uma imagem de um possível inverno nuclear. Esta dimensão paralela pode ser a representação do medo que persiste relativo a um iminente fim da vida como a conhecemos, na forma de uma paisagem pós-apocalíptica.

O tipo de paisagem de um inverno nuclear ou de outras paisagens pós-apocalípticas permeiam o imaginário do meu trabalho, através das suas cores frequentemente ácidas, das pessoas escondidas, cenários improváveis mas nem por isso fantasiosos, abrigos no deserto e, enfim, a sensação global de perigo iminente.

A fixação pelo fim do mundo já vem desde tempos antigos, e popularizou-se sob a palavra apocalipse através da religião cristã, anunciada como o derradeiro final da vida como ela é conhecida. Hoje este fascínio surge sob diversas formas: a literatura, o cinema e os videogames, de onde surgem narrativas próprias da ficção científica, que trabalha realidades hipotéticas que são frequentemente resultado do fim da nossa própria realidade. Nestas ficções, a narrativa parte de uma grande crise que atravessou o mundo e que o deixou profundamente alterado, tornado estranho. A obsessão pelo apocalipse enraíza-se num desejo por uma liberdade idealizada traduzida por um *reset* do mundo, particularmente das estruturas sociais que tomam como refém o sonhador de apocalipses.



Figura 18 — *Still* do filme de George Miller, *Mad Max: Fury Road*, 2015.



Figura 19 — *Still* do videogame da produtora Naughty Dog, *The Last of Us*, 2013.

Hoje não assistimos tanto à fixação pelo evento do apocalipse em si, talvez em parte porque já vivemos suficientemente os seus indícios, mas antes por aquilo que vem a seguir, pelo pós-apocalipse. Essa realidade seguinte não se manifesta através de utopias idealizadas, ou quando o faz rapidamente revelam-se rapidamente como distopias, mundos destruídos, reconstruídos e reconfigurados, formados a partir dos vestígios da civilização anterior, num regresso ao primitivo sobre terras formadas por mata e por plástico. Este é o caso de grande parte da ficção contemporânea mais popular, independentemente do seu suporte narrativo ser o livro ou o ecrã: *Mad Max*, *The Matrix*, *The Walking Dead*, *The Last of Us*, *Fallout*, *Hunger Games*, etc.

O *reset*, o regresso a um estado zero do mundo é representado por territórios primitivos, terras desoladas (tomando aqui o sentido da palavra popularizada transdisciplinarmente por vários autores de *wasteland*), nas quais a ausência de uma sociedade estruturada aparenta abrir possibilidades ilimitadas, como uma caixa de areia. Similarmente observam-se as ficções de exploração espacial, onde o *reset* não é um apocalipse na nossa terra, mas a viagem para outro planeta, ou na própria nave. Como exemplos: *Interstellar*, *2001: Odisseia no Espaço*, *The Martian*, *Moon*, *Alien*, entre outros.



Figura 20 — Rafaela Nunes, *Os Bufarinheiros*, 2015. Óleo s/ tela, 200 x 140 cm.

Ambos os casos representam uma tentativa de **habitar um mundo inabitável**. O desejo por uma terra desolada representa a compulsão por uma permanência autônoma, aparentemente livre, na qual as restrições e obrigações que criam moldes de vivência são anulados. Tratam-se de terras primitivas, sujas, tomadas pelo que sobra da natureza formada por uma flora e fauna por vezes mutada — terras onde o ser humano tenta contudo sobreviver e adaptar-se.

A fragmentação destas realidades torna-se numa metáfora para a fealdade obscurecida da vivência que conhecemos, limpa, organizada e confortável. Através das *wastelands* a ansiedade provocada pela realidade é reconfigurada em lugares novos, construídos a partir do zero e, por isso, símbolos de liberdade.

Como a Zona do filme *Stalker* de Tarkovsky, também existe uma espécie de Zona



construída pelo conjunto do meu trabalho, manifesta através de cada obra. Esta zona ocupa espaço em potencialidade — os terrenos vagos das terras desoladas, em espaços tão semelhantes visualmente como distintos: uma mata urbana, um terreno abandonado, um areal pós-apocalíptico, um planeta estranho. Estes são os terrenos vagos possíveis de serem ocupados pela imaginação através das construções e realidades diferentes que se manifestam na minha obra. Terras desoladas por onde a mata penetra e conquista o espaço perdido da realidade, retomado pela ficção.

Figura 21 — Stills do filme de Andrei Tarkovsky, *Stalker*, 1979.



Figura 22 — Rafaela Nunes, *Esconso*, 2015. Óleo s/ tela, 205 x 116 cm.

