

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



ARQUEOLOGIAS DA APROPRIAÇÃO:

Estratificações da Autoria

Pedro Guilherme Lopes Pinheiro Soares

Trabalho de Projeto

Mestrado em Arte Multimédia

Especialização em Performance e Instalação

Trabalho de Projeto orientado pela Prof. Doutora Mónica Mendes

2018

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Pedro Guilherme Lopes Pinheiro Soares, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulado “Arqueologias da Apropriação: Estratos de Autoria”, 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, 31/10/2018

RESUMO

Arqueologias da Apropriação: Estratificações da Autoria é uma dissertação resultante do desenvolvimento de um trabalho de cariz teórico-prático realizada no âmbito do Mestrado em Arte Multimédia / Performance e Instalação na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa e possui como tema central a exploração do conceito da autoria e as relações de poder inerentes a esse estatuto.

O papel do autor é examinado através de uma citação de George Dickie que o coloca como eixo principal do mundo da arte, questionando essa noção são definidos os objetivos principais desta investigação: explorar as relações de poder que o autor estabelece com a obra, com o mundo da arte e com o público. Como ponto de partida é apresentada uma relação entre os textos de Barthes e a noção de autor romântica para debater a possibilidade da originalidade e após confirmar que o conceito de autoria não é meramente uma idealização, é abordado consoante o tempo presente, analisando o processo de apropriação da matéria, das palavras e das ideias que gera a obra e é abordado consoante o tempo passado, enquanto o nome a quem atribuímos a produção de uma obra e de que forma esse nome influencia a perceção e circulação pública dessa obra. Do autor é feita a transição para o artista, explorando o que a mudança desse estatuto implica e o seu papel no mundo da arte é contextualizado. Explorando as relações de poder entre artista e audiência, são então abordados dois critérios essenciais para que a obra de arte possa ser em simultâneo uma ferramenta política, destacando as dificuldades que podem ocorrer quando os interesses da arte e os interesses da política não coincidem.

As anteriores reflexões serão então utilizadas para pensar sobre o projeto prático que consiste numa instalação interativa onde o participante se apropria de folhas de papel para gerar os seus próprios registos. As marcas deixadas são arquivadas e exibidas em estratos cronológicos através de um programa de Realidade Aumentada que permite observar as relações que se vão estabelecendo entre os vários registos dos diferentes autores. A evolução do projeto é apresentada ao longo de três iterações e são detalhados os aspetos que se mantêm e os que se alteram com vista a resolver os problemas que surgem durante a execução da obra.

Palavras chave: Autoria, Autoridade, Apropriação, Arte Participativa, Realidade Aumentada

ABSTRACT

Archaeologies of Appropriation: Stratification of Authorship is a dissertation resulting from the development of a theoretical-practical work carried out within the framework of the Master's Degree in Multimedia Art / Performance and Installation at the College of Fine Arts of Lisbon's University and its main subject is the exploration of the concept of authorship and the power relations that are inherent to that status.

The role of the author is examined through a quotation from George Dickie which places him as the main axis of the artworld, by questioning this notion the main objectives of this research are defined: to explore the power relations that the author establishes with the art piece, with the artworld and with the public. As a starting point, the texts of Barthes and the notion of romantic author are examined to discuss the possibility of originality and after confirming that the concept of authorship is not merely an idealization, it's approached in its manifestation on the present time by analysing the process of appropriation of matter, words and ideas that generates the work and then, it's approached according to the past, as a name to whom we attribute the production of a work and how that name influences the perception and circulation of the work. Afterwards the transition from author to artist is explored, examining what the change in this status implies and contextualizing his role in the artworld. Exploring the power relation between artist and audience, two essential criteria are then addressed so that the work of art can be simultaneously a political tool, highlighting the difficulties that may occur when the interests of art and the interests of politics do not coincide.

The previous reflections will then be used to think the practical project consisting of an interactive installation where the participant appropriates sheets of paper to generate their own drawings. The marks resisted on the paper are archived and displayed in chronological strata through an Augmented Reality app which allows to observe the relations that are established between the different drawings of the different authors. The evolution of the project is presented over three iterations and it's specified the aspects that remain and those that change in order to solve the problems that arise during the execution of the work.

Keywords: Authorship, Authority, Appropriation, Participatory Art, Augmented Reality

AGRADECIMENTOS

Agradeço à equipa de docentes da Faculdade de Belas-Artes que contribuiu para o desenvolvimento do projeto teórico-prático, começando pela minha orientadora Mónica Mendes pela proposta e desafio de incorporar novas tecnologias no trabalho que contribuiu em grande parte para a realização final do projeto prático e pelas suas sugestões e paciência. Agradeço aos professores Patrícia Gouveia e José Carlos Pereira pelas referências e apresentação de teorias relativamente ao funcionamento do mundo da arte, ao professor António Guerreiro por apresentar autores que se tornariam fundamentais para o desenvolvimento teórico nomeadamente a obra de Roland Barthes, aos professores António de Sousa Dias e João Onofre pela sua crítica e comentários que ajudaram no relacionamento do trabalho prático e teórico desenvolvidos durante o Mestrado e agradeço também ao José Luís Leme professor de filosofia na FCTUNL pelas suas referências relativas ao conceito de autoridade que acabaram por tornar-se pilares essenciais desta dissertação.

Agradeço também ao Pedro Sena Nunes pelo interesse que demonstrou pelo trabalho e a todos os funcionários do Espaço Santa Catarina que acolheram o projeto durante o festival *InShadow* nomeadamente, a Letícia Gonçalves pela sua constante supervisão e manutenção técnica. Por fim agradeço a todos os alunos e funcionários da FBAUL e curiosos que interagiram com a instalação desenvolvida no âmbito do mestrado contribuindo como *umentadores* do projeto prático. Sobretudo quero agradecer à minha parceira Joana Domingos que acompanhou o trabalho desde o início, sendo sempre a primeira a contribuir com a sua opinião e pelo seu apoio e encorajamento constante.

ÍNDICE

RESUMO.....	ii
ABSTRACT	iii
AGRADECIMENTOS	iv
ÍNDICE DE IMAGENS	vii
INTRODUÇÃO	1
I. O CONCEITO DE AUTORIA	5
I.1 A Criação e o Original	5
• I.1.1 A Possibilidade da Originalidade.....	5
• I.1.2 O Autor-Deus	9
• I.1.3 Democratização do Autor	10
I.2 O Autor no Presente.....	12
• I.2.1 O Autor Autoritário	12
• I.2.2 Autoria como Rede de Poderes.....	17
• I.2.3 O Aumentador	22
I.3 O Autor no Passado.....	26
• I.3.1 A Morte do Autor	26
• I.3.2 A Função-Autor	30
• I.3.3 Autor-Mito: Do autor para o artista.....	32
I.4 Contratempos na relação de poder entre arte e audiência.....	36
• I.4.1 A Política Interna da Arte.....	36
• I.4.2 Contra-tempos do Com-temporâneo	37
• I.4.3 Contra-tempos da <i>Artisticidade</i>	39

II. ARQUEOLOGIAS	41
II.1 1ª Iteração: A acumulação de autorias	41
• II.1.1 Objetivos	41
• II.1.2 Descrição	42
• II.1.3 A Metáfora da Autoria	43
• II.1.4 Resultados	45
II.2 2ª Iteração: A Transferência da Autoria	51
• II.2.1 Descrição	51
• II.2.2 Obra e autoridade	52
• II.2.3 Resultados	54
II.3 3ª Iteração: Estratos de Autoria	56
• II.3.1 Descrição	56
• II.3.2 Desenvolvimento da Aplicação	57
• II.3.3 Versão 1	59
• II.3.4 Versão 2	61
• II.3.5 Versão 3	64
• II.3.7 Os contratempos da política interna da obra	70
CONCLUSÃO	88
Notas para iterações futuras	92
BIBLIOGRAFIA	94

ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1: Met Museum (2008) Pedra calcária proveniente do Lago Taihu e com base de madeira. Doadada pela família de Richard Rosenblum ao Museu Metropolitano de Arte em Nova Iorque.	13
Figura 2: Andy Warhol e Jean-Michel Basquiat (1985) Bananas, pintura a acrílico e óleo sobre tela..	20
Figura 3: Benvenuto Cellini (1543) Saliera - Fotografia da escultura de Cellini tirada em 2013 por Gaspar Torriero.	22
Figura 4: Pablo Picasso (1902) La Misereuse Accroupie, pintura a óleo sobre tela, fotografada através de luz branca à esquerda e através de radiação X à direita. Podemos observar como a composição original condicionou a forma da silhueta na pintura posterior.	24
Figura 5: Yoko Ono (1964) Walking Piece.	30
Figura 6: Roland Barthes (1957) Esquema semiológico do mito.	32
Figura 7: Andy Warhol (1970) Flowers.	33
Figura 8: Elaine Sturtevant (1991) Flowers.	33
Figura 9: Piero Manzoni (1960) Ovo com impressão digital no.14.	34
Figura 10: Alfred Stieglitz (1917) A Fonte de R. Mutt.	36
Figura 11: Pedro Soares (2017) Arqueologias: Iteração 1 - Primeira abordagem após a montagem.	43
Figura 12: Pedro Soares (2017) Arqueologias: Iteração 1 - Primeira abordagem após a realização da experiência.	43
Figura 13: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #4.	44
Figura 14: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #5.	44
Figura 15: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #6.	44
Figura 16: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #7.	44
Figura 17: Pedro Soares (2017) Registo fotográfico da interação dos Participantes.	45
Figura 18: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha A.	47
Figura 19: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha B.	48
Figura 20: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha C.	49
Figura 21: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha D.	50
Figura 22: Autor anónimo - sistema de grelha quadrada de Mortimer Wheeler em Maiden Castle, 1934-37.	51
Figura 23: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2: projeto após a montagem.	52
Figura 24: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2 - Registo da participação 1.	53
Figura 25: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2 - Registo da participação 2.	53
Figura 26: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2 - Registo da participação 3.	53
Figura 27: Pedro Soares (2018) Iteração 2 - Registo dos resultados.	54
Figura 28: Pedro Soares (2018) Aparência dos modelos 3D em processo no software Unity.	57
Figura 29: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 – O número de pontos amarelos significa o quão facilmente se pode aumentar a partir de determinada imagem.	58
Figura 30: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Registo da montagem do projeto. Foto por Mónica Mendes.	59
Figura 31: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Registo da Participação. Foto por Mónica Mendes.	60
Figura 32: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Demonstração da Realidade Aumentada. Foto por Mónica Mendes.	60

Figura 33: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Registo da Participação no 2º dia das GABA. Foto por Mónica Mendes	60
Figura 34: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 - Montagem inicial do projeto e pormenor no dispositivo móvel com a aplicação de RA a correr	61
Figura 35: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 1	63
Figura 36: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 2	63
Figura 37: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 3	63
Figura 38: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 4	63
Figura 39: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 5	63
Figura 40: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 6	63
Figura 41: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, versão 2 – Visualização da aplicação.....	64
Figura 42: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - obra inserida dentro do contexto da exposição	64
Figura 43: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Pormenor da montagem da obra	65
Figura 44: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Visitantes explorando a obra com o dispositivo móvel	66
Figura 45: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções 1.....	67
Figura 46: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções 2.....	67
Figura 47: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções 3.....	68
Figura 48: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções 4.....	68
Figura 49: Hans Haacke (1970) MoMA Poll	72
Figura 50: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha A: Resultado Final	75
Figura 51: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha A: simulação de visualização da instalação através da aplicação de Realidade Aumentada instalada no dispositivo móvel	76
Figura 52: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha B: Resultado Final	77
Figura 53: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha B: simulação de visualização da instalação através da aplicação de Realidade Aumentada instalada no dispositivo móvel	78
Figura 54: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha C: Resultado Final	79
Figura 55: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha C: simulação de visualização da instalação através da aplicação de Realidade Aumentada instalada no dispositivo móvel	80
Figura 56: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha D: Resultado Final.....	81
Figura 57: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha D: simulação de visualização da instalação através da aplicação de Realidade Aumentada instalada no dispositivo móvel	82
Figura 58: Pedro Soares (2018) QR Code para descarregar a app de RA Arqueologias – Esta é a aplicação resultante dos registos provenientes das intervenções dos participantes sobre a instalação e serve como simulação da experiência proposta pelo projeto prático	83
Figura 59: Pedro Soares (2018) Primeiros resultados da 3ª Iteração	83
Figura 60: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Evolução do projeto	84
Figura 61: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha A.....	85
Figura 62: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha B.....	85
Figura 63: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha C.....	86
Figura 64: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha D	86
Figura 65: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Exemplos de interações entre intervenções de autores distintos representadas a cores diferentes distinguindo os vários autores	87

INTRODUÇÃO

O que distingue uma obra de arte de um artefacto numa era em que, como descreve Arthur Danto, a história da arte já atingiu o seu fim, a arte já foi constituída pelos mais variados objetivos e como tal o que torna um objeto arte já não se prende mais com as características do objeto em si mas com as suas circunstâncias? (Danto, 1964, p. 579) Como resposta a esta pergunta, podemos considerar a seguinte afirmação de George Dickie no qual ele defende que a arte consiste em:

«1) Um artefacto. 2) um conjunto de aspetos dos quais lhe foi conferido o estatuto de candidato à apreciação por uma ou mais pessoas que agem em nome de uma determinada instituição social (o mundo da arte).» (Dickie, 1975, p. 34)

A partir desta afirmação surge uma figura central, a do autor, que enquanto representante do mundo da arte, adquire uma *autoridade* que lhe permite submeter determinados objetos à apreciação artística do público, criando assim a obra de arte. Desta afirmação surgem várias perguntas: O que é um autor? Como é que o autor se torna um representante do mundo da arte, e por consequência, adquire o poder de submeter artefactos à apreciação artística? Como é que esse estatuto afeta a circulação das obras designadas como arte na sociedade comparativamente aos outros artefactos? A partir da problemática apresentada podemos entender o quanto os relacionamentos estabelecidos pelo autor e o poder que ele exerce nessas relações são importantes para o sistema da arte, tornando-se possível deduzir três relações de poder fundamentais para o seu funcionamento: a relação de poder entre o autor e a obra, a relação de poder entre o autor e o mundo da arte e a relação de poder entre o autor e o público. Entre estas três relações, o autor surge como eixo comum, revelando-se, portanto, como a figura central para a criação do objeto artístico.

O desenvolvimento deste trabalho teórico-prático surge, portanto, do interesse que a figura do autor suscita e da vontade de explorar como é que ele se tornou aquilo que é atualmente. Como tal, o objetivo desta investigação é questionar essa figura e analisar as relações de poder que são estabelecidas, determinando a natureza dessas relações, ou seja, se por exemplo são unilaterais, de dependência, de simbiose, de obediência, etc. No caso de se verificar um desequilíbrio de poder, ou verificar que as relações que são estabelecidas possuem problemas, propor soluções que as harmonizem. No entanto, antes

de poder examinar as relações entre o autor e a obra, o público e o mundo da arte, é necessário compreender exatamente no que consiste um autor; como tal, esse é o primeiro capítulo a ser abordado e ponto de partida teórico para a presente dissertação.

Este trabalho está dividido em duas partes, o primeiro sendo de cariz teórico definindo as bases e o vocabulário com o qual na segunda parte o projeto prático será abordado. A primeira parte do bloco teórico desta dissertação questiona “o que é um autor?” fornecendo as bases para o desenvolvimento da dissertação. O método utilizado para responder a esta questão consiste em partir da definição de autor segundo o dicionário e questionar progressivamente essa definição de modo a perceber se o conceito de autor é algo praticável ou meramente uma idealização começando por questionar se “é possível sequer criar algo novo?”. Em paralelo é apresentada a noção de autor no romantismo, época de grande individualismo em que a figura do autor adquiriu um estatuto renovado na sociedade. Essa concepção e estatuto são então questionados através de autores como Roland Barthes (1967) e Umberto Eco (1962) contribuindo para determinar a sua essência. Ou seja, a partir do momento em que o conceito de autor se consolidou na sociedade, é então necessário questioná-lo e atacá-lo de modo a reduzir os elementos supérfluos que lhe estão associados. Recorrendo a exemplos e argumentos transversais a várias áreas do saber, desde a biologia à filosofia, será verificado até que ponto se podem remover elementos do autor romântico sem que ele deixe de ser um autor. Se nessa redução se perceber que ele perdeu o estatuto autoral então serão determinadas as características e funções essenciais de um autor.

As partes seguintes do bloco teórico examinam as três relações de poder enunciadas a partir da citação de Dickie (1975). A segunda parte do primeiro capítulo examina a relação entre autor e obra trabalhando a noção mais estruturante do trabalho, o autor como ator, aquele que age e se apropria no momento presente. Para tal, será novamente questionada a definição de autor, neste caso: “quem pode ou o que pode ser um autor?”, o que nos levará a abordar a obra, o produto de um autor enquanto propriedade intelectual. A palavra é então questionada: “porquê propriedade” e “porquê intelectual?” o que nos remeterá para a perspectiva histórica do autor através de Foucault, enquanto ator, sendo o ato criativo algo passível de responsabilização moral. Ao examinar esta perspectiva são descobertas exceções, circunstâncias nas quais os autores não são mais responsáveis, e como tal torna-se imperativo encontrar e fundamentar o motivo que leva a essas circunstâncias. O autor é então trabalhado de perto com o conceito de autoridade

- Hannah Arendt (1954) ajuda-nos a descobrir os pontos em comum, por um lado pela análise da palavra e da sua raiz etimológica, e por outro pela análise da palavra e a sua raiz cultural. É então feita uma divisão importante para o trabalho, entre o autor que se manifesta no presente e aquele que se manifesta no passado.

A terceira parte do primeiro capítulo aborda então a manifestação passada do autor, recuperando Michel Foucault (1969) que aponta que na história e filosofia há muito tempo que se sabe que o autor está morto. “De que modo o autor está morto?” e “Se o autor morreu, quem ou o quê matou o autor?” são então as questões exploradas. Uma vez que o autor morreu, “o que é que importa quem fala?” através de Foucault abordaremos as consequências dessa morte e como autores diferentes provocam ausências distintas que acabam por influenciar de diversas maneiras a forma como determinada obra é percebida e circula socialmente. Barthes (1957) é então evocado para ajudar a resolver a questão deste autor intermitente e fantasmagórico, semi-presente e semi-ausente. De seguida é feita a aplicação dos conceitos desenvolvidos sobre o autor para a componente das artes, examinando de que maneira o artista se constrói sobre o conceito de autor. Aqui é abordada a relação do autor com o mundo da arte, questionando “Como é que o autor consegue o poder para representar o mundo da arte?” marcando a introdução do trabalho no campo artístico.

O último capítulo da parte teórica desta dissertação é dedicado à relação de poder entre artista e audiência, especificamente no caso da arte contemporânea. Jacques Rancière (2004) é então o ponto de partida para a exploração dos conflitos inerentes à própria política interna da arte. Neste capítulo é abordado o ativismo como tentativa do autor estabelecer uma relação de influência sobre a sua audiência - como tal, existem duas perguntas que interessa responder “como ampliar a audiência de uma obra de arte?” e “como fazer com que uma obra tenha uma influência mais profunda sobre um indivíduo?”

Por fim chegamos ao campo do trabalho prático, um projeto desenvolvido sob o tema principal da autoria que irá explorar soluções para o penúltimo capítulo e irá ajudar a compreender como os princípios enunciados ao longo do corpo da dissertação se manifestam na prática. Propõe-se assim um caso de estudo concreto para examinar de perto a relação de poder entre autor e a obra de arte, entre a obra e a audiência, entre o autor e audiência e por fim entre autor e mundo da arte.

Como objeto embrião do projeto, temos uma folha branca vincada. Quanto mais for desenhado ou escrito sobre ela, mais a forma dos vincos será evidente, pois apesar de a marca por si ser quase invisível, ela aparece por trás de um novo gesto. Esta folha condicionada, traiçoeira que já contém em si a sua própria imagem que ainda que invisível acaba por influenciar quem trabalha sobre ela, é o ponto de partida para as explorações realizadas ao longo do projeto *Arqueologias*.

Uma vez que o método iterativo foi adotado para o desenvolvimento desta investigação teórico-prática que ao longo do seu desenvolvimento foi assumindo propostas distintas, a componente prática é dividida em três partes correspondendo às três iterações em que a instalação foi exibida perante um público tendo sido formuladas novas conclusões e propostas futuras. Durante a primeira fase, o problema principal encontrado foi “Como fazer o participante assumir uma atitude autoral com a obra?” e na segunda o desafio foi “Como angariar um maior público interessado em participar na obra?”. Chegando à terceira iteração, a nova proposta procura responder a essas questões, sendo dividida por sua vez em três partes que representam cada versão elaborada dessa mesma iteração e como a experiência alerta para a necessidade de introdução de novos conceitos teóricos que são implementados na versão seguinte. Analisada a documentação resultante da exposição da obra reentramos então no campo da teoria para explicar de que modo a obra possui soluções para os problemas teóricos por resolver ou como as questões já resolvidas podem ser questionadas ou exploradas mais profundamente, dando especial destaque ao modo como o recurso a novas tecnologias como a Realidade Aumentada possibilitam novas perspectivas sobre o conceito de autoria.

I. O CONCEITO DE AUTORIA

I.1 A Criação e o Original

I.1.1 A Possibilidade da Originalidade

Autor, segundo o dicionário significa: “Aquele que é causa primária ou principal. || Aquele de quem procede, deriva ou nasce alguém ou alguma coisa. || Instituidor, fundador || Aquele que fez alguma obra literária, científica ou artística.” (Machado, 1991, p. 464). Se o autor é aquele a partir do qual nasce alguma coisa, então pressupõe-se que essa coisa até à data era inexistente. Esta definição remete-nos para a primeira questão essencial para entender este conceito: “é possível criar algo novo?” Roland Barthes respondeu a esta questão a propósito da literatura, que um texto consiste num:

«Espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escritas variadas, nenhuma das quais é original: o texto é um tecido de citações, saldas dos mil focos da cultura. (...) O escritor não pode deixar de imitar um gesto sempre anterior, nunca original; o seu único poder é o de misturar as escritas» (Barthes, 1967, p. 68-69).

Esta afirmação de Barthes no texto *A Morte do Autor*, significa que o criador está inevitavelmente condicionado pela sua bagagem cultural, a sua perceção do que é possível criar ou a forma de o fazer está condicionada por todas as obras realizadas anteriormente. A própria linguagem, que serve de matéria prima de qualquer texto, é uma ferramenta que antecede e transcende o escritor. Nesta perspetiva Barthes argumenta que o autor ao recorrer a uma língua que não lhe pertence, corta a ligação entre a escrita e a sua origem. Deste modo é a própria linguagem que fala, sendo o escritor alguém com o mesmo estatuto de um xamã, um pontífice que serve de meio para que a linguagem se possa expressar através dele e não o inverso (Barthes, 1967, p. 65-66).

Este argumento é aplicável a qualquer outra área de produção: o escultor é incapaz de esculpir sem se apropriar da pedra, o músico não pode trabalhar sem apropriar-se dos sons dos objetos, o engenheiro incapaz de conceber soluções que não se baseiem em leis de física ou matemática e o programador é impossibilitado de executar o seu ofício sem recorrer a um código tal como o escritor - em suma, é impossível produzir a partir do nada. Se interpretarmos que a função do autor é criar, sendo a definição no dicionário

para esta atividade: “Tirar do nada, dar existência” (Machado, 1991, p. 299), então Barthes estaria correto em afirmar a “morte do autor”.

No entanto, segundo a sua premissa que cada texto resulta da cópia e amalgamento de textos anteriores, somos confrontados inevitavelmente com um ponto de origem, pois tanto o ser humano como a literatura são eventos relativamente recentes na história do planeta. Em termos materiais é impossível dar existência a algo, a matéria que nos rodeia é limitada tal como o espectro de cores ou de sons que podemos ouvir. São limitações impossíveis de transcender pelo ser humano que está, como Barthes indica, constringido a ter apenas o poder de amalgamar e reordenar aquilo que lhe antecede sem que esteja realmente a criar algo novo. Por outro lado, na história universal a dimensão humana é um aspeto bastante recente. O surgimento da Humanidade trouxe consigo um universo sensorial, emocional e intelectual até então inexistentes. Porém, será que esta nova dimensão surge a partir do nada?

A dimensão sensorial é uma componente biológica comum a todos os animais, a sua função principal consiste tanto na perceção do mundo material e dos objetos que nos rodeiam, como na perceção do nosso próprio corpo. O calor e o frio, a dor, a fome, o sabor dos alimentos, o cansaço, a cor dos objetos e o som que produzem são tudo elementos que pertencem a este universo. Num recém-nascido esta é a primeira das dimensões humanas a florescer, a partir destas sensações é ativada uma resposta emocional, a fome abala o estado emocional da criança e o saciá-la provoca conforto e prazer. A criança desenvolve sentimentos relativos aos elementos exteriores a si, desenvolve laços de afeto pelas pessoas que cuidam dela e ganha medo pelos objetos que em algum momento provocaram sensações desagradáveis. Posteriormente a criança vai aprendendo uma linguagem e com ela aprende a idealizar e a abstrair-se. Percebe que um objeto como um livro, apesar de poder apresentar uma multiplicidade de experiências emocionais ou sensoriais, possuir cores ou formas distintas, histórias boas ou más, retém um elemento comum conceptual. O mesmo é válido para as emoções, as saudades por uma pessoa serão sempre diferentes das que sentimos por outra, no entanto somos capazes de apreender uma essência e abstrair os sentimentos para os converter em ideias. Até mesmo conceitos complexos como o de Justiça, importantíssimo para o desenvolvimento da noção de autoria, têm presumivelmente a sua origem em emoções. Um estudo de Sarah F. Brosnan e Frans B. M. de Waal demonstrou que sentimentos de iniquidade são demonstrados por certas espécies de símios, revelando que perante situações de

recompensação iníqua face à execução de uma mesma tarefa, provocaria revolta e agressividade por parte dos símios mal compensados¹ (Brosnan e de Waal, 2003, p. 297). O mesmo ocorre no ser humano, quando alguém trabalha arduamente por algo que acaba por ser usufruído por outra pessoa, é ativada naturalmente uma resposta emocional negativa. Sem ter nunca experienciado uma injustiça na pele, seria o ser humano capaz de conceber a Justiça?

Outro estudo que ajuda a compreender de que modo a dimensão intelectual humana provém do mundo sensorial são as investigações realizadas com pessoas que nasceram (ou cedo perderam) um dos seus cinco sentidos. Em *Um Antropólogo em Marte*, O neurologista Oliver Sacks relata a evolução de um paciente seu que perdera desde cedo a visão e 45 anos depois voltou a recuperá-la após uma operação às cataratas. Ao remover o curativo, o choque da visão foi mais perturbador que um consolo, pois apesar de receber o estímulo visual era completamente incapaz de o compreender. Crescer sem estímulo visual não significa apenas a privação do sentido da visão como também a privação do desenvolvimento de conceitos visuais e da capacidade de pensar visualmente. Mesmo a capacidade de reter memórias visuais é curtíssima neste tipo de indivíduos independentemente do tempo gasto a observar determinado objeto². Sacks então conclui que:

«Criamos um mundo visível de início, um mundo de objetos, conceitos e sentidos visuais. Quando abrimos os nossos olhos todas as manhãs, damos de caras com um mundo que passamos a vida a aprender a ver. O mundo não nos é dado: construímos esse mundo através de experiência, classificação, memória e reconhecimento incessantes.» (Sacks, 1995, p. 96)

¹ O estudo incidiu sobre o comportamento do macaco capuchinho e revelou que entre dois símios treinados para executar a mesma tarefa, ao juntar os dois e ao recompensar o segundo de forma mais generosa provocaria sentimentos de revolta e agressividade por parte do primeiro, que eventualmente perderia a vontade de cooperar. Uma vez que a recompensa só deixou de ser adequada a partir do momento em que um dos símios descobriu estar a ser desfavorecido relativamente ao outro, foi possível concluir que a atitude agressiva é uma resposta à condição social desfavorável (Brosnan e de Waal, 2003).

² Outro problema que o paciente de Sacks experimentou foi a dificuldade de, apesar de ter aprendido as formas geométricas pelo tato em criança, era incapaz de equacionar a sequência táctil de um quadrado à sua forma visual e distingui-la de outras como um círculo ou triângulo, como se a transferência de um conceito táctil para visual fosse tudo menos evidente. No entanto o aspeto que mais o afetou foi a incapacidade da compreensão do conceito de espaço. A impressão visual é a única que se manifesta de forma simultânea sem necessitar de tempo. Todas as restantes quer sejam impressões sonoras, gustativas, olfativas ou táteis, como o deslizar da mão por um objeto como forma de reconhecimento, manifestam-se somente em intervalos de tempo.

Se alguém que nasce incapacitado de ver é incapaz de pensar visualmente, uma criança que crescesse num ambiente desprovido de qualquer estímulo sensorial, como um tanque isolador de privação de sentidos, seria incapaz de se desenvolver tanto emocional como intelectualmente. A conclusão que Sacks retira da sua experiência é que as coisas estão na origem das ideias e como tal, a dimensão humana não surge do nada, ela é uma construção feita a partir da relação com a dimensão material pré-existente. Do relacionamento de ideias podem surgir ideias novas, não sendo uma ideia algo físico não a podemos separar nos átomos que a compõem e afirmar “esta ideia é a junção desta e daquela outra ideia”, como tal, ela é uma ideia nova e original. Esta palavra, “originalidade” tem a sua origem na ideia grega de *poesis*, que entre os filósofos da Grécia clássica costumava significar “algo onde antes não havia nada” (Sennet, 2008, p. 70). Uma ideia original é, portanto, uma unidade nova que preenche um vazio, o que não implica que tenha sido criada, no sentido de ter sido trazida do nada. O campo humano, que inclui tanto as ideias quanto as emoções e as sensações, é em si uma plataforma que permite a produção de uma infinidade de novos elementos. Enquanto que uma escultura, por exemplo, pode consistir apenas na reordenação de matéria prima (tal como um texto consiste na reordenação de palavras), o tipo de resposta sensorial, emocional e intelectual que provoca é única. Como tal, o que é verdadeiramente original não é a componente material do objeto produzido, mas sim a sua componente humana: quer seja porque representa uma função nova, possui um conceito próprio, ou o impacto emocional, sensorial e intelectual sejam uma combinação única. Por outro lado, embora seja a componente humana a parte verdadeiramente original, ela não pode existir sozinha. Sem uma materialização, quer seja tátil, textual, pictórica, performativa, etc. essa ideia é incomunicável, daí que na própria lei portuguesa esteja definido que uma ideia ou conceito simplesmente não podem ser protegidos nem registados como criação intelectual (Decreto-lei 63/85 de 14 de Março, 1985).

Podemos concluir então que a resposta à pergunta inicial “é possível criar algo novo?” é positiva; No entanto, é apenas possível criar algo original a partir da apropriação de algo anterior. Isto é válido tanto na materialização da obra que exige sempre a apropriação quer de uma linguagem, quer do espectro sonoro ou visual existentes ou da matéria física, como na conceptualização do objeto, já que o nosso universo intelectual é formado pelas ideias que nos antecedem que começam por nos ser transmitidas através da linguagem desde os primeiros anos de vida. Quando uma obra reúne tanto uma

componente única humana como uma materialização, então ela passa a formar parte da cadeia da cultura: das coisas provêm as ideias, que então servem para a criação de coisas novas, das quais surgem então novas ideias que por sua vez dão origem a coisas diferentes. Podemos nesta fase concluir que a autoria funciona também como forma de identificar cada responsável pelo aumento do campo intelectual humano.