A reconquista do espaço

A reapropriação do espaço é característica da ficção científica, como já se observou, pois nos mundos hipotéticos que cria sugere uma alternativa à realidade como a conhecemos. Através de ficções, reconquista-se o espaço em potencial que tem vindo a ser perdido. No espírito europeu pós-descobrimientos já não resta a possibilidade de existirem novas terras por encontrar, e após a invenção da fotografia e da Internet esgotou-se a *terra incognita* imagética. O *Google Earth*, *Maps* e *Street View* vieram **catalogar a paisagem** e permitir nela a livre deambulação a qualquer um. Com quase toda a paisagem mapeada e fotografada, restam desconhecidos os espaços interiores ou, lá fora, o espaço exterior inacessível senão a astronautas.

Na alvorada do século XX, o mundo tinha-se tornado demasiado velho, demasiado pequeno, demasiado conhecido. Incapaz de oferecer novos horizontes. Este velho mundo tinha de ser sacrificado para recapturar a alegria da descoberta. Tinha de ser destruído, despedaçado, regenerado por uma explosão criativa. Na alvorada do século XXI, achamos o mundo demasiado complexo, fragmentado, descentrado — demasiado especializado. Os territórios desconhecidos da tecnologia avançada inspiram ansiedade e desilusão. Para os artistas, todavia, um novo campo foi aberto. A sua conquista da *terra incognita* será a conquista da nossa própria história, a história do mundo moderno.⁹²

São astronautas que por vezes penetram o lugar das minhas pinturas, tentando o impossível, chegando a espaço novo. Lá a paisagem natural contamina espaços interiores, cresce em lugares cerrados onde o céu se parece mais com um tecto de um cenário, escondendo-se da claridade da descoberta imediata, assim inaugurando um novo troço de espaço por desvendar, outra *terra incognita*. Nela vêm-se construções em simbiose com a vegetação, prédios, cabanas e casas penetradas pela folhagem que cresce em ambientes escuros fechados, interiores. A escuridão conduz a observação a um estado de incerteza com o qual trabalho — no escuro as coisas estão por revelar, a descoberta está ainda por ser feita — lá encontra-se a verdade escondida que, ao não estar imediatamente revelada, exige que a perscrutemos, que a exploremos. A paisagem, a mata, retoma então o seu carácter obscuro, invadindo espaços inexplorados. Torna-se *nehures* ao apropriar-se da mística da intimidade do interior, da casa e do enigma do cosmos em céus estrelados.

⁹² SEARLE, A. *et al.* — Peter Doig, p. 107.

O sentimento de desajuste à realidade presente é motivador da procura por novos sítios, pela exploração contínua. Essa procura não é necessariamente física, até porque nem sempre pode sê-lo. A Internet veio revolucionar a extensão e facilidade das «explorações» e, assim, tornar-se numa extensão do espaço real — um espaço virtual. Existe como ferramenta de exploração de sítios reais mas é, no entanto, um lugar por si mesmo.

A Internet permite-me o acesso a vários lugares diferentes em simultaneidade e assim enveredar por um processo de agregação de imagens que utilizo no meu mapa de referências. Nele cada imagem por si só representa o lugar fotografado originalmente, mas após uma procura e coleção extensiva no *conjunto* das imagens, começou a surgir a aparência de um mundo pleno e próprio. Este mapa de referências é um *mapa* na medida em que cada imagem representa efetivamente um lugar, ou parte de um lugar e, na sua associação, as imagens formam uma terra em potencial, com partes por explorar, imagens por descobrir, numa coleção sempre crescente.

O meu processo passa por uma construção imagética que parte da recolha de imagens na Internet, umas vezes numa procura consciente em *blogs*, outras vezes de modo accidental, em jornais, revistas, ou mesmo fotos que eu própria registro. Essas imagens são de enorme relevância no meu processo, porque olhando-as, não individualmente, mas no seu conjunto, é imediatamente perceptível **o lugar** que representam. Cada uma das imagens torna-se num recanto desse lugar, de um mundo subitamente unificado — construído através de fragmentos do «mundo zero». É possível discernir logo vários símbolos relevantes para o significado desse outro mundo. Esta coleção de imagens é, em si, parte proeminente deste projeto, e está em constante mutação. As imagens representam um lugar descoberto, conquistado pelas fotografias tiradas por outros, propriedade alheia, e cada uma que é adicionada é terreno expandido, um novo pormenor de uma terra em crescimento. Com as preocupações relativas ao território patentes no meu projeto, torna-se importante perceber que a terra não se inventa do ar, nem mesmo neste caso; não, ela é retirada, reapropriada e retransformada, pois o único sítio restante para explorar é o espaço exterior, e até agora ainda nenhum artista foi astronauta.