Como foi referido, a ideia de justiça também tem o seu papel no surgimento da noção de autor, pois a obra produzida é resultado de trabalho, esforço e tempo, como tal seria injusto que os lucros daquilo que uns semearam fossem colhidos por outros. Estando identificados aqueles que são causa principal de cada novo objeto enquanto construtores conceptuais, é possível então atribuir-lhes a sua justa recompensa, quer em capital social como capital real. No entanto, sendo este o caso, não estaria cada novo autor em dívida, tanto em termos de reputação como financeiramente para com os autores que lhe antecederam nessa corrente da cultura e do intelecto humano?

I.1.2 O Autor-Deus

A conceção de que as ideias provêm das coisas é contraditória com o pensamento platónico, que considera que o ser humano provém de um mundo de ideias, sendo que as coisas que ele fabrica são feitas a partir de imitações da reminiscência da ideia desse objeto, sendo o único autor verdadeiro Deus, o criador dos objetos na sua forma ideal. (Platão, 380 a.C., pp. 449-455) Esta conceção, tendo sido a filosofia platónica adotada pela igreja católica, veio a estender-se e a ser readaptada na cultura cristã, o que contribuiu para o entendimento que as ideias vêm unicamente de cima para baixo, do campo do divino e do intelecto, para a terra – o mundo das coisas.

Esta conceção teve então uma grande influência no romantismo, período em que a ideia da originalidade ganha enorme importância. Edward Young um dos fundadores do romantismo inglês explicou no texto *Conjeturas sobre Composição Original*:

«Supondo que um imitador seja excelente (e por vezes são), ele constrói apenas sobre a fundação de outrem; a sua dívida é, no mínimo, igual à sua glória; portanto, o balanço não pode ser muito positivo. Pelo contrário, um original (...) tem algo de que se vangloriar; é algo que diz juntamente a Horácio, “Sou pobre, mas não tenho dívidas”(...) um original pode-se dizer ser de uma natureza vegetal; ele cresce espontaneamente da raiz vital do Génio; ele cresce, não é feito: Imitações são frequentemente uma espécie de manufatura forjada pela mecânica, arte e trabalho, a partir de materiais pré-existentes não os seus próprios. (Young, 1759, p. 7)

Por outras palavras, a conceção que se uma ideia, algo típico do campo do divino, pode ser concebida por seres humanos, então o criador tem de ser alguém de carácter genial, ou então, ter sido arrebatado por inspiração divina. O autor romântico em vez de procurar a inspiração no mundo material, isola-se sobre si mesmo, como que procurando o seu próprio tanque isolador numa tentativa de se aproximar do mundo das ideias. A criação de uma obra nova é então vista como algo que surge do mundo interior do artista e como tal, a relação que estabelece com a obra é extremamente íntima, semelhante à relação que um pai estabelece com um filho.

A partir desta noção desenvolveu-se uma robusta crítica artística e literária que recorre ao autor como elemento de fechamento e explicação da obra: por um lado quando a razão de ser de certos elementos na obra é desconhecida, procura-se justificar tais elementos com uma análise psicológica do seu autor. Elementos como traumas, experiências marcantes da infância, a sua relação com a família ou algum tipo de recalco psicológico poderiam ser utilizados pela crítica literária para interpretar e explicar a obra. Alternativamente, uma análise da posição política e ideológica do autor poderia servir para apontar possíveis mensagens por detrás de certos elementos do seu trabalho. Por outro lado, quando o próprio autor explica a sua intenção ao fazer a obra e qual a interpretação a fazer da mesma, essa visão torna-se canónica. Ou seja, um bom interprete é aquele que é capaz de captar as intenções originais do autor no momento da criação da obra e qualquer leitura que se desvie da interpretação original torna-se menos importante.

I.1.3 Democratização do Autor

É exatamente no oposto a esta mentalidade que os textos de Barthes (1967) se situam, enquanto que ambas as teorias tomam posições radicalmente opostas, ambas as perspetivas são extremamente importantes para a história e conceção de autoria que temos atualmente. A teoria romântica foi importante para o estabelecimento dos direitos de autor. Perante o início de uma era industrializada em que o público consumidor de obras é cada vez maior, tornou-se necessário velar pelos interesses daqueles cuja carreira é a produção cultural. Deste modo os autores adquirem novas formas de capitalizar e viver a partir das suas obras, sendo que até à data padeciam de poucas bases legais que protegessem o seu trabalho (Woodmansee, 1984, p. 426).

No entanto os poderes relacionados com o autor eram bastante mais vastos. Desde o romantismo a ideia de autor chega a possuir conotações teológicas, tendo Barthes apelidado esta noção de “Autor-Deus” (Barthes, 1967, p. 68). Nesta conceção, é possível estabelecer um paralelismo entre as principais características de um autor e as de Deus: o criador da obra é semelhante ao criador do universo, o poder absoluto do autor para alterar, continuar ou terminar a sua obra reflete a onnipotência de Deus sobre a Terra. Omnipresente, no sentido em que em cada parte da sua obra se encontra a sua individualidade, o seu cunho pessoal, e como tal toda ela reflete a semelhança entre o criador e a sua criação. Omnisciente no sentido em que o criador tudo sabe sobre o seu trabalho e possui todas as respostas. Por último, singular e indivisível.

Estando a noção de autor consolidada graças ao romantismo, é então necessário questioná-la, procedendo à redução das características que são supérfluas, verificando quais os aspetos que são desnecessários e aqueles sem os quais o autor não seria mais um autor. Neste aspeto o papel de Barthes é extremamente relevante para o polimento e democratização do conceito de autoria. O autor romântico assume uma posição totalitária em relação à obra, reservando-se não só o poder de alterar, capitalizar ou ser reconhecido como o criador de determinado projeto, como também possui o poder de determinar a interpretação correta da sua obra e os seus significados, desvalorizando qualquer leitura mais pessoal por parte do observador. Com vista a desmontar este argumento, Barthes demonstra a inadequação do pensamento romântico demonstrado pelo poeta Edward Young. Ao apontar para o facto de toda a obra ser intertextual e toda a criação condicionada pelas obras anteriores, Barthes conclui não existir uma diferença significativa entre as obras que Young chama de “imitações ou originais” pois ambas se constroem a partir de fundações pré-estabelecidas, nomeadamente a fundação da linguagem, e como tal não há autor que não esteja em dívida para com os seus antecessores.

A omnipresença do autor é posta em causa através de Barthes, uma vez que as ferramentas que o autor utiliza não são as suas próprias, nunca o são. Como tal não é o autor quem fala através da obra, mas a matéria em si que dialoga com o leitor com a sua própria voz, conferindo à obra uma existência autónoma separada da sua origem. Qualquer obra possui lacunas, entrelinhas, espaços em branco ou questões por responder. O que o argumento de Barthes implica é que o autor não está presente no sentido em que ele não preenche os vazios, os espaços de especulação e interpretação deixados em branco

pela obra. Estes vazios são espaços de subjetivação e preenchimento por parte do espectador. As intenções, objetivos, referências, etc. são tudo componentes ausentes da própria obra que, na sua tentativa de descodificação por parte da audiência, acabam por abrir a peça num sem fim de interpretações e significados. Esta visão é corroborada com a teoria da Obra Aberta de Umberto Eco, segundo a qual “cada recepção de uma obra é tanto uma interpretação, como uma performance de si mesma, porque em cada recepção a obra toma uma perspectiva nova para si mesma” (Eco, 1962, p. 20). Barthes termina o texto *A Morte do Autor* com a seguinte frase: “o nascimento do leitor tem de pagar-se com a morte do Autor” (Barthes, 1967, p. 70). Com esta frase Barthes não declara a morte do autor no seu todo, no entanto reduz a sua presença na obra e declara a morte de uma parte do autor que tinha de morrer: a noção do autor onisciente que tudo sabe sobre a sua obra. Uma vez que possíveis relações interpretativas que a obra estabelece com cada espectador são únicas, imprevisíveis e igualmente válidas relativamente às do autor, ele perde o direito de decidir o significado e interpretação correta da sua obra. Através da transmissão do poder interpretativo e de significação da obra para as mãos do recetor, ocorre uma mudança nas relações de poder implícitas no conceito de autoria, que se torna mais democrático.

I.2 O Autor no Presente

I.2.1 O Autor Autoritário

Vimos que a criação de algo original é apenas possível no campo das sensações, intelecto e emoções. Uma vez que não consideramos comunicar por telepatia, esses aspetos necessitam de ser manifestados fisicamente para que possam ser apreciados e entrar no campo da cultura. Como tal, qualquer objeto que reúna estas duas condições – ser-se intelectualmente único e possuir uma materialização - possui a capacidade de conferir o estatuto de autor ao seu fabricante. Convenientemente, já existe uma palavra para descrever o tipo de objetos que cumprem estas características: propriedade intelectual. Examinando esta classificação, enquanto que perante a definição atribuída é fácil de perceber o porquê da palavra intelectual, porquê “propriedade”?

Para responder à questão será necessário pôr à prova a definição proposta para propriedade intelectual e verificar se o cumprimento desses dois requisitos é uma condição necessária e suficiente, ou uma condição necessária, mas não suficiente para que um objeto se torne obra e confira o estatuto de autor ao seu fabricante. Para tal, coloquemos à definição inicial de autor a questão: “Quem pode, ou o que pode ser um autor?”, apenas seres humanos foram autores ao longo da história, no entanto, será impossível que algo não humano seja um autor? Para que um objeto entre na cultura não é necessário que tenha sido fabricado artificialmente, vários objetos e fenômenos de origem natural têm surpreendido e inspirado o ser humano desde o princípio. Objetos de relevância cultural podem surgir de um acaso de circunstâncias e processos naturais, como do comportamento singular de um animal, ou de um programa informático. Nesse caso, porque não consideramos como autor o lago Taihu que erodiu ao longo de séculos várias das rochas Gongshi tão apreciadas na China (cf. Figura 1) Ou as diversas espécies aviárias como autoras da complexa coleção de ninhos em disposição no Museu Peabody em Yale?³ E porque é que a autoria dos trabalhos de Leonel Moura⁴ não é atribuída aos próprios robôs que executam a obra?



Figura 1: Met Museum (2008) Pedra calcária proveniente do Lago Taihu e com base de madeira. Doada pela família de Richard Rosenblum ao Museu Metropolitano de Arte em Nova Iorque.

Fonte:

[\[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%E5%A4%AA%E6%B9%96%E8%B3%9E%E7%9F%B3-Rock_in_the_form_of_a_fantastic_mountain_MET_DT208239.jpg\]](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%E5%A4%AA%E6%B9%96%E8%B3%9E%E7%9F%B3-Rock_in_the_form_of_a_fantastic_mountain_MET_DT208239.jpg)

³ Conferir página oficial da coleção de ninhos do museu Peabody:

<http://peabody.yale.edu/collections/vertebrate-zoology/ornithology/nest-collection>

⁴ Artista português nascido em Lisboa em 1948 conhecido por incorporar robôs e inteligência artificial na sua obra artística, o seu portfólio pode ser consultado em: <http://www.leonelmoura.com/>

Uma vez que a autoria depende da criação de algo novo na cultura, quando compararmos os vários candidatos ao estatuto de autor (um humano, um objeto ou fenómeno natural, um animal ou um programa informático) reparamos que nem fenómenos naturais nem robôs possuem uma cultura própria, o que não impede que provoquem objetos relevantes para a cultura humana. Quanto a um grupo de animais, ainda que a relação que estabelecem carece da complexidade presente nas sociedades humanas, verificou-se que em comunidades de golfinhos, pássaros, chimpanzés, etc. é suficientemente forte para estabelecer uma cultura particular entre diferentes grupos da mesma espécie. Neste caso, em que modo difere a produção cultural entre animais e humanos? Um exemplo concreto foi estudado por Ran Aisner que descobriu que uma comunidade de ratos-pretos que habitam numa floresta de pinheiros em Israel alimenta-se de pinhas, algo que era até então inédito uma vez que os roedores não possuem nem a destreza para arrancar a casca da pinha nem o conhecimento do que se esconde no seu interior. No entanto estes ratos aprenderam uma técnica que roendo a pinha num movimento em espiral poderiam chegar ao pinhão recorrendo à menor energia possível. Para comprovar que este conhecimento era social e não genético, crias de rato-preto de outras comunidades foram adotados por progenitoras descascadoras de pinhas e vice-versa. Nenhuma das crias adotadas por um rato normal fora capaz de descascar uma pinha enquanto que as crias normais adotadas por uma progenitora da região rapidamente aprenderam esse método (Terkel, 1996, p. 26). Pode-se presumir então que essa técnica possua também uma origem, tendo sido descoberta por um dos ratos e posteriormente transmitida às gerações seguintes através da mimica.

Poderemos então considerar que o roedor que fundou esta técnica, contribuindo para a cultura da sua comunidade e estabelecendo as fundações para a prosperidade da sua espécie num ambiente desprovido de recursos é um autor? A resposta é negativa e o motivo prende-se ao facto que a relação que um autor estabelece com a sua obra é um fator tão importante quanto as características do objeto em si e o seu posicionamento em determinada cultura. Referimos previamente que gerar algo novo é possível, mas apenas através da apropriação de algo anterior. Enquanto que um animal é capaz de se apropriar das coisas físicas como a comida ou o território, a apropriação intelectual é única do ser humano.

No ato de apropriação o ser humano torna-se proprietário da matéria e das ideias que está a trabalhar, anulando qualquer dívida que possa ter com os seus antepassados.

Através desta cisão o autor passa a adquirir um dever moral sobre a sua obra, que deixa de ser compreendida como uma construção coletiva com o passado para passar a ser inteiramente da responsabilidade do autor - posição que apenas um ser humano é capaz de assumir. A noção de responsabilidade deve ser destacada e no pensamento de Michel Foucault, ela é a causa do surgimento da concepção do autor na idade média. Numa sociedade regida por uma doutrina férrea cristã em que qualquer discrepância em relação aos dogmas defendidos pela igreja é vista como heresia, tornara-se essencial determinar quem é o responsável por certo texto, pois deste modo, ele pode ser punido. Nesta medida a noção de autor surgiu como irmã da noção de ator, em que a criação de uma obra é em si um ato moral sujeito a ser considerado sagrado ou profano (Foucault, 1969, p. 274-275).

A ideia de ato remete-nos para o presente. Até agora o conceito de autor tem sido trabalhado no pretérito perfeito, ou seja, algo que surge após a obra estar concluída. Contudo a autoria está igualmente patente no presente, no momento em que o ato criativo decorre e a obra ganha forma através de sucessivas apropriações. A responsabilidade de um ato criativo não deriva do que está a ser criado em concreto ou se esse objeto é original ou não. Como qualquer ato, aquilo que determina se alguém é responsável ou não pela sua concretização, é o poder exercido na concretização desse mesmo ato. Ou seja, alguém que age de determinada maneira recorrendo ao seu livre arbítrio, demonstra poder nas ações que realiza e como tal torna-se responsável pelas mesmas; no entanto, alguém que é obrigado a realizar uma ação, não lhe sendo dada escolha, demonstra impotência perante a ação que concretiza e como tal não lhe é atribuída responsabilidade, sendo essa responsabilidade ora dissipada pelas circunstâncias naturais ou atribuída à entidade que obrigou uma segunda a realizar determinada ação.

Ao atribuir a autoria àquele que é responsável pela obra, descobrimos outro conceito essencial para a construção do autor, o poder. Como tal, a autoria deriva da relação de poder que o produtor estabelece sobre o seu produto. O autor, através do gesto de apropriação (ou seja, de se tornar proprietário) estabelece uma relação política com os próprios objetos, que, enquanto propriedade, conferem-lhe por direito, o privilégio de os alterar ou amalgamar dando forma à obra. Do mesmo modo que o autor se faz proprietário da matéria, ele é também proprietário daquilo que essa matéria representa intelectualmente. Como tal, a propriedade intelectual manifesta-se no poder de modificar as propriedades intelectivas de um objeto - que tipo de interpretação é pretendida, que

sensações devem ser provocadas e em que instância da sua apreciação, a que ideias, pessoas ou mesmo outros objetos esse objeto produzido faz referência, cita ou homenageia.