Retomando o conceito que se desenvolveu anteriormente de *estranhamento*, embora este possa ser relevante para qualquer obra de arte, torna-se particularmente importante

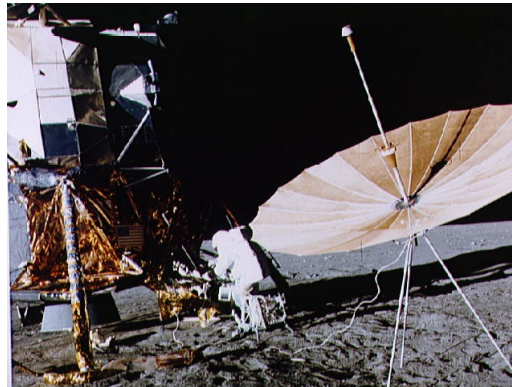


Figura 24 — Imagens recolhidas da Internet, pertencentes a um espólio prévio.

para o meu processo. A minha seleção de imagens parece partir da estranheza que sinto quando me deparo inicialmente com elas, quando as encontro numa multitude de outras tantas imagens que, à partida, abafariam a sua presença. No entanto, quando essa estranheza não me repudia mas, aliás, atrai, demora-me e arrebatam-me por ter de agarrá-la.

Esta particular modalidade de estranheza, como já desenvolvi anteriormente, o *estranhado*, implica uma familiaridade que surge sob um véu semi-transparente de alteridade, sujeitando quem afasta esse véu a entender aquilo que do seu íntimo se distanciou de si, que foi estranhado. Ao ver essas imagens sinto-me estranhada, e sou tomada por uma necessidade de desenvolvê-las, de reconstruí-las para, de certo modo, entendê-las melhor. As fotografias que escolho já carregam por si uma obscuridade que lhes esconde o sentido; reconfigurá-las é um modo de interpretar a razão da sua ressonância, o seu sentido mais oculto.

Cada uma é a peça de um puzzle que não aspira nem reconhece a possibilidade de ficar alguma vez completo, mas que continuará a expandir-se de forma incerta, assimétrica. Reconfiguro ainda estas peças fazendo montagens através de simples esboços ou através da edição digital de imagem. As montagens digitais tornam-se por vezes complexos trabalhos compositivos de fragmentação, justaposição e colorização. Tornam-se em imagens novas, mutadas, feitas por narrativas fragmentadas que contraem uma simbologia própria no seu terreno recém adquirido.

Imagens ou montagens precisam, ainda assim, de serem novamente reconstruídas. A pintura, pela sua linguagem diferente, permite um modo de trabalhar a imagem que utiliza o imprevisto na sua construção. A montagem, em contraste, é um processo muito racional onde a imprevisibilidade pouco acontece, e utilizo-a para assistir a pintura, precisamente nas coisas que preciso que sejam racionalizadas. É por essa razão que adoptei uma forma de pintar caracterizada por velaturas atravessadas apenas ocasionalmente por opacidades. A imagem forma-se devagar assim, organicamente.

Há alguns anos que recuso a «invenção» de imagens, isto é, a criação sem o intermediário destes fragmentos simbólicos que encontro por aí. Esses são como as tábuas com que se constrói uma cabana, parte essencial da materialização de um imaginário que já tenho em mim, mas que é ávido por novas possibilidades, novos cenários. As imagens tornam-se num território em hipótese que formei a partir de

fragmentos da realidade. A apropriação da paisagem é feita através de imagens da paisagem, pois assim permite um distanciamento de território de outra forma familiar, para assim retornar a ele de modo renovado, para uma nova terra.

O artista é um cosmonauta ilegítimo. Ele apropria, privatiza e implanta energias utópicas globais inteiramente para os seus próprios fins.⁹³



Figura 23 — Rafaela Nunes. Três montagens digitais. 2015-6.

⁹³ GROYS — *Op. cit.*, p. 5.

Valhacoutos

As cidades do futuro, ao invés de serem feitas de vidro e aço como foram imaginadas pelas gerações anteriores de urbanistas, são construídas de tijolo bruto, palha, plástico reciclado, blocos de cimento e restos de madeira. Em vez de cidades de luz elevando-se através dos céus, grande parte do mundo urbano do século XXI ocupa miseravelmente a cidade, rodeada pela poluição, excremento e decadência.⁹⁴

Nessa terra, *Nenhures*, erguem-se construções débeis, visivelmente feitas com materiais encontrados, impróprios para construções permanentes. São abrigos feitos com restos da realidade presente — plásticos, cartões, lonas, alumínio, lençóis, chapas... Materiais que nos são familiares, mas artificiais, que se encavalitam em refúgios desajeitados. Parecem abandonados, antigamente habitadas, em ruínas.