Um rio não estando vivo, carece de vontade e poder. Um animal possui vontade, mas carece de intelecto para poder exercer o seu poder nesse campo e uma inteligência artificial enquanto que simula livre arbítrio, carece tanto de vontade própria como intelecto. Portanto ela limita-se a responder de acordo com a sua programação face aos estímulos exteriores, nunca se apercebendo a nível intelectual daquilo que produz ou porque o produz ou sequer possui uma escolha. Como tal, a responsabilidade das ações desse programa são transferidas para aquele que o construiu ou programou, recorrendo à própria vontade e arbítrio. Este é o motivo pelo qual nem rio, nem rato, ou robô podem ser autores.

Existem também momentos em que tanto o humano como o animal, não se apropria intelectualmente daquilo que cria. Nesses casos deixa de existir um autor. Quando um operário deixar cair salpicos de tinta sobre o pavimento, quando uma criança construir um castelo de areia ou quando alguém escreve uma lista de compras, o objeto produzido torna-se apenas uma consequência da atividade humana porque ninguém se apropriou a um nível intelectual do objeto que criou.

Porém, essas pessoas não deixam de ser responsáveis pelas suas ações, pois apesar do ato de apropriação ser superficial, agiram consoante o seu poder. Contudo, no caso de alguém ser forçado a escrever algo, o fizer por obrigação ou escrever como ordem ou encomenda de outro, então essa segunda entidade seria a responsável pois seria ela quem detém o poder sobre o ato criativo, não se tratando do escritor que se apropria da linguagem, mas de outra entidade que se apropria do trabalho do escritor, tornando-se o proprietário da obra.

Chartier explica como no século XVII – uma vez que a produção de manuscritos é uma prática arriscada dada a possibilidade de o texto ser interpretado como herético, como apontara Foucault, e uma profissão pouco rentável devido à inexistência de um mercado e indústria definida – os escritores procuram aliar-se a entidades mais poderosas social e economicamente a troco de proteção, pensões ou emprego. Como tal era comum nas dedicatórias das obras desse período, que o escritor desse manuscrito se dirigisse ao seu patrocinador ou encomendador da obra e lhe atribuísse a autoria do projeto, tal como

acontece na dedicatória em *Horácio* do dramaturgo Pierre Corneille (Chartier, 1977, pp. 39-45), assumindo o escritor a posição de artífice e o patrão o de autor, o que nos leva as reflexões do capítulo seguinte.

I.2.2 Autoria como Rede de Poderes

O exemplo dado por Chartier quebra outra das noções de autor presente no romantismo, a sua indivisibilidade, ou seja, várias pessoas podem estar envolvidas na autoria de uma obra. O problema que a quebra da individualidade do autor coloca, é como identificar dos vários envolvidos quem ou quais são os autores. A relação entre o autor e a obra, torna-se mais evidente quando várias pessoas são envolvidas na criação da obra. Dando o exemplo de uma produção cinematográfica, o autor - sendo o proprietário - é quem possui o poder sobre a obra. Como tal, mesmo que o próprio não participe diretamente na produção do projeto, ele é quem tem a faculdade de decisão, ou, em alternativa é quem decide quem pode decidir por ele, delegando assim o seu poder. O autor é quem elege os atores, escolhe quem irá compor a música, determina o argumentista ou quem será o responsável pela direção. Antes de algum interveniente poder alterar a obra, ele necessita, portanto, da autorização do autor para o fazer, tornando-se assim um substituto do próprio autor. Após o processo de filmagem é o autor que decide o que se mantém, o que se altera e o que se elimina, ou em que ordem cada cena é apresentada. Mais importante ainda, o autor é quem tem o poder de decidir quando a obra está completa assumindo assim fim ao ato criativo.

Podemos entender então que a função do autor é a de tomar decisões, pois é a faculdade de decidir a capacidade que demonstra o livre arbítrio e poder daquele que a pratica. Se indagarmos mais profundamente sobre a natureza desta relação, percebemos que se trata de uma relação de autoridade. O significado desta palavra, segundo Annah Arendt, é facilmente confundido com totalitarismo ou violência, como tal, ela propõe a seguinte clarificação para o termo:

«Se a autoridade deve ser definida de alguma forma, deve sê-lo, então, tanto em contraposição à coerção pela força como à persuasão através de argumentos. (A relação autoritária entre o que manda e o que obedece não se assenta nem na razão comum nem no poder do que manda; o que eles possuem em comum é a própria hierarquia, cujo direito e legitimidade ambos reconhecem e na qual ambos têm seu lugar estável predeterminado).» (Arendt, 1954, p. 93)

Se questionarmos o que legitima os privilégios de um proprietário, percebemos que eles lhe são conferidos por meio do reconhecimento da sua autoridade perante o objeto possuído. Isto significa que a hierarquia entre proprietário, objeto e os demais, é reconhecida e aceita por todas as partes de modo que, por direito o proprietário é o único que pode decidir como usufruir ou utilizar os seus pertences. No caso de outra pessoa querer usufruir ou interferir com essa propriedade, ela necessita então de autorização, uma palavra que remete mais para autoridade do que para autoria e se traduz na transferência de um poder ou privilégio por parte de alguém que possui um nível de autoridade sobre algo, para outra, legitimando as suas ações. O mesmo pode ser transposto relativamente à produção intelectual. O autor tendo-se feito proprietário das ideias e da matéria adquire autoridade sobre as mesmas, daí que a contribuição de terceiros tem de ser autorizada pelo autor, passando o contribuinte a agir como seu representante.

Perante este exemplo a metáfora da autoria enquanto paternidade⁵ torna-se ainda mais pertinente: a figura paterna tradicional não é simplesmente a geradora da criança, ela é também a autoridade máxima na sua vida até que por sua vez a criança se torne um adulto. Uma vez que ela é responsável pelo surgimento da cria e, por isso, possui poder sobre ela, torna-se responsável também pelas suas ações e comportamento. Do mesmo modo, o autor não é apenas aquele que gera algo novo. Ele é aquele que se apropria e estabelece uma relação de autoridade com aquilo que origina, quer seja pelo meio do próprio corpo, como da tecnologia ou do corpo dos outros.

No entanto, foi referido que um escritor se torna um mero artífice, não mais responsável pelo que escreve, quando o faz por ordem da entidade que encomendou a obra, o autor principal. Porém, não se estaria a cair naquilo que a história já demonstrara ser um erro: a desresponsabilização individual pelo cumprimento de instruções superiores, mentalidade essa que contribuíra para a escala que o Holocausto assumiu?

Um caso marcante foi o Julgamento de Adolf Eichmann – um burocrata que autorizara a deportação de centenas de judeus para campos de concentração durante a Segunda Guerra Mundial – e que é retratado por Arendt como um simples funcionário público, que em toda a sua carreira não fizera mais do que obedecer a ordens cegamente,

⁵ Paternidade é utilizada nesta dissertação no sentido lato, não se referindo exclusivamente ao género masculino.

tendo o réu inclusivamente defendido a sua inocência recorrendo ao imperativo Kantiano de que quem atua de acordo com o seu dever, está a agir corretamente (Arendt, 1963, pp. 21-22). Apesar da brutalidade das consequências dos seus atos, Eichmann agiu sempre de acordo com a lei em vigor, como tal, era apenas um mero intermediário, nem um autor nem um artífice na máquina do Holocausto. Deveria então este homem ser considerado inocente?

Sempre que alguém necessita algo de outro, gera-se uma relação de poder. Se o autor depende de um executante, é aberta uma janela de oportunidade para que o colaborador manifeste o seu próprio poder e livre arbítrio. Como tal, é necessário medir a responsabilidade de um ato consoante a relação de poder estabelecida entre quem o pratica e quem ordena. Quanto ao desfecho do julgamento de Eichmann, o motivo da sua sentença deveu-se ao júri ter determinado que a sua patente lhe garantia proteção em caso de renúncia. Podemos concluir então que os padrões de Eichmann não estabeleceram uma relação de poder absoluto sobre ele. Deste modo, podemos afirmar que Eichmann teve poder de escolha quando decidiu executar as suas funções (Arendt, 1963, pp. 57-58).

Para se transpor o conhecimento adquirido com o Holocausto para o campo da arte é necessário distinguir entre a responsabilidade proveniente de uma ação moralmente neutra ou condecorável (onde geralmente se situa o autor artista) e a responsabilidade que deriva de uma ação moralmente condenável (onde se situa o autor de um crime). A diferença reside no facto de a responsabilidade proveniente de uma ação da primeira categoria, praticada por alguém que age por ordem, favor ou dívida, ser facilmente transmissível - como tal, é evidente que se alguém receber uma oferta por correio de um familiar distante, o responsável pelo gesto é quem envia e não quem entrega. Por outro lado, aquele que pratica um ato moralmente condenável, está a ir contra a obrigação humana de não cometer esse ato, que é superior à obrigação de cumprir uma ordem. Como tal, o sujeito só pode transmitir ou anular essa responsabilidade na circunstância específica em que a realização dessa ação salvaguarda a autopreservação de quem a pratica.

Grande parte da arte feita ao longo da história foi feita por encomenda. Quando um clérigo encomenda uma crucificação a um pintor, o encomendador é quem assume em primeiro lugar uma posição autoral, ou seja, de poder em relação à obra, sendo a sua vontade aquela que dá início ao projeto. No entanto conforme as relações de poder estabelecidas entre os dois, o pintor pode ser livre – dentro de certos parâmetros – no que

diz respeito à forma com que representa essa cena bíblica e dentro desse parâmetro ele é quem possui máxima autoridade, sendo respeitado como tal pelos seus assistentes e tornando-se um coautor. Relativamente à obra final podemos dizer então que o pintor é responsável pela forma enquanto que o encomendador é responsável pelo conteúdo.

Retomando o exemplo do autor que realiza uma obra cinematográfica, apesar de ser ele que tem em mente o projeto e como tal é proprietário da obra, ele necessita de colaboradores para contribuírem com a sua atuação, para compor a composição sonora, para financiar o projeto entre outras tarefas. Quanto mais um colaborador em específico for necessário, mais poder ele tem na sua relação com o autor e conseqüentemente tem uma maior possibilidade de fazer valer a sua vontade (impondo condições sobre a sua atuação, recusando-se a participar em determinadas cenas, ou exigindo alterações sobre o personagem que vai desempenhar) adquirindo também autoridade na produção da obra e por ser responsável pelo seu resultado final, tornando-se assim um coautor. Por outro lado, um contribuinte pode também assumir uma posição “Eichmanniana”, de total obediência face às instruções, acabando por ser uma mera extensão do autor, não influenciando na obra a sua própria autoria. Em casos de obras literárias, esta situação geralmente traduz-se naquilo que comumente designamos de ditado, em que o autor dita a obra enquanto outra pessoa a executa. A associação entre esta palavra e “ditador” é inevitável, uma vez que aquele que dita é quem possui a autoridade. Muitas obras nascem do conflito de autorias e autoridade, no entanto, a obra pode surgir não de um conflito, mas de cooperação entre vários autores, sendo o poder sobre a obra distribuída amigavelmente entre cada autor, como acontece nas pinturas colaborativas entre Andy Warhol e Jean-Michel Basquiat (cf. Figura 2).



Figura 2: Andy Warhol e Jean-Michel Basquiat (1985) Bananas, pintura a acrílico e óleo sobre tela

Fonte: [<https://theartstack.com/artist/andy-warhol-jean-michel-basquiat/bananas-1985>]

No entanto, nem sempre são claras as relações de autoridade presentes no processo de criação de uma obra. Se examinarmos mais profundamente o exemplo do dramaturgo Pierre Corneille, deparamo-nos com uma situação problematizante. Corneille fora escolhido pelo Cardeal de Richelieu juntamente com outros quatro dramaturgos para concretizar o seu projeto de renovar a tragédia clássica. Durante os primeiros anos Corneille trabalhou sobre ideias e regras rígidas impostas pelo cardeal. Enquanto que Eichmann tivera a escolha de resignar-se do seu posto, a sobrevivência de Corneille passara a depender da renda e proteção fornecida pelo cardeal. Ironicamente o próprio só se apercebera disso mais tarde, após deixar o apoio do cardeal para desenvolver a sua obra sem imposições, produzindo assim a peça mais marcante da sua carreira, *El Cid*. Infelizmente, apesar do sucesso inicial da sua obra, ela rapidamente entrou em declínio. A receção da obra entre os seus pares fora tão negativa devido ao incumprimento das regras clássicas que Richelieu, recorrendo à sua influência, proibiu que fosse representada. Como resposta a esta situação na dedicatória da sua peça seguinte, *Horácio*, ele dirige-se a Richelieu esclarecendo que o verdadeiro autor das suas tragédias é o próprio cardeal e louva-o como poeta (Chartier, 1977, p. 40).

Durante os cinco anos que Corneille serviu o cardeal não esteve consciente da sua dependência pelo seu protetor. Como tal, em várias ocasiões aproveitara para inovar em aspetos contrários às instruções de Richelieu, fazendo valer a sua vontade sobre a autoridade do cardeal. Por outro lado, quando Corneille escreve *Horácio* e atribui a autoria da obra ao cardeal, ele está consciente da sua dependência pelo seu patrocinador, daí que para a sua sobrevivência tornara-se imperativo reverter a situação em que se encontrava. Deste modo a obra produzida reflete ainda mais a influência, regras, gostos, do cardeal do que aquelas produzidas diretamente sobre a sua ordem e supervisão. Corneille torna-se assim uma extensão de Richelieu e do seu projeto de renovação da tragédia clássica, um Eichmann que apenas cumpre ordens o melhor que pode, exceto que essas ordens nunca foram dadas. Então quem é realmente o autor de *Horácio*?

Este exemplo serve para separar ainda mais as características não essenciais de um autor. Uma vez que o autor não é necessariamente o executante da obra, dá-se a tensão entre artista e artífice. E sempre que uma obra é executada manualmente, traços característicos de quem a fez são transpostos para a obra. Do mesmo modo que cada um possui um tipo de letra distinto, cada artesão tem também um modo particular de pintar ou esculpir ou desenhar. Como tal, trejeitos pessoais de quem constrói, são transmitidos

ao objeto, como se em si a obra fosse uma assinatura de quem a produziu, daí que quando Francisco I de França recebeu o saleiro de ouro esculpido por Benvenuto Cellini (cf. Figura 3) terá afirmado: “Aqui está o próprio Cellini!” (Sennet, 2008, p. 69). No entanto essa relação é própria da obra e do artífice e não da obra e do autor. Deste modo, apesar de Corneille escrever tal como se tivesse sido possuído pelo próprio cardeal, tentando seguir as suas regras, gostos e princípios, na sua ausência ele é a autoridade máxima sobre a obra e não Richelieu que era completamente alheio à criação da obra. Como tal, quando os seus pares lhe sugerem alterações, Corneille enquanto autoridade, toma a decisão de rejeitá-las. O autor é portanto um individuo distinto daquele que a obra representa ou aquele que deixou o seu cunho pessoal nela.



Figura 3: *Benvenuto Cellini (1543) Saliera* - Fotografia da escultura de Cellini tirada em 2013 por *Gaspar Torriero*.