As casas auto-construídas, como as tendas, abrigos e cabanas têm, devido ao seu carácter *DIY* (*Do-It-Yourself* — *Faz Tu Mesmo*), uma componente muito pragmática, porque tendas e cabanas qualquer um pode erguer. Essa prontidão de acessibilidade e liberdade de fazer e estar são reconfortantes. Os lugares onde estes refúgios se erguem



Figura 25 — Rafaela Nunes, *Observatório*, 2016. Óleo s/ tela, 80 x 60 cm.

⁹⁴ DAVIS, M. — *Op. cit.*, p. 19.



Figura 26 — Rafaela Nunes, *Bivouac*, 2016. Óleo s/ tela, 50 x 50 cm.

são desolados, esquecidos, tomados pela natureza e irremediavelmente desabitados — excepto pela frágil construção que lá se encontra, como um baluarte.

Os refúgios são também impermanentes, formam-se com materiais montáveis e desmontáveis, **nómadas**, que a cada vez que são reconstruídos tornam-se diferentes, reconfigurados sob formas e materiais sempre mutáveis. O carácter nómada vem em oposição à noção típica de «casa»: um módulo de tijolo e cimento aparentemente permanentes, mas que é destruído com facilidade semelhante. A permanência frágil que se vive inspira a novos modos de viver, ou melhor dizendo, antigos modos de viver, que não dependam da confiança numa estrutura profundamente fragmentada. Quando imagino estas paisagens, coloco-as sob grandes tectos abobadados que se confundem com o céu. A mata alastra-se e é ao mesmo tempo enclausurada, lembrando o modo como os bichos furam as suas tocas. Face a uma ameaça, os animais fogem para as suas tocas, cavadas por eles, o seu universo próprio. A toca é um refúgio, um recanto que pode ser uma caixa e ser simultaneamente infinito: a escuridão impede que se consiga demarcar limites e assim devolver uma sensação de autonomia na nossa relação com o espaço.

Refúgios são lugares que se **criam** para a proteção contra algo. Existem vários tipos de refúgios para várias vicissitudes que pedem proteção, como as tendas de campismo, as caravanas, os jardins, os fortes de lençóis das crianças, os bunkers, os abrigos dos vagabundos, as tendas dos campos de refugiados... Os refúgios não surgem na natureza aleatoriamente; os refúgios para existirem existem à medida do ser, do indivíduo, são criados por ele, para ele. O refúgio é um mundo dentro de outro mundo, uma terra artificial dentro da natural, uma ficção dentro do real. Nele há a **suspensão temporária** da realidade e a abertura para um entre-dimensões — entre o real e o ficcional, o natural e o artificial, a infância e a maturidade, a plenitude e o caos, o dia e a noite, o familiar e o estranho. Exploro através do refúgio o meio-termo entre essas dualidades, e no seu encontro procuro a suspensão da separação entre a bipolaridade do real.

Dos objetivos do refúgio o mais claro é o da sobrevivência — abrigamo-nos para escapar da chuva, do frio, do sol, e das pessoas, dos animais... No entanto existem outras finalidades para o refúgio, aquelas que vemos mais frequentemente nas crianças. Com lençóis, cadeiras, molas e almofadas criam os seus abrigos, sob o curioso nome em inglês de *blanket forts* — fortalezas de lençóis. Constroem-nos dentro de casa sem contudo haver realmente a necessidade de se abrigarem de todas as vicissitudes mencionadas. É comum «brincar às casas», jogo através da qual a criança define o seu espaço e reinventa-o sob os seus próprios desejos. Esta casa inventada, esse refúgio, é



Figura 27 — Rafaela Nunes, *Zona III*, 2015. Óleo s/ papel, 21 x 29,5 cm.

um local de brincadeira, mas que funciona como uma dimensão paralela sob condições que a criança cria, escondida dos adultos, uma casa dentro de uma casa: um sítio de liberdade, simultaneamente restrito pela realidade que o abarca. Da mesma forma funciona a tenda, normalmente erguida em acampamentos que funcionam sob determinadas regras, mas onde se é aparentemente liberto de restrições por um determinado tempo.