Fonte: [<https://www.flickr.com/photos/gaspart/9796466645>]

I.2.3 O Aumentador

Segundo Hannah Arendt, o motivo de tantas vezes confundirmos o significado da palavra autoridade deve-se ao facto de ela estar ausente nas sociedades modernas, no entanto ela fora um dos pilares do império romano. A cultura romana é passadista, ou seja, a ideia de passado e de fundação constitui um dos pilares sobre os quais assenta a sociedade. A religião romana manifesta-se, portanto, como uma re-ligação com o passado, sobretudo com o momento mais sagrado, aquele em que os Deuses conferiram a Rómulo a autoridade para fundar a cidade de Roma. Ambas as palavras autor e

autoridade derivarem do latim (*auctor* e *auctoritas*) e partilham a mesma raiz, o verbo, *augere*, que significa, aumentar (Arendt, 1954, pp. 121-122). Esta ideia remete para o autor enquanto alguém que amplia a cultura e o campo intelectual humano, sendo que na cultura romana, a autoridade é adquirida de duas formas: através do sangue, transmitido entre gerações pelos fundadores da cidade de Roma. Ideia que seria posteriormente adaptada pelas monarquias na idade média⁶. E por outro lado, ela deriva também daqueles que aumentaram e construíram sobre a fundação. Por esse motivo na cultura romana a terceira idade era respeitada e dotada de autoridade, não porque fosse sábia, mas porque já deixara o seu legado sobre a cidade de Roma tornando-a maior (Arendt, 1954, pp. 122-124), quer seja por terem produzido novos conceitos ou técnicas, erguido mais edifícios ou ter criado uma família numerosa.

Podemos estabelecer então um forte paralelismo entre a noção atual de autor e a noção de autoridade da época romana. O autor não cria, ele aumenta. Como tal, podemos compreender que da mesma maneira que o autor não é simplesmente quem produz algo novo, ele também não se reduz apenas à autoridade. Um autor pode transferir a propriedade intelectual para outra entidade, quer como transação financeira quer como um legado *post mortem*. Imaginemos por exemplo que essa propriedade consiste num grupo de personagens a partir das quais várias histórias foram escritas. O proprietário possui o poder de alterar esses personagens, ou criar mais produções, quer sejam livros, filmes, mercadorias, etc. a partir dessa propriedade. No entanto, não é por isso que são os autores. Esse estatuto é reservado apenas para quem originou essa propriedade intelectual em si. No entanto os proprietários têm o poder de alterar e construir sobre essa base, e nessa medida podem aumentar sobre essa fundação tornando-se novos autores. Do mesmo modo, quando pintores prestigiados como Picasso compravam quadros já pintados de artistas anónimos (cf. Figura 4), não se tornavam imediatamente autores dessas obras apesar de possuírem autoridade perante esse objeto. No entanto, ao pintar sobre a fundação anterior, tornam-se autores pelo que acrescentam àquilo que era pré-existente.

⁶ A linhagem dos reis provem mitologicamente de santos ou outras personagens sagradas, aquilo que legitima o direito da governação da sua descendência é o facto de possuírem a autoridade transmitida pelos seus antepassados que outrora lhes fora transmitida por Deus, o autor do universo e autoridade máxima.



Figura 4: Pablo Picasso (1902) *La Misereuse Accroupie*, pintura a óleo sobre tela, fotografada através de luz branca à esquerda e através de radiação X à direita. Podemos observar como a composição original condicionou a forma da silhueta na pintura posterior.

Fonte: [\[https://www.foxnews.com/tech/picasso-masterpiece-reveals-lost-painting-hidden-details\]](https://www.foxnews.com/tech/picasso-masterpiece-reveals-lost-painting-hidden-details)

Contudo perante esta afirmação somos confrontados com certo problema. Enquanto que alguém pode considerar através da sua apropriação ter provocado um aumento, outra pessoa pode ter uma opinião contrária. Isto é normal considerando que a cultura é uma construção coletiva e cada um possui a sua própria “bagagem” intelectual. No entanto para a consolidação do estatuto do autor socialmente, é necessário que ele amplie a “bagagem” intelectual coletiva de uma sociedade e não só na sua própria. Isto significa que mesmo quando todas as condições mencionadas até agora são cumpridas, o estatuto de autor pode não chegar a ser concretizado. Tanto por não lhe ser atribuído socialmente algum acréscimo, ou porque o estatuto adquirido após esta atividade não é o de autor, mas o de inventor por exemplo. Estas distinções são feitas *a posteriori*, pois tanto o escritor que relata a descoberta de um novo princípio científico ou conceito filosófico, adquirindo o estatuto de autor, quanto o escritor que descreve um novo processo industrial ou as instruções para a criação de um apetrecho original, obtendo o estatuto de inventor, passam pelo mesmo processo. O inventor também se apropria e torna-se autoridade perante o seu invento, e tal como a arte, as invenções também padecem de julgamento moral.

Podemos separar então, a autoria em duas fases. A primeira a fase de aumento, remetendo para *augere*, palavra latina para aumentar (Arendt, 1954, p. 121-122) que deu origem tanto à palavra “autor” como “autoridade” e que consiste no ato de apropriação de algo pré-existente como a matéria, e utilizá-la de modo a gerar algo original. Como foi estabelecido, original é o que preenche um vazio e no mundo físico não existem vazios a

serem preenchidos, não é possível criar partículas novas, sons novos, leis novas. No entanto, é possível gerar um som que o ser humano não tenha ouvido antes, ou uma experiência visual que representa sensações e emoções novas, como tal, esse elemento de novidade reside dentro do campo humano das emoções, sensações e ideias. Podemos, portanto, recuperando o sentido latino da palavra “aumentar”, designar o autor desta fase de *aumentador*, no sentido em que ele é “Que *ou* o que aumenta” (Machado, 1991, p. 452) o campo humano ao produzir algo original, e que durante esse processo se apropria, tornando-se proprietário e adquirindo autoridade não só sobre a matéria desse objeto mas também sobre o que essa matéria representa sensorial, emocional e intelectualmente para o ser humano⁷. É pelo facto do *aumentador* ser proprietário e autoritário relativamente a esse objeto, que pode dizer “está obra é minha”, pois caso contrário a obra não seria de ninguém, simplesmente um fruto do acaso em que um ou mais humanos estiveram envolvidos. No entanto, existe uma diferença entre gerar algo original para si próprio e gerar algo novo para os outros, o vazio que uma obra preenche para uma pessoa, para outra, pode já ter sido preenchido por uma obra anterior. Como tal, existem diferenças na “bagagem” intelectual, emocional e sensorial de cada indivíduo, sendo a soma de todas essas “bagagens” aquilo a que chamamos cultura.

Alguém que na sua ignorância produziu algo que já existia antes, pode considerar-se um autor, no entanto, a nível social esse estatuto não lhe é reconhecido porque aquilo que criou não ampliou em nada a cultura dos outros. Por essa razão existe a necessidade de separar o autor do *aumentador*, ainda que um não seja reconhecido como autor, isso não invalida o facto de ter sido *aumentador* de um projeto que socialmente nunca chegou a ser obra. A autoria é um fenómeno complexo e a segunda fase consiste no reconhecimento e atribuição desse acréscimo por parte da sociedade, a partir do qual de forma consensual, alguém se torna um autor.

⁷ A palavra também foi escolhida pela relação que estabelece com a tecnologia de Realidade Aumentada, sendo que a palavra “aumentada” é utilizada no projeto prático do mesmo modo que o conceito de “aumentador” e “aumentar” foram utilizados ao longo do trabalho teórico, relacionando-se com a sua origem latina, “*augere*”.

I.3 O Autor no Passado

I.3.1 A Morte do Autor

Se gerar uma obra é um ato de apropriação, então esse ato – como qualquer outro – decorre num intervalo de tempo. Se examinarmos de perto o processo de produção de uma obra percebemos que na maioria das vezes ele não consiste num ato ininterrupto. O *aumentador* faz pausas, descansa, dedica-se a outras atividades e retoma o seu trabalho. Nem sempre os intervalos entre cada momento de apropriação são curtos, o autor pode demorar anos até retomar o seu trabalho ou até mesmo, dá-lo por concluído até descobrir que lhe faltava algo e dar continuidade ao processo criativo. Será que nesse caso uma obra só está completa com a morte do autor? De certo modo a resposta é afirmativa, no entanto a morte que se procura não é literal.

O termo “obra” tem sido recorrente ao longo deste texto, no entanto, enquanto que esta palavra foi trabalhada à luz da ideia de propriedade intelectual, não é suficiente para a compreender inteiramente. Como tal, é necessário colocar a questão: no que consiste uma obra? Esta mesma pergunta foi colocada pelo filósofo Michel Foucault que primeiro problematizou: se uma obra é aquilo que provém de um autor, o que é que ela é antes do seu produtor ser um autor? E segundo, a dificuldade de, entre os vários registos deixados por um autor, determinar os critérios para decidir os que são obra e os que não são. Se cartas, rascunhos ou apontamentos num caderno podem ser publicados em compilações da obra completa de um autor, deverão as listas de compras, apontamentos de um encontro, recados ou notas de lavanderia também constar nessas coleções? (Foucault, 1969, pp. 269-270)

A partir das conclusões retiradas anteriormente sobre o autor enquanto *aumentador*, podemos responder a estas perguntas. Começando pela primeira, para a obra se tornar obra, significa que socialmente lhe é atribuída originalidade no sentido grego da *poesis*, algo que preenche um lugar onde antes nada existia. E que lugar é esse? É o lugar da cultura, o campo humano das ideias, emoções e sensações, um sítio coletivo. Assim sendo, a obra antes de ser subjetivada pela sua audiência, consiste num mero artefacto. O *aumentador* não é apenas aquele que aumenta o panorama intelectual, ele também aumenta o estatuto dos artefactos que produz tornando-os obras, e consequentemente,

aumenta também o seu próprio estatuto, tornando-se um autor. Para que esse acréscimo aconteça é essencial que a obra seja publicada, no sentido lato em que ela se mostra perante uma audiência, caso contrário ela jamais poderia fazer parte do consciente coletivo. No entanto, é esse ato de tornar público aquilo que põe fim ao ato criativo provocando a morte figurativa do seu autor.

A obra enquanto projeto a ser realizado é transcendida pelo seu produtor. Ela é limitada pelas suas competências e conhecimentos, tudo aquilo que ela pode vir a ser depende das circunstâncias em que for feita e o significado que vai adquirir está em constante mudança. Porém, quando a obra se torna pública a relação entre obra e autor sofre uma mudança drástica. A peça criada passa a transcender o seu autor, a sua leitura e os seus significados já não lhe competem e a onipotência do autor perante o objeto produzido, reduz-se a uma total impotência. O essencial de uma obra consiste naquilo que ela representa no campo humano – as ideias, emoções ou sensações que provoca ou representa – não a sua componente física. A sua materialização cumpre o propósito de torná-la apreensível para que ela se possa perpetuar conceptualmente e se instale no campo coletivo da cultura e do intelecto humano. Esse campo não é possível de alcançar diretamente pelo autor, que tem poder apenas sobre a matéria, não sobre as ideias. Ao reorganizar a matéria de determinado modo, ela adquire significados distintos que remetem para novas ideias que por sua vez têm um impacto cultural. Assim que a obra se instala na memória coletiva e passa a fazer parte da cultura ela torna-se inalcançável mesmo para quem a produziu. Mesmo que ele a modifique não a pode alterar no pensamento dos outros, como tal, o autor enquanto *aumentador* termina. Somos então lembrados da famosa frase de Barthes (1967, p. 70) e concluímos que o nascimento da obra tem de pagar-se com a morte do autor.

Esta morte, é necessário esclarecer, não acontece subitamente. A morte do *aumentador* depende da profundidade com que a obra se instala na memória coletiva e nesse aspeto atualmente com o advento da globalização e das tecnologias da comunicação como a internet e redes sociais, aqueles que aumentam morrem muito mais depressa. Até agora as referências utilizadas para discutir a autoria provêm sobretudo da área da literatura, daí que seria pertinente questionar se essa morte sucede do mesmo modo em outras áreas. Enquanto que campos como o da pintura, escultura e literatura são semelhantes na medida em que a obra é realizada e posteriormente divulgada, como é que

essa morte se transpõe para o campo da performance em que a obra é realizada perante uma audiência?

No caso do autor performativo, a sua morte é algo peculiar, pois o gesto que dá origem à obra é o que simultaneamente mata o próprio autor. Neste caso, a sua morte é ainda mais evidente e palpável pois podemos precisar o momento concreto em que se deu o óbito. Durante a realização da performance por um lado o artista detém todo o poder relativo a como a obra vai ser e o que vai fazer a seguir, mas à medida que vai realizando a obra torna-se impotente perante o que já criou, que se solidifica na memória dos observadores passando a fazer parte da sua cultura. Examinando a morte do autor nas várias áreas, acabamos por descobrir que uma das áreas mais problemática é afinal a da literatura. Com um livro é sempre difícil de definir quando é que o ato criativo realmente acaba, pois, a base sobre o qual ele foi produzido – a linguagem – é flexível e está em constante mutação. Obras realizadas há séculos atrás vão adquirindo novas traduções para línguas que não a original, produzindo assim uma versão diferente da mesma obra. Obras clássicas escritas numa linguagem mais arcaica são atualizadas, adaptando-se à linguagem contemporânea. Por vezes o próprio autor altera a obra que escreveu, retomando subitamente o ato criativo, ou então um editor, decide censurar parte de uma obra ou alterar determinados aspetos da mesma. Por vezes ainda um prefácio ou posfácio escrito por outro autor pode ser introduzido passando a acompanhar o texto principal de um livro. A própria obra insiste em não estagnar, dificultando a determinação do momento em que o ato criativo termina e o momento em que o ou os autores morrem.

Para resolver esta situação temos de aprofundar o conceito recém introduzido de “versão”. Quando por meio da publicação da obra o ato criativo, que consiste num gesto de apropriação, termina, significa então que o autor deixa de ser o proprietário da obra. No entanto, ele deixa de ser proprietário não no sentido em que perde os direitos legais sobre a obra, que continua a ser sua propriedade, mas no sentido que aquilo que ela é intelectualmente deixa de lhe pertencer. Como tal, a sua relação com a obra passa a ser de alienação, como se o próprio não a tivesse produzido, semelhante à relação de Picasso com a tela já pintada que comprara se descobrisse que na verdade se tratava de uma obra sua antiga. Caso o autor decida que a obra não está completa e retome o ato criativo, ele é livre de o fazer, no entanto, o gesto de pintar por cima ou de reescrever o texto antes e após a publicação da obra e a sua solidificação na cultura é muito diferente. Essa dissemelhança deve-se sobretudo ao facto de cada novo ato de aumento sobre a obra após

a sua publicação gerar uma nova versão da própria obra em vez de a reescrever ou apagar o que foi feito. Quando Corneille retoma uma década depois da publicação original a sua peça *El Cid*, e introduz alterações de modo a satisfazer os seus pares que tanto o criticaram. Ele não está realmente a reescrever a peça, mas a criar uma versão distinta, e se quisermos ler a sua peça poderemos optar tanto entre a transcrição das representações originais, como pelo texto alterado. Nesse caso, o que é uma versão e qual a diferença relativamente à obra original? O autor é quem dá origem a uma obra e uma versão consiste no aumento e produção de algo novo dentro da lógica interna da própria obra. Por outras palavras, a versão não difere o suficiente da peça original para aportar culturalmente algo de novo, ela representa apenas uma adição no número de manifestações que uma mesma obra pode ter. Como tal, o privilégio da criação de uma versão é apenas concedido a quem possui os direitos autorais dessa obra, uma vez que se for feita por alguém que não possui autoridade alguma sobre a obra ela é considerada como um plágio.

Cada vez que um livro é traduzido para uma nova língua, o tradutor torna-se um *sub-aumentador*. Ao apropriar-se do texto original e ao produzir um artefacto que apesar de globalmente não representar nada de novo, possibilita que os leitores de determinada língua ganhem acesso a essa obra passando a integrar parte da sua cultura. O mesmo acontece quando um texto é alterado pelo próprio autor ou adaptado para a linguagem atual, existe uma apropriação da obra original que, embora o resultado não possua originalidade por si próprio, é original entre as diferentes variações que uma mesma obra pode possuir.

Tendo feito este esclarecimento, é possível declarar com segurança a morte do *aumentador*. A partir do momento que uma obra se enraíza na cultura ela torna-se um valor fixo. Ou seja, quando surgem novas versões posteriormente não estamos perante uma nova fase de uma obra em progresso, mas frente a uma nova instância. A obra enquanto unidade aglomeradora de manifestações possui um número limitado de *aumentadores*, mas o número de pessoas que podem ampliar a obra produzindo versões dentro da mesma é ilimitado. Tal pode criar a ilusão de que a obra no seu geral está em constante mudança, no entanto a partir do momento em que a obra se torna obra ao ser reconhecida como tal, ela em si estabelece as fronteiras dentro das quais podem ser feitas novas versões e fora das quais, essas versões se tornam obras independentes, ainda que mantenham a sua influência.