Para melhor entender as pinturas, o teatro, os filmes e os livros, temos primeiro de olhar para os bonecos, os cavalos de madeira, os camiões de brincar e os ursos de peluche. As atividades nas quais as obras de arte representacionais estão inseridas e que lhes dão o seu objetivo são contínuas aos jogos de criança de **faz-de-conta**. [...] As obras representacionais funcionam como *props* tal como os bonecos e os ursos de peluche funcionam como *props* nos jogos de criança.⁹⁵

A bóia é o primeiro barco da infância. Permite viajar num território inabitável: o mar. Bóia e barco mantêm-nos à tona, permitem flutuar onde de outra forma o afogamento seria certo. Ambos são veículos que nos transportam por um lugar onde não podemos caminhar, dormir, respirar, viver. Representam uma conquista territorial, embora frágil, porque não é possível lá ficar indeterminadamente. A conquista da superfície do mar é comparável à da nave espacial, que navega pelo espaço exterior. Como epítome da heterotopia, Foucault nomeia o barco, «um pedaço de espaço flutuante, um lugar sem um lugar, que existe por si próprio, que é fechado em si mesmo e que ao mesmo tempo é dado à infinidade do mar.»⁹⁶ O barco é heterotopia e não-lugar na medida em que é um espaço de viagem; o barco não tem um lugar mas é em si um lugar. Veículos de exploração como estes surgem amiúde nas minhas pinturas, como em *Nenhures* (Figura 29).

De t-shirt havaiana preta alguém embarca num insuflável chegando a uma terra onde se confronta com o que parecem ser astronautas. Estes estão diante de um portal por onde podem ter vindo, e aguardam a chegada do barco. Ao lado na costa encontram-se duas boias, deixadas por eles ou por outros, diante da selva.⁹⁷

As minhas pinturas revelam-se frequentemente como paisagens de formato grande e vertical. Essa forma e orientação da tela menos convencional para a paisagem remete à de uma porta — à medida da verticalidade humana, a porta ergue-se num tamanho apropriado para deixar o nosso corpo atravessá-la. O formato vertical opõe-se ao

⁹⁵ WALTON, K. — *Mimesis as make-believe*, p. 1.

⁹⁶ FOUCAULT — *Op. cit.*, p. 244.

⁹⁷ Texto meu.

tradicionalmente horizontal da paisagem, associado à janela e à observação; a paisagem vislumbra-se através da janela por onde só cabe o olhar, impede a nossa passagem e limita-se «a aquilo que o olhar tudo vê», impenetrável. Em contraste ao dito popular que pinturas são como janelas, interessa-me mais que representem portas por onde o chão não está escondido pela parede, mas que surge aberto. Penso nestas pinturas, portanto, como **portais**, portais para o universo que mostram, portais para nenhures.

Elas apresentam ambientes sobretudo negros, pois muitas vezes partem de uma velatura inicial escura. Outras vezes, a base da pintura é uma cor forte, ácida ou metálica, como um amarelo limão ou um dourado. De ambas as formas a cor da base perdura até ao fim, porque as camadas que vou aplicando são transparentes, apenas com pormenores mais opacos. Desta forma procuro não só preservar os vários véus da pintura, como também conservar a vivacidade das cores dos pigmentos, sem o recurso à mistura com brancos e negros que as mancham. As cores ácidas e metálicas remetem a um carácter industrial relativo a coisas como químicos, ácidos, metais e fumos. A cor não-natural colide com a vegetação nas pinturas, e o ambiente irreal é intensificado pela luz que não vem de cima nem se dispersa como uma luz natural: a luz surge ao nível do olhar e é focada, como a de lâmpadas. Associada aos céus escuros, a luz dentro da pintura sugere uma iluminação puramente artificial.



Figura 28 — Rafaela Nunes, *Zona II*, 2015. Óleo s/ papel, 21 x 29,5 cm.

O modo realista de representação que se manifesta nas pinturas maiores, através das formas moldadas e da sugestão de planos diferentes, remete também para a sugestão de tridimensionalidade. Esta é, no entanto, rompida pelos fragmentos de vegetação que se infiltra como estranha e introduz um plano bidimensional sem a ilusão de profundidade. A vegetação revela-se uma metáfora para a conquista pelo espaço pictórico dos lugares representados.

Lá dentro começou a crescer uma vegetação estranha, alienígena. Em vez de verde é azul, roxa, negra... Não só plantas, parece que outra coisa cresce lá. Observando mais perto, repara-se que não são folhas nem arbustos nem flores, mas matéria artificial, plástico. Parece como se a flora deste lugar estivesse contaminada por radioatividade e nisto se tornou. Tal sucedeu num mundo que atravessou uma crise, uma profunda alteração, que agora se manifesta na matéria que o cobre. Um outro ente preenche agora este sítio, uma outra dimensão tomou conta desta. Dele alguém fugiu construindo um refúgio. O seu mundo familiar foi apoderado pela estranheza.⁹⁸

*

Porque é que nos levantamos de manhã? Como é que uma situação especialmente impressionante surgiu já mesmo no meio do século XIX, permitindo Wilhelm Raabe escrever a seguinte frase?: “Quando me levanto de manhã, a minha oração diária é, concede-me hoje a minha ilusão, a minha ilusão diária.” Devido ao facto que as ilusões são necessárias, tornaram-se necessárias para a vida num mundo completamente desprovido de uma consciência utópica e de um pressentimento utópico.⁹⁹

Nenhures é «uma terra de ninguém criada para pessoas de lado nenhum.»¹⁰⁰ Não é uma ficcionalização do futuro, um panorama possível do que se poderia avizinhar, nem tão-pouco mera terra dedicada à nostalgia de um passado primitivo ou infantil. Nenhures é a confrontação dos dois, futuro e passado, um estar no presente, um olhar renovado para as ansiedades do que está por vir e os efeitos daquilo que já passou. Não é mero escapismo, é Escapismo, enquanto ato criativo, determinadamente assumido — envolve uma compulsão para fugir da realidade disponível, partindo para outros «mundos» — construções virtuais de realidades alternativas, mundos dentro do mundo. Este é o comportamento esperado das crianças, que criam realidades individuais, suas, dentro de uma realidade colectiva, confirmada pela sociedade — o-chão-é-lava, refúgios de lençóis, o-rei-manda, quarto escuro, casa na árvore... — inventam novos territórios

⁹⁸ Texto meu.

⁹⁹ BLOCH, E. — The principle of hope. In NOBLE, R. — Utopias, p. 55.

¹⁰⁰ VIEIRA, B. — As primeiras coisas, p. 26.

onde as regras são suas. Após surgir a responsabilidade coletiva dentro das suas vidas, esses comportamentos passam a ser vistos como «escapistas», no sentido pejorativo de uma fuga covarde aos deveres da ordem social. Reter, no entanto, a capacidade inventiva, escapista e utopiana revela-se como uma bóia que permite ficar à tona no mar, que deixa respirar – um sistema de salvação.



Figura 29 — Rafaela Nunes, *Nenhures*, 2016. Óleo s/ tela, 170 x 134 cm.

Considerações finais

A investigação que por agora tem de se dar como concluída — devido ao período temporal que a circunscreve e também ao formato que a determina — não está, no entanto, terminada. Aquilo que se iniciou como uma argumentação relativa a um projeto artístico, desenvolveu-se naquilo que é o princípio de uma profunda reflexão sobre o meu pensamento criativo e crítico. O modo através do qual o expus foi como o desbravar de um caminho até uma clareira, um lugar: Nenhures, partindo de interesses filosóficos, políticos e particulares à minha criação artística, que no decorrer da investigação foram-se mostrando cada vez mais vinculados uns aos outros. Quando iniciei este percurso não reconhecia a existência deste lugar, mas quanto mais fui investigando as motivações do meu trabalho plástico mais as suas características e o seu alcance se foram tornando claros. Vim a entender que Nenhures tem a dupla capacidade de encerrar um lugar-redoma extraterritorial, e também de ao mesmo tempo abrir-se numa ficção que se apropria da realidade — um entre-dimensões de contínua exploração.

O sentimento de impermanência e de conseqüente ansiedade já explorado mostra-se como impulsionador do despertar da inquietação no indivíduo. O estranhamento demonstra-se um conceito revelador quanto ao espaço que habitamos, pois mostra a relação alienada que se vive com o espaço: o espaço de vivência, o espaço de trabalho, o espaço de lazer — neles a alienação é tanto maior quanto mais avançada é a tecnologia, quanto maiores são os confortos e quanto mais separada é a nossa realidade do mundo. O estranhamento é assim um importante processo criativo, que alia um efeito simultaneamente estético e crítico à obra. Através de uma dimensão diferente, a realidade é revisitada e reconstruída, velada para poder ser revelada pelo observador de um modo renovado.

Nesta dissertação refletiu-se sobre o estranhamento em particular causado pelos contra-sítios, lugares diferentes precisamente dos lugares de vivência, trabalho e lazer, ou seja, sem uma função propriamente dita. Nesses espaços o indivíduo estranha não só o lugar, mas estranha-se a si próprio e assim renova sua relação com o espaço. Os *não-lugares*, ou *heterotopias*, são lugares reais que simultaneamente contestam a realidade, pois operam por reflexo e por contraste em relação aos outros lugares, servindo como espaços de contestação à realidade.