I.3.2 A Função-Autor

Falta então responder à segunda questão colocada por Foucault. Porque é que não consideramos parte da obra de um autor registos como as suas listas de compras, recados, apontamentos de datas, etc. apesar de também serem registos escritos tal como os seus livros ou artigos? A diferença é que nenhum autor morreu com a sua publicação pois não existiu um *aumentador* sequer para começar. Como foi referido anteriormente, existem níveis diferentes de apropriação, um é superficial e ocorre com frequência, quando falamos apropriamo-nos da linguagem e quando escrevemos apropriamo-nos da matéria por exemplo, e o segundo é mais profundo, uma apropriação intelectual sobre o próprio objeto e aquilo que ele é conceptualmente ou vai ser. O *aumentador* surge apenas no segundo nível de apropriação sendo que geralmente, quando alguém escreve uma lista, mesmo que seja um escritor de renome, não está a assumir uma posição autoral perante a mesma, daí que nem tudo o que um autor produz seja obra. Se compararmos uma lista de instruções que é obra como aqueles presentes no livro *Grapefruit* de Yoko Ono (cf. Figura 5), e as listas restantes que a autora produziu que não adquiriram esse estatuto, descobrimos que a natureza do objeto produzido não é um fator decisivo para a sua transformação em obra. Aquilo que as diferencia é precisamente o reconhecimento dessa ausência.

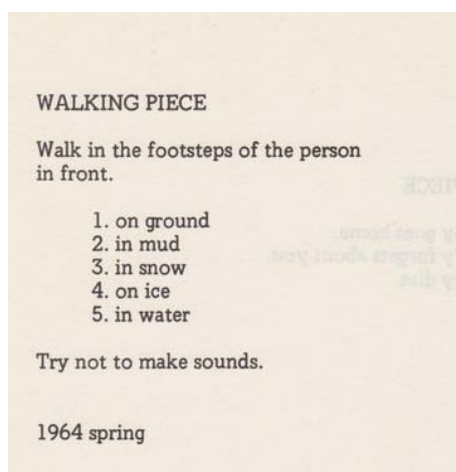


Figura 5: Yoko Ono (1964) *Walking Piece*

Fonte: Yoko Ono (1964) *Grapefruit*

Enquanto que a morte geralmente representa um fim, a morte do autor é em si um início. Como tal, Michel Foucault afirma que não basta concluir que o autor morreu, é necessário “localizar o espaço assim deixado vago pela desapareção do autor, seguir

atentamente a repartição das lacunas e das falhas e espreitar os locais, as funções livres que essa desapareição faz aparecer.” (Foucault, 1969, p. 271) A esta peculiar ausência Foucault denominou então de Função-Autor, e como acabámos de comprovar, os objetos que produzimos são severamente afetados por ela. De tal modo, que certas listas escritas pela artista japonesa há meio século atrás sejam publicadas hoje em dia e possuam um estatuto social elevado enquanto outras são completamente esquecidas. Como tal podemos concluir que “A função-autor é, portanto, característica do modo de existência, de circulação de certos discursos na sociedade” (Foucault, 1969, p. 274).

Existem várias funções-autor e dependendo da área e do autor assumem papéis distintos. Por exemplo, um autor de literatura fantástica famoso provocará grande circulação da sua obra entre determinados grupos sociais e faixas etárias. Mesmo que uma obra ainda não tenha sido publicada e pouco se saiba sobre ela, as características associadas ao nome do autor tornam-na imediatamente desejável definindo assim um modo específico de funcionamento na sociedade. Por outro lado, as suas obras seriam incapazes de possuir a função de fundamentar uma tese de astronomia, sendo que esse papel é desempenhado melhor por obras de autores consagrados entre a comunidade científica. O próprio nome do autor passa a não ser mais uma referência ao indivíduo que produziu a obra, mas à forma como organizamos determinados autores, quer seja nas nossas estantes, como nas paredes dos museus, ou até mesmo a sua organização a nível do pensamento, através da posição que assumem relativamente aos diferentes tipos de discurso, posicionando-se também historicamente relativamente à evolução desses mesmos discursos.

Uma função que interessa ser abordada isoladamente é a função atributiva, ou seja, a de identificar quem foi o *augmentador* e conseqüentemente quem tem o direito de lucrar, tanto em capital económico como em capital social, a partir da mesma. Esta função é de especial interesse pois como justifica o próprio Foucault, este processo de atribuição é extremamente complexo e muitas vezes as obras são atribuídas a sujeitos que não aqueles que realmente produziram a obra. Este fator de incoerência é de extrema importância, quando numa compilação da obra completa de um autor encontramos cartas ou rascunhos, muitas vezes estamos a reconhecer o desaparecimento de um *augmentador* que nunca existiu, daí a relação entre reconhecimento e atribuição. Ao conhecer de novo determinado objeto, durante o momento “de novo” é introduzida uma grande carga subjetiva por parte do próprio público, de modo que é ele que lhe atribui o respetivo

estatuto social. Se o autor morre às mãos do seu público, é porque é essa audiência que determina a obra e o autor nada mais pode fazer do que submeter artefactos para a sua apreciação.

I.3.3 Autor-Mito: Do autor para o artista



Figura 6: Roland Barthes (1957) Esquema semiológico do mito

Fonte: Barthes (1957) *Mitologias*

É possível então afirmar que o autor é na verdade um mito, recuperando uma vez mais um termo de Roland Barthes. O mito forma-se quando um signo – que é constituído por significante (o som, a imagem, a palavra escrita...) e significado (a ideia correspondente) – ganha um estatuto aumentado dentro de uma sociedade, tornando-se esse signo em si o significante de um signo secundário, designado de mito (cf. Figura 6) (Barthes, 1957, pp. 136-137). Deste modo, quando lemos o nome que acompanha a capa de um livro, a legenda de uma obra de arte ou a assinatura numa pintura, são tudo signos que remetem não para o indivíduo em si, mas para o mito que representam. Um exemplo de nome mitológico evidente seria o de Georges Frederic Roskopf, um relojoeiro suíço cujos produtos, segundo o mito, serviram de base para tantas réplicas baratas que o seu nome adquiriu um significado social para descrever algo de qualidade duvidosa. No caso de um autor mitológico o sentido que esse mito adquire provém sobretudo das próprias obras. Dando o exemplo de Kafka, após a leitura das suas obras apercebemo-nos de que possuem algo de Kafkiano, ou seja, possuem determinada característica própria de Kafka, e ao observar uma obra de Andy Warhol somos capazes de perceber uma certa qualidade Warholiana. Enquanto que julgávamos que qualquer característica do autor-deus tinha sido eliminada com a publicação da obra, percebemos que apesar da perda de poder, o autor de algum modo encontra-se presente nas entrelinhas e na relação entre as suas obras, no modo particular que é característico dos objetos que produz. Enquanto que a função nome de autor descrita por Foucault tem o papel de organizar, classificar e determinar a

circulação de certa obra na sociedade, o mito do autor possui a função de colocar as várias peças que constituem a sua obra como um todo em diálogo entre si.



Figura 7: Andy Warhol (1970) *Flowers*

Fonte: [<https://www.moma.org/collection/works/71491>]

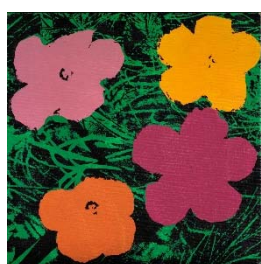


Figura 8: Elaine Sturtevant (1991) *Flowers*

Fonte: [<https://elephant.art/sturtevants-warhol-flowers>]

O mito do autor é mais importante para o artista que para o autor literário pois ele torna-se um elemento de significação da obra. Ao pôr em diálogo as várias peças presentes na sua obra, elas ganham significados distintos, isto permite-nos distinguir uma obra como *Flowers* de Andy Warhol (cf. Figura 7) que comenta sobre a sociedade capitalista e uma *Flowers* de Elaine Sturtevant (cf. Figura 8) que questiona o conceito de originalidade. Através deste exemplo podemos perceber como a função-autor Sturtevant permite que objetos que de outro modo seriam considerados plágio, ao dialogar entre si tornam-se obras, e representem uma mensagem original no mundo da arte.

Qualquer informação que seja do conhecimento público relativo a essa pessoa contribui para a criação do mito. A obra, no caso do autor será conseqüentemente um dos fatores principais embora certamente não o único. Outros fatores como personalidade, ações, polémicas, associação a determinados indivíduos, grupos, ideologia, etc. contribuem também para a criação do mito. Como tal, o mito do autor não se resume à construção social do autor através da sua obra publicada, existe uma contaminação da vida pessoal com a vida autoral. Por vezes o mito de um autor, a fama e o estatuto que o envolvem é uma mais valia. Consta que Salvador Dalí tenha vendido várias folhas em

branco apenas com a sua assinatura e que evitava pagar a conta de restaurantes assinando um cheque e fazendo de seguida um pequeno desenho no papel, pois o dono do estabelecimento não levantaria o dinheiro com uma obra de arte ainda mais valiosa. (Bayona, 2014) No entanto, outras vezes nem sempre o autor beneficia do próprio mito. No caso do artista e presidiário austríaco Otto Muehl, um dos cofundadores do acionismo vienense⁸, o mito do autor é tanto composto pelas suas obras de pintura e peças audiovisuais, como a sua reputação como abusador sexual e líder totalitário da ex-comuna de Friedrichshof. Este mito separa imediatamente aqueles que por um lado são capazes de dividir o artista e a obra e aqueles que não o são. Independentemente do autor estar ou não presente na obra, o facto inegável é que essa reputação afeta a circulação do seu trabalho na sociedade e a forma como o público percebe a sua obra, por isso podemos concluir que existe uma forte relação entre o mito do autor e a sua função-autor.



Figura 9: Piero Manzoni (1960) Ovo com impressão digital no.14

Fonte: [http://www.pieromanzoni.org/EN/Gallery_en/pop171.htm]

Piero Manzoni é um dos autores que mais amplamente trabalhou com base no seu próprio mito e no conceito de contaminação. O artista está perfeitamente consciente do seu público-alvo. Quem deseja demonstrar o seu estatuto e prestígio compra e veste roupas de marcas caras e prestigiadas, come em estabelecimentos de renome e compra arte de autores conhecidos como se ao rodear-se de objetos e pessoas célebres esse prestígio o pudesse contaminar. Aquilo que o consumidor de arte pretende em muitos dos casos é afinal que o mito do artista o contamine. Consciente desse facto Manzoni desenvolve a performance *O Consumo da arte dinâmica pelo público devorador de arte* (cf. Figura 9). Em que o próprio coze um conjunto de ovos e imprime a sua impressão digital em cada um. Esses ovos são então dados a comer no decorrer de um jantar aos

⁸ Uma escola de arte performativa radical.

compradores das peças. Na perspectiva de Günter Berghaus: “A performance consistiu numa constatação irónica sobre o papel do artista e da arte na sociedade consumista. Pela significação simbólica dos ovos como fonte de vida conjugados com referências à *Última Seia* conferiram à peça um tom espiritual” (Berghaus, 2005, p. 95). A frase de Berghaus alerta o leitor para como a performance de Manzoni pretende demonstrar o estatuto semelhante ao divino que a arte pode chegar a assumir, da mesma forma que qualquer objeto em que a mão de um santo toque contamina-se de santidade tornando-se uma relíquia, qualquer objeto tocado por um artista torna-se arte.

No fundo, quando fazemos a pergunta à citação inicial de George Dickie “como é que alguém se torna representante do mundo da arte e assume a autoridade para submeter determinados artefactos à apreciação artística?” A resposta é: quando o mito do autor estiver suficientemente contaminado por objetos, pessoas ou instituições relacionadas com o meio artístico (sendo aprendiz de um artista reconhecido, expondo em locais de prestígio, tendo formação numa instituição que aprova e legitima o seu trabalho, ser louvado por críticos, o valor das suas obras no mercado, reconhecido pelos seus pares) então o autor aumenta sobre o mito que é o seu nome de autor. O mito do artista, que pelo facto de ser aceite e reconhecido socialmente lhe confere então o estatuto de representante do mundo da arte. Segundo José Carlos Pereira:

«Por oposição à arte antiga e moderna, na qual os critérios de atribuição de autoria e de autenticidade das obras constituem predominantemente a preocupação de críticos e especialistas quanto à determinação do seu valor de mercado, a arte contemporânea oferece uma maior incerteza e instabilidade já que os fatores que determinam o seu preço dependem da interação e da revisão permanente que dela fazem os conservadores de museus de arte contemporânea, os críticos, os historiadores, os galeristas e os colecionadores (...) A validação torna-se, assim, um dos fatores importantes no seio da imensa rede de produção, promoção e legitimação das práticas artísticas contemporâneas» (Carlos Pereira, 2016, pp. 24- 25)

Vemos, portanto, uma semelhança entre o mito do artista e o *aumentador*, uma vez que o artista contemporâneo necessita de apoiar-se nas autoridades (recuperando o sentido romano, aqueles particulares ou instituições que deixaram legado) do seu meio, para obter a legitimação daquilo que produz. O mesmo princípio está patente na legitimação de *A Fonte* de Marcel Duchamp, que foi contaminada e como tal legitimada pelo fotógrafo Alfred Stieglitz (cf. Figura 10). O que levaria Duchamp a enfatizar ao definir o processo de um ready-made, o facto de o objeto ter de estar assinado com uma marca de artista e ser aceite por parte das instituições legitimadoras da arte.



Figura 10: Alfred Stieglitz (1917) A Fonte de R. Mutt

Fonte: [<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-duchamps-urinal-changed-art-forever>]

I.4 Contratempos na relação de poder entre arte e audiência

I.4.1 A Política Interna da Arte

Uma vez que a característica que diferencia um artefacto de uma obra de arte reside na função-autor, a relação entre aquele que possui a autoridade para submeter obras à apreciação do público e aqueles que as observam já é por si uma relação de poder. No entanto, quando o artista pretende ter influência na sociedade depara-se com dois grandes contratempos. Apesar da aparente afinidade da arte com a política, um dos maiores desafios da arte contemporânea – como apontou Jacques Rancière – é precisamente o de funcionar como uma ferramenta de poder eficiente sem perder a sua integridade enquanto arte. Convencionalmente a política possui um modo operatório diferente da arte, ela opera sobre as massas sociais enquanto que a arte frequentemente isola-se sobre si mesma; no entanto, só pode existir arte política onde o campo da política e o da arte se encontram. De forma a atingir o equilíbrio, a arte passa por um conflito interno entre a “lógica da arte que se torna vida pagando o preço de se abolir a si própria como arte, e a lógica da arte que faz política na condição explícita de o não fazer de todo” (Rancière, 2004, p. 83). Ou seja, o polo da arte que se aproxima da sociedade, deixando por vezes o espaço do museu ou da galeria e se apropria de situações e objetos quotidianos para revelar e criticar as relações políticas ocultas que se estabelecem, mas que estão num risco constante de perder as propriedades que as tornam arte (Imaginemos uma caixa de Brillo de Warhol

fora do seu contexto artístico, rapidamente se tornaria num objeto mundano). E o polo da arte que se mantém nos lugares respetivos de consagração, fazendo política com a peculiaridade de o não fazer de todo, pois o seu isolamento em relação às massas torna-a não permite qualquer impacto social significativo.

Existem muitos fatores que contribuem para a qualidade de uma obra de arte, no entanto, apenas dois determinam a eficiência de uma ferramenta política: a profundidade com que é capaz de mudar a mentalidade de um indivíduo ou incentivá-lo a tornar-se um agente ativo de mudança social e o seu alcance, o número de indivíduos que tem o potencial de afetar. Para que a arte cumpra as suas ambições ativistas é necessário cumprir adicionalmente estes dois parâmetros; no entanto, ao acomodar esses dois princípios existem precauções a tomar para salvaguardar a sua integridade.