Este estudo serviu para, por um lado fundamentar as preocupações conceituais e estéticas levantadas pelo meu trabalho plástico, circunscritas à minha identidade artística e, por outro, abrir a esfera da minha obra para preocupações que se alargam para além da minha individualidade. Termino esta dissertação com uma energia reavivada para continuar a explorar este caminho e outros trilhos para onde ele me possa levar.

Referências

- AA.VV. — *Arte & Utopia*. Margarida Acciaiuoli [et.al.] (coord.). [S.I]: Chaia: Dinâmia'CET-IUL: FCSH/UNL, 2013.
- AA.VV. — *Utopias*. Richard Noble (coord). Cambridge: MIT Press, 2009.
- AA.VV. — *Vitamin P2: new perspectives in painting*. Londres: Phaidon Press, 2011.
- AUGÉ, Marc — *Non-places: Introduction to an anthropology of supermodernity*. Londres: Verso, 1995.
- CRONON, William — *Uncommon ground*. Nova Iorque: W. W. Norton & Company, 1996.
- DAVIS, Mike — *Planet of slums*. Londres: Verso, 2006.
- DICK, Philip K. — *How to build a universe that doesn't fall apart two days later*. 1978
- FREUD, Sigmund — *A general introduction to psychoanalysis*. [Consultado em: <https://eduardolbm.files.wordpress.com/2014/10/a-general-introduction-to-psychoanalysis-sigmund-freud.pdf>]
- FREUD, Sigmund — *The uncanny*. [Consultado em: <http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>], 1919.
- GROYS, Boris — *Ilya Kabakov: The man who flew into space from his apartment*. Londres: Afterall Books, 2006.
- HEIDEGGER, Martin — *Being and time*. Oxford: Blackwell Publishers, 1962.
- JOHNSON, Peter — *Foucault and Heterotopian Art*. [online] [2015]. [Consulta 2016-6-3] disponível em <http://www.heterotopiastudies.com/wp-content/uploads/2015/06/Foucault-and-Heterotopian-Art-pdf.pdf>
- LE GUIN, Ursula K. — *Dancing at the edge of the world*. Londres: Victor Gollancz Ltd, 1989.
- NELSON, Mike; IRVINE, Jaki — *Extinction beckons*. Londres: Matt's Gallery, 2000.
- NESBITT, Judith. (ed.) — *Peter Doig*. Londres: Tate Publishing, 2008.
- RICOEUR, Paul — *Ideologia e utopia*. Lisboa: Edições 70, 1991.
- SEARLE, A.; SCOTT, K.; GRENIER, C. — *Peter Doig*. Londres: Phaidon Press, 2007.
- SHKLOVSKY, Viktor — *Art as technique* [Consultado em: https://paradise.caltech.edu/ist4/lectures/Viktor_Sklovski_Art_as_Technique.pdf]
- SOLÀ-MORALES, Ignasi de — *Terrain Vague*. In DAVIDSON, Cynthia — *Anyplace*. Massachusetts: MIT Press, 1995.

- STOOSS, Toni (ed.) — *Ilya Kabakov: Installations, 1983-2000: Catalogue raisonné*. Düsseldorf: Richter Verlag, 2003.
- SUVIN, Darko — Considering the sense of “Fantasy” or “Fantastic Fiction”: an effusion, 1999—2001. [Consultado em: https://www.academia.edu/14688975/CONSIDERING_THE_SENSE_OF_FANTASY_OR_FANTASTIC_FICTION_AN_EFFUSION_1999-2001_21_780_words_],
- SUVIN, Darko — *Metamorphoses of Science Fiction: on the poetics and history of a literary genre*. New Haven: Yale University Press, 1979.
- TOLKIEN, J. R. R. — *On Fairy-Stories. In The Monsters and the Critics and Other Essays*, editado por Christopher Tolkien, pp. 109-161. Londres: George Allen and Unwin, 1983.
- VIDLER, Anthony — *The architectural uncanny: essays in the modern unhomely*. Massachusetts: MIT Press, 1996.
- VIEIRA AMARAL, Bruno — *As primeiras coisas*. Lisboa: Quetzal Editores, 2013.
- WALTON, Kendall L. — *Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts*. Harvard: Harvard University Press, 1993.
- WILLETT, John (ed.) — *Brecht on theatre*. Nova Iorque: Hill & Wang, 1984.
- WITHY, Katherine — *Heidegger on being uncanny*. Chicago: University of Chicago, 2009. Tese de doutoramento.