I.4.2 Contra-tempos do Com-temporâneo

A tentativa de fazer a obra mais apelativa a uma audiência geral, pode pôr em causa a contemporaneidade da obra em si. De acordo com Borys Groys, a contemporaneidade da arte não é alcançada simplesmente pelo facto de ser concretizada no presente. Contemporâneo implica uma incorporação do presente no trabalho e mais importante, implica trabalhar com o tempo:

«"Com-temporâneo" em alemão é "zeitgenössisch." Sendo que Genosse significa "camarada," ser-se com-temporâneo – zeitgenössisch – pode então ser compreendido como ser um "camarada do tempo" – como um colaborador do tempo, ajudando o tempo quando ele tem problemas, quando tem dificuldades. E sobre as condições da nossa civilização contemporânea orientada na produção, o tempo tem, de facto, problemas quando é percebido como sendo improdutivo, desperdiçado, insignificante» (Groys, 2009).

Esta noção está intimamente ligada ao pensamento Heideggeriano. Para Heidegger, a percepção que temos de nós mesmos como seres no tempo não é imediatamente evidente, uma certa situação na qual nos tornamos conscientes é quando estamos aborrecidos. Por exemplo, quando estamos à espera na estação ferroviária, o tempo recusa-nos a disponibilidade de um comboio, deixando um vazio, um estado de tempo suspenso. Se quando em silêncio absoluto somos capazes de ouvir o bater do coração, o movimento e tremor dos músculos e nos sentimos perturbados pelo isolamento

sobre nós mesmos, apercebemo-nos do “eu enquanto ser no espaço, como entidade corporal”, o mesmo acontece no vazio do tempo em que sentimos o arrastamento do tempo e nos apercebemos do “eu enquanto ser no tempo, como entidade temporal”. Daí que para escapar do aborrecimento proveniente desse vazio, dedicamo-nos instintivamente a passar o tempo (Heidegger, 1983, p. 128).

O conceito de tempo desperdiçado de Groys é correspondente ao Conceito de passar o tempo de Heidegger - gestos, ou ações que fazemos sem propósito, sem que nada de produtivo resulte delas. Performances de Francis Alÿs como *Still from The Politics of Rehearsal* em que um striptease é ensaiado várias vezes sem que nunca chegue ao seu clímax, ou em *Song for Lupita* em que a animação de uma mulher despeja líquido de um contentor para outro *ad infinitum*, refletem esta ideia e servem o propósito de documentar um tempo improdutivo, um tempo suspenso sem qualquer significado histórico que seria desprovido de qualquer valor a não ser pela arte.

Outro exemplo evidente provém da artista Marina Abramović, que em 2015 realizou a exibição *In Residence*, na qual os visitantes são levados para um vasto armazém onde participaram em várias performances como, por exemplo, olhar um estranho fixamente nos olhos, olhar fixamente para um painel de cor, caminhar devagar ou contar arroz. As atividades são todas realizadas com auscultadores que eliminam o ruído, submergindo o participante no vazio do tempo suspenso Heideggeriano. As ações são passatempos, tempos desperdiçados, tempo que devido ao seu arrastamento pode ser frustrante, aborrecido ou desconcertante. No entanto, todo esse tempo é o presente.

À medida que os artistas foram aprendendo a gerir a política da arte e da vida, a arte começa a manifestar-se de formas menos materiais e inflexíveis tornando-se mais performativa e relacional. Um dos expoentes desta transformação é a Arte Participativa, da qual Abramović é uma das grandes mentoras e representantes. Ao envolver o espectador no ambiente da própria obra tornando-o parte integrante do trabalho ocorre uma dupla ativação: a ativação da peça por um lado, que é possível apenas através do participante, e a ativação do observador, que deixa de ser um mero espetador passivo na contemplação da obra de arte.

No entanto, as obras de arte onde o contemporâneo se revela, é exatamente nas obras que se baseiam no tempo. Na arte relacional ou participativa o espectador é inserido num papel performativo, sendo que a performance é um meio fundamentalmente

temporal e como tal, contemporâneo também. Isto representa um contratempo para a eficiência da arte como ferramenta política pois, como podemos observar nas performances de Abramović, o espectador é sujeito a uma experiência extremamente com-temporânea, ou seja, nos passatempos que a artista propõe o espectador é confrontado com um tempo esmagador, um tempo improdutivo, suspenso. O resultado deste confronto, como aponta Heidegger, é geralmente uma enorme sensação de aborrecimento. Em termos da profundidade com que a arte participativa pode transformar o participante é extremamente eficaz, no entanto, a própria experiência que a obra propõe está em confronto com a cultura em que se insere. Como indica Groys, vivemos numa sociedade de espetáculo e consumo, em que pouca gente quer ver o seu tempo desperdiçado ou sentir-se aborrecido (Groys, 2009). A capacidade para enfrentar este vazio do tempo é uma característica rara, e como tal, o número de indivíduos dispostos a submeter-se a esta experiência é também muito limitado.

I.4.3 Contra-tempos da *Artisticidade*

Por outro lado, na tentativa de aprofundar a transformação do indivíduo politicamente pela arte, corre-se o risco de perder o que faz a arte ser arte. De acordo com Artur Danto o que determina se um objeto é arte ou não é a sua narrativa, ou seja, o facto de estar embebido em história e teoria da arte que infunde no objeto um significado particular tornando-se arte. É isso que diferencia uma caixa de Brillo de Andy Warhol que é arte de uma caixa de Brillo industrial (Danto, 1998, p. 141-142). Esta narrativa compõe parte fundamental da *artisticidade* de uma obra, algo que se define como “um conjunto de requisitos de número não específico que têm que ser satisfeitos para que algo se torne arte, sendo que diferentes tipos de obra requerem combinações de requisitos diferentes⁹” (Stecker, 1996, p. 24). Deste modo, quando a obra de Warhol se encontra fora do contexto de uma exposição, um dos requisitos para que a obra seja arte deixa de ser cumprido, ilustrando assim a fragilidade das obras, que como apontou Jacques Rancière, reduzem o nível de *artisticidade* a um mínimo para se aproximarem da vida e comentar politicamente sobre ela, tendo um impacto mais profundo na audiência.

⁹ Também definida por José Carlos Pereira como a “qualidade do que é artístico” (Carlos Pereira, 2016, p. 97)

Neste caso, é apenas natural que grande parte do público da arte seja um grupo social restrito, uma vez que o conhecimento de teoria e história da arte é um conhecimento muito específico que demora tempo a adquirir e é útil apenas para alguns membros da sociedade – daí também o seu isolamento perante as massas sociais. O tipo de pessoa que mais provavelmente possui os conhecimentos necessários para compreender a arte contemporânea é alguém relacionado com o mundo das artes ou que tem uma grande afinidade com ele ou, em caso contrário, não teria investido tanto tempo a adquirir os conhecimentos necessários para usufruir plenamente das obras. Assume-se portanto que seja alguém menos suscetível de renovação da sua mentalidade política uma vez que essa mentalidade provavelmente já fora questionada por outras obras de arte que o afetaram. Por outro lado, o público mais jovem que se encontra em desenvolvimento e como tal é mais suscetível a mudanças na sua mentalidade é impedido de usufruir plenamente da obra uma vez que os seus conhecimentos de teoria e história da arte são limitados.

Ao assumir como espaço de exposição um local público, a arte aproxima-se do seu público-alvo, aquele que mais provavelmente ainda não foi exposto à transformação pretendida. No entanto o conflito político interno da arte que Rancière refere continua presente, e no espaço público a arte corre constantemente o risco de deixar de o ser. Consequentemente, é frequente que a transação do espaço da galeria para o espaço público acabe por ser apenas física, não havendo uma adaptação da arte a um tipo de público diferente. Segundo o relatório de Dirk Schwarze sobre a Oficina para a Democracia Direta de Joseph Beuys - que fora instalada na Alemanha com o intuito de atrair o público e criar discussões sobre a possibilidade da implementação de uma democracia por referendo – Podemos ver como é exacerbada a dificuldade do povo compreender as obras presentes e ser afetado por elas. Consta no relatório que um visitante terá comentado a Beuys que “Uma pessoa entretém-se muito pouco aqui, existem demasiadas coisas que são aborrecidas, é tudo demasiado elitista” e também que a sua exposição “foi um fracasso pela falta de interesse da população pelas obras”, ao que ele respondeu que “foi também um fracasso da população por não serem capazes de dar mais deles mesmos” (Schwarze, 1972, p. 121). Demonstra-se assim como a presença de um grau demasiado elevado de *artisticidade* pode criar uma barreira entre a obra e o público, afastando a obra do campo da vida e impedindo que tenha um impacto profundo sobre o mesmo.

II. ARQUEOLOGIAS

O projeto prático desenvolvido ao longo deste mestrado, tal como o projeto teórico têm como objetivo explorar as relações de poder que o autor estabelece com a obra, com o mundo da arte e com a audiência. Dadas as dificuldades que surgem nesta última relação, a concretização do projeto prático pretende estabelecer soluções que a tornem mais harmoniosa. Influenciado pelos princípios da arte participativa, o projeto procura criar uma experiência interativa que cativa tanto uma audiência variada como produza uma experiência mais íntima e pessoal para cada participante, tornando a experiência mais intensa, e ampliar o impacto que ela pode ter no seu público.

O tempo autoral que mais interessa explorar é o presente, momento em que as relações de apropriação entre *aumentador* e objeto são estabelecidas e em que o estatuto de autor é incerto. Como tal, o projeto assume-se como um constante trabalho em desenvolvimento de cariz iterativo, que ao longo de três semestres foi assumindo três formas distintas. Ao longo das primeiras duas etapas, dois modos inteiramente distintos de apresentação foram testados, sendo que no decorrer das experiências cada iteração enfrentou obstáculos severos para o seu desenvolvimento. Ao analisar este processo iterativo é possível compreender como a última versão da obra responde às dificuldades levantadas nos momentos de exposição anteriores e entender as alterações que a obra sofreu.

II.1 1ª Iteração: A acumulação de autorias

II.1.1 Objetivos

A principal relação de poder que inspirou o início do projeto foi a relação entre autor e mundo da arte, sendo o aspeto em destaque a assinatura, a marca de autoridade de alguém sobre a obra e cuja função autoral confere à peça o estatuto de artefacto a ser apreciado de forma artística conferindo-lhe legitimidade como obra de arte. O projeto surge como uma tentativa de questionar essa regra, sendo o método empregue para subverter essa regra oposto àquele utilizado por Piero Manzoni. Em vez de utilizar a minha assinatura para transformar objetos quotidianos em arte, coloquei-me as seguintes questões: o que acontece quando o espectador é quem assina a obra, será que ela perde o

seu estatuto como tal ou que diferentes sentidos ela adquire conforme a pessoa que a assina? Ou seja, se o artista se coloca no papel de espectador e o espectador no papel de artista, qual o estatuto da obra?

A partir desse momento, o objetivo principal do projeto tornou-se em averiguar a possibilidade da transferência de autoria e para tal, foi concebido um processo para testar essa possibilidade. Pelo gesto de vincar, uma imagem é gravada numa folha em branco, as cicatrizes dos vincos são palpáveis, mas praticamente impercetíveis. O espectador é então incentivado a apropriar-se da folha em branco, recorrendo a um utensílio embebido em pigmento para que ao explorar a folha, vá descobrindo e reinterpretando o desenho vincado no papel, uma vez que o pigmento que se embrenha nos vincos gera automaticamente uma marca mais escura, revelando assim o desenho gravado na folha originalmente. O participante é então convidado a finalizar a sua apropriação assinando o próprio desenho. O artista primeiro, ao fabricar estes artefactos por um processo monótono manual, coloca-se então no papel de artífice, e o participante assume a função deixada vazia pelo artista de assinar a obra, tornando-se o novo autor da peça.

II.1.2 Descrição

A primeira iteração do projeto prático foi realizada de 8 a 12 de Maio de 2017 e decorreu no segundo piso da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. A obra consiste numa série de 4 folhas de tamanho A2 expostas espaçadamente sobre uma parede, nas quais um desenho original foi cicatrizado em cada folha pelo gesto de vincar. Entre cada folha de papel encontra-se um suporte de madeira que serve de recipiente para pigmento negro e para uma espátula com terminação em esponja para a aplicação do pó sobre a folha (cf. Figuras 11 e 12). Junto do projeto encontra-se uma folha A5 contendo uma explicação do projeto, explicitando o modo de interagir sobre o mesmo e convidando o participante a assinar a obra em que participou. Para além da explicação o projeto contém o nome do autor e o título de *Arqueologias*.

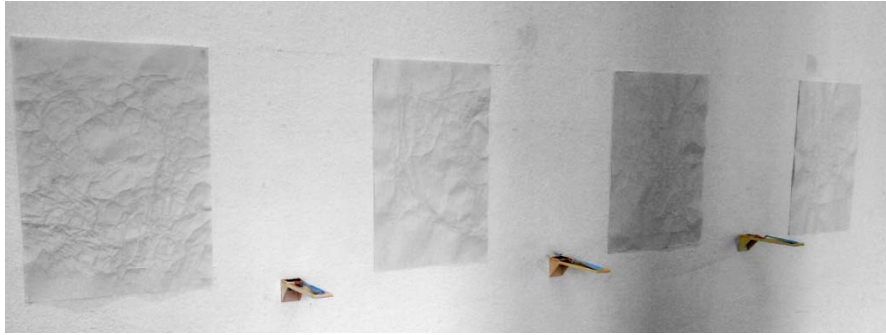


Figura 11: Pedro Soares (2017) *Arqueologias: Iteração 1 - Primeira abordagem após a montagem*

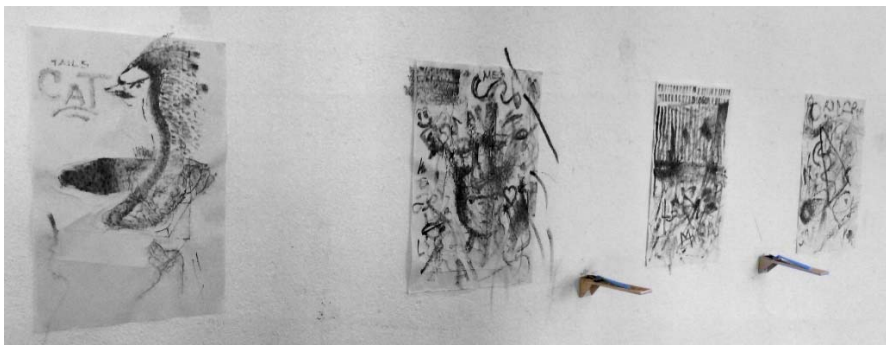


Figura 12: Pedro Soares (2017) *Arqueologias: Iteração 1 - Primeira abordagem após a realização da experiência*

II.1.3 A Metáfora da Autoria

O título de *Arqueologias* surge como gerador de um ambiente mental que define e condiciona o tipo de envolvimento pretendido entre o participante e a obra. A pertinência desta metáfora deve-se ao facto de que na arqueologia os artefactos são redescobertos e reintroduzidos, no mundo da arte, no entanto, tal é apenas possível através do gesto muitas vezes esquecido do arqueólogo, que na sua tentativa de devolver as peças àquilo que acredita ser o seu estado inicial acaba por fazer uma reinterpretação pessoal. Este processo por sua vez é semelhante à função-autor atributiva. Os espetadores que na sua apreciação de um artefacto reconhecem-lhe as marcas particulares da ausência de um *augmentador* e como tal, atribuem a esse objeto o estatuto de obra, estão pelo gesto de conhecer de novo esse objeto a devolvê-lo ao estatuto que acreditam ter pertencido. No entanto, esse julgamento não é isento de subjetividade, sendo esta categorização do que é obra ou não um processo incerto com grandes discrepâncias entre o ato que deu origem à obra e aquilo que é reconhecido posteriormente. Deste modo, os espetadores da arte são semelhantes a uma equipa de arqueólogos. A obra antes de ser publicada e subjetivada pela sua

audiência é um mero artefacto, e ao ser reconhecida como obra, está-se na verdade a conceder pela primeira vez esse estatuto.