Índice de imagens

Fig. 1 — Peter Doig, *Camp Forestia*, 1996. In *wikiart.org* disponível em <https://www.wikiart.org/en/peter-doig/camp-forestia-1996>

Fig. 2 — Peter Doig, *Gasthof Zur Muldentalsperre*, 2000. In *ilgiornaledellarte.com* disponível em <http://ilgiornaledellarte.com/articoli//2014/11/121666.html>

Fig. 3 — Peter Doig, *Grand Riviere*, 2001-2. In *irequireart.com* disponível em http://www.irequireart.com/artists/peter_doig/grande_riviere-486.html

Fig. 4 — Mike Nelson, *Quiver of Arrows*, 2010. In *artoronto.ca* disponível em <http://www.artoronto.ca/?p=22737>

Fig. 5 — Mike Nelson, *Quiver of Arrows*, 2010. In *thestar.com* disponível em https://www.thestar.com/entertainment/visualarts/2014/02/07/mike_nelson_takes_his_outsider_art_inside_the_power_plant.html

Fig. 6 — Mike Nelson, *Agent Dickson at The Red Star Hotel*, 1995. In *undo.net* disponível em <http://1995-2015.undo.net/it/mostra/24817>

Fig. 7 — Mike Nelson, *Agent Dickson at The Red Star Hotel*, 1995. In *303gallery.com* disponível em <http://www.303gallery.com/artists/mike-nelson>

Fig. 8 — Makiko Kudo, *Being swept away*, 2013. In *artsy.net* disponível em <https://www.artsy.net/artwork/makiko-kudo-being-swept-away>

Fig. 9 — Makiko Kudo, *May I Come in?*, 2011. In *artsy.net* disponível em <https://www.artsy.net/artwork/makiko-kudo-may-i-come-in>

Fig. 10 — Makiko Kudo, *Becoming a Field*, 2014. In *wilkinsongallery.com* disponível em <http://www.wilkinsongallery.com/exhibitions/112/image/6>

Fig. 11 — Ilya Kabakov, *The Man Who Flew Into Space From His Apartment*, 1984. In *ilya-emilia-kabakov.com* disponível em <http://www.ilya-emilia-kabakov.com/installations-1/>

Fig. 12 — *Still* do filme de Wes Anderson, *Moonrise Kingdom*, 2012. In *movie-screencaps.com* disponível em <http://movie-screencaps.com/moonrise-kingdom-2012/>

Fig. 13 — *Ibid.*

Fig. 14 — *Ibid.*

Fig. 15 — Rafaela Nunes, *Valhacouto*, 2016. Arquivo pessoal.

Fig. 16 — Rafaela Nunes, *Periferia*, 2016. Arquivo pessoal.

Fig. 17 — *Still* da *websérie* de The Duffer Brothers, *Stranger Things*, 2016. Imagem capturada diretamente do vídeo.

Fig. 18 — *Still* do filme de George Miller, *Mad Max: Fury Road*, 2015. Imagem capturada diretamente do vídeo.

Fig. 19 — *Still* do videogame da produtora Naughty Dog, *The Last of Us*, 2013. In *svampriket.se* disponível em <http://www.svampriket.se/2015/07/postapokalyptiska-varldar/>

Fig. 20 — Rafaela Nunes, *Os Bufarinheiros*, 2015. Arquivo pessoal.

Fig. 21 — *Still* do filme de Andrei Tarkovsky, *Stalker*, 1979. In *film-grab.com* disponível em <https://film-grab.com/2012/07/31/stalker/>

Fig. 22 — Rafaela Nunes, *Esconso*, 2015. Arquivo pessoal.

Fig. 23 — Rafaela Nunes. Três montagens digitais. 2015-6. Arquivo pessoal.

Fig. 24 — Imagens recolhidas da Internet, pertencentes a um espólio prévio. Arquivo pessoal.

Fig. 25 — Rafaela Nunes, *Observatório*, 2016. Arquivo pessoal.

Fig. 26 — Rafaela Nunes, *Bivouac*, 2016. Arquivo pessoal.

Fig. 27 — Rafaela Nunes, *Zona III*, 2015. Arquivo pessoal.

Fig. 28 — Rafaela Nunes, *Zona II*, 2015. Arquivo pessoal.

Fig. 29 — Rafaela Nunes, *Nenhures*, 2016. Arquivo pessoal.

Rafaela Nunes
2016