Outra comparação pertinente entre ambas as áreas é o facto do princípio de George Dickie que uma obra só pode ser submetida à apreciação por um representante do mundo da arte é igualmente válido neste contexto arqueológico. Alguém que não é reconhecido como membro do mundo da arqueologia não tem credibilidade quando apresenta um artefacto como tendo valor histórico. Mesmo que um objeto de valor cultural seja descoberto por alguém fora do mundo da arqueologia, ele só pode ser validado como tal por membros representantes dessa sociedade. Ao colocar o espetador, aquele que reconhece e reinterpreta a obra no lugar de autor da obra, a primeira iteração de Arqueologias comenta sobre o sistema de validação da arte do qual o espetador frequentemente ignora fazer parte. No entanto, uma vez que os participantes possuem diferentes estatutos, será que a obra deixa de ter legitimidade quando alguém que não representa o mundo da arte passa a ser o autor dessa obra?

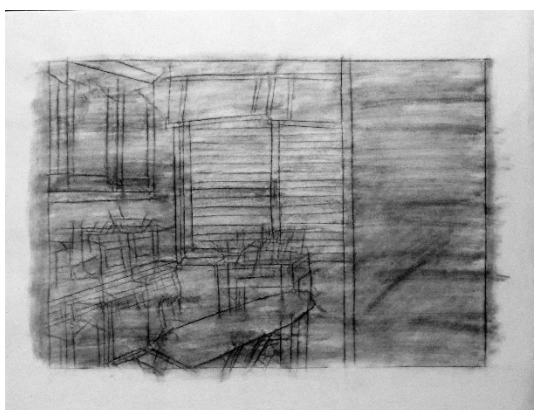


Figura 13: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #4

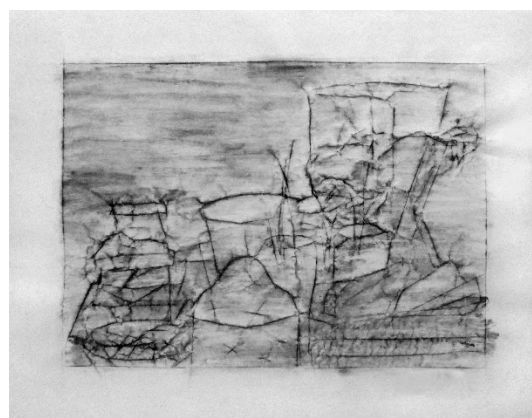


Figura 15: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #6

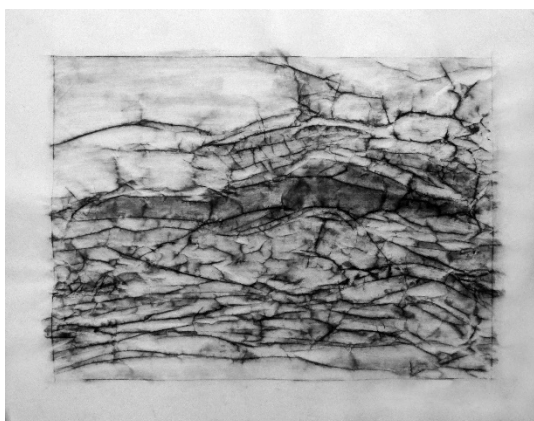


Figura 14: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #5

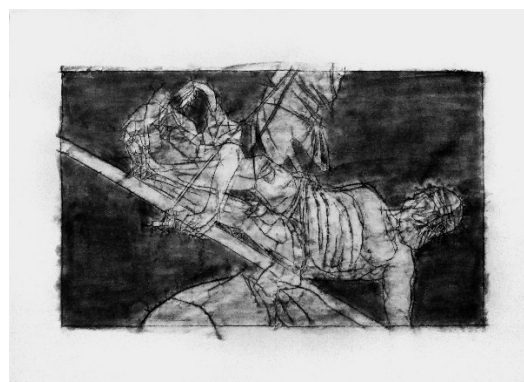


Figura 16: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #7

II.1.4 Resultados

Apesar de toda a preparação teórica e questionamento subjacente ao projeto, ao introduzir a audiência como elemento ativo da obra é criado um elemento de instabilidade e incerteza que provocou uma inconsistência entre os objetivos e resultados previstos originalmente e ensaiados em ambiente controlado (cf. Figuras 13 a 16) e aqueles que foram apresentados (cf. Figuras 18 a 21) que chocam pela sua estética caótica e vulgar. Após o início da experiência, de forma a não influenciar os resultados, decidi não interferir no processo, observando apenas como os participantes agem naturalmente perante o projeto proposto. Rapidamente começaram a surgir várias intervenções por parte de vários grupos de participantes (cf. Figura 17), no entanto, a relação entre obra e audiência que se estabeleceu não fora a prevista. Cada participante em vez de se assumir como nova autoridade de determinado desenho intervindo sobre toda a superfície da folha e assinando-a no final, interveio apenas numa pequena parte de uma ou mais folhas ignorando qualquer instrução. A proposta do projeto assume um lado lúdico, o que torna a sua interação com o público algo natural e a maior parte da participação proveio de grupos. Enquanto que individualmente pode existir algum fator de constrangimento, em grupo isso não acontece. De modo que no segundo dia da experiência um dos participantes derrubou um dos suportes de madeira, e os documentos que se encontravam junto do projeto, como as instruções e requisição de espaço, foram removidos sem motivo aparente. Deste modo, o autor inicial tornou-se anónimo tal como os restantes participantes.



Figura 17: Pedro Soares (2017) Registo fotográfico da interação dos Participantes

Quando seis dos participantes foram interrogados sobre a sua relação com a obra e se se consideram os autores desta, unanimemente a resposta foi que não, exceto uma participante que referiu considerar-se a autora, mas apenas no momento de interação. Ou seja, enquanto que nenhum dos participantes se consideram autores atributivos da obra, no gesto de apropriação tornam-se *aumentadores* da mesma, ainda que apenas por um período curto de tempo. Enquanto que a transferência de autoria de um indivíduo para outro não foi conseguida, de modo ainda que pouco profundo e temporal existiu uma transmissão de poder de um autor individual para um autor coletivo, sendo cada momento de apropriação um momento de risco para a autoridade do autor original, no qual o autor primeiro perde poder sobre a própria obra e o que não está previsto pode acontecer. Na sequência dos registos que se vão acumulando podemos observar como as primeiras marcas condicionam e influenciam os registos dos participantes seguintes que constroem e aumentam o desenho sobre as intervenções iniciais e como os próprios vincos influenciam esse gesto de apropriação. Somos então remetidos para a afirmação de Barthes de que nenhuma obra é original, apenas um tecido de citações, sendo que cada intervenção representa esse tecido de fragmentos provenientes dos vários indivíduos que dão forma à peça final.

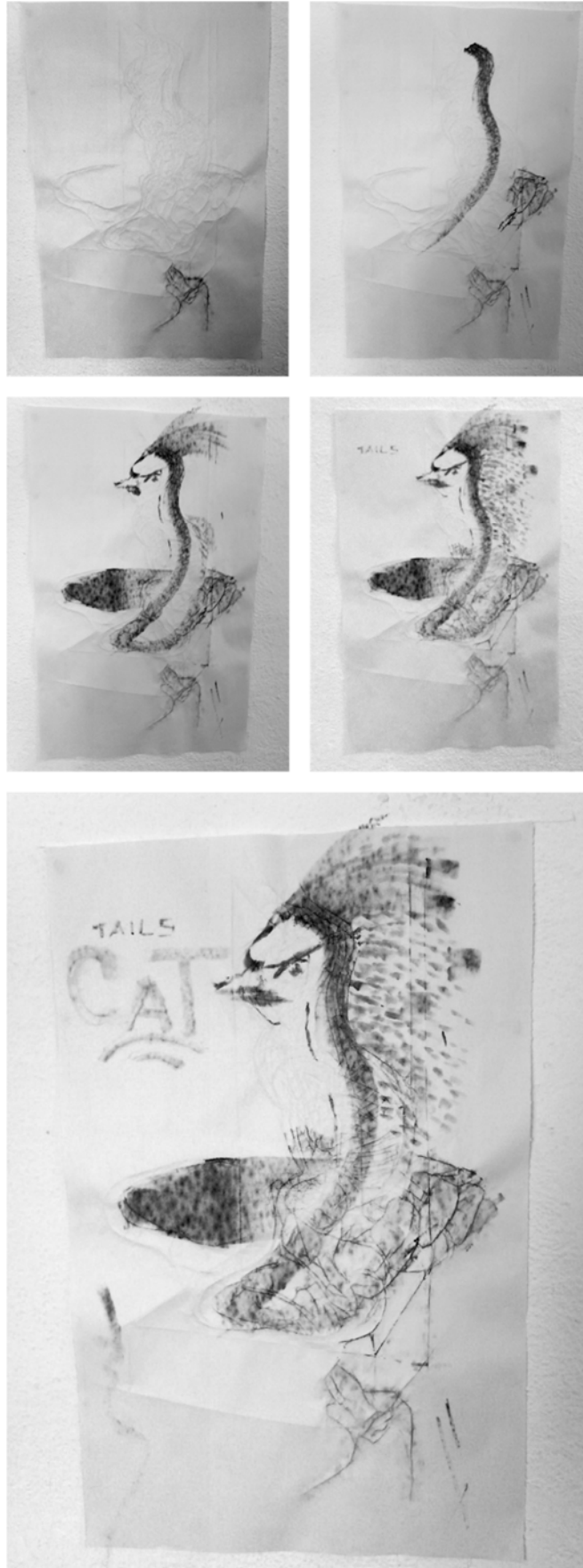


Figura 18: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha A

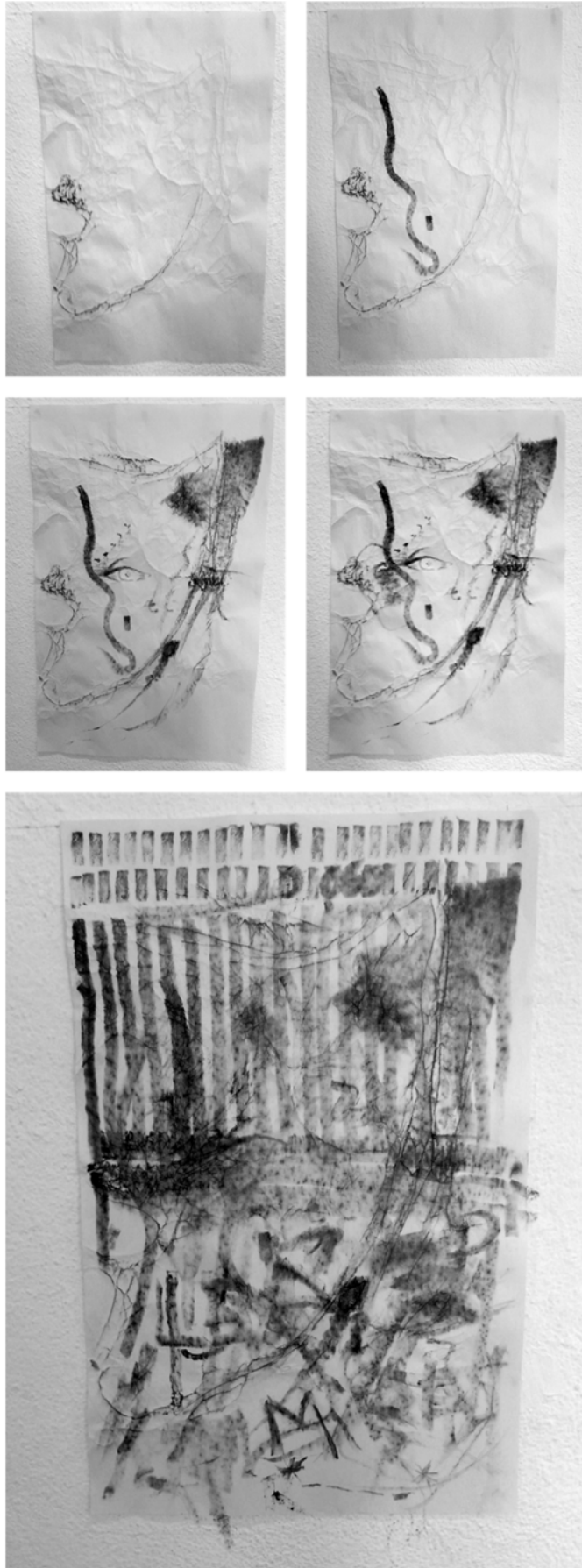


Figura 19: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha B

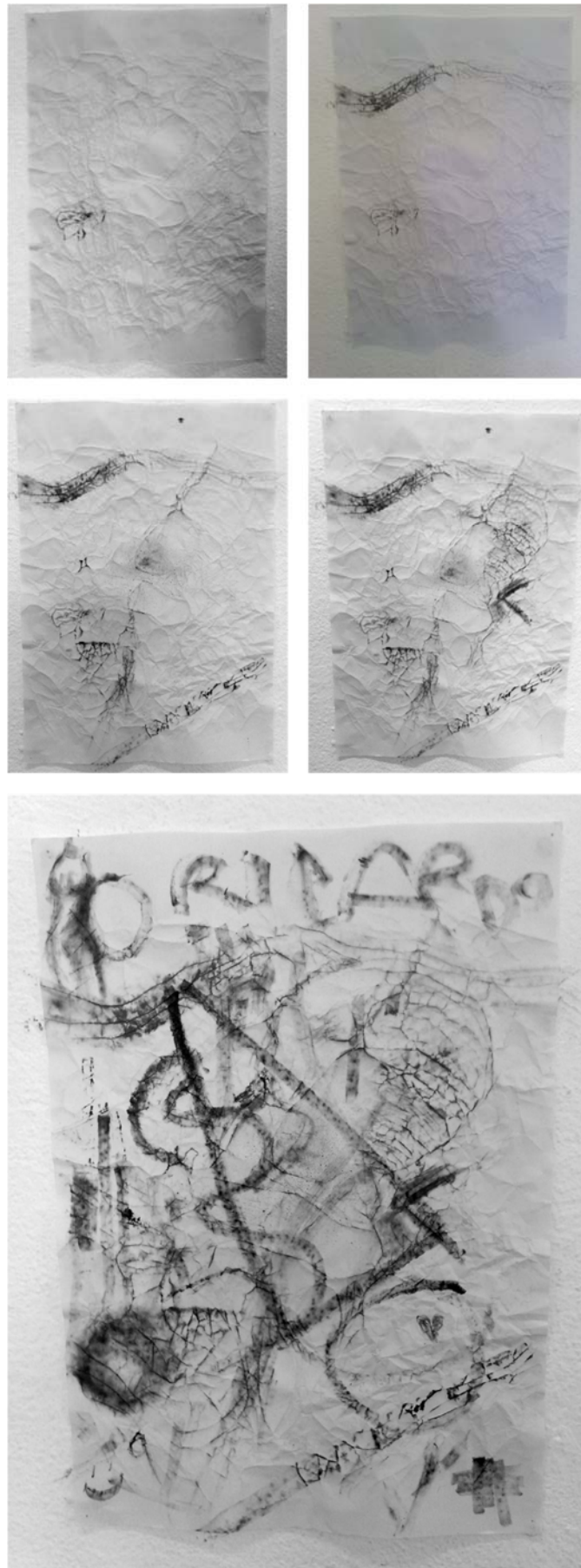


Figura 20: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha C



Figura 21: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha D

II.2 2ª Iteração: A Transferência da Autoria

II.2.1 Descrição

Na segunda iteração do projeto, usufruindo da experiência adquirida na primeira, pretende-se adaptar a apresentação do projeto de modo a tornar mais evidente o seu propósito e aproximar a relação que os participantes têm com a obra com aquela que os arqueólogos possuem perante os artefactos que descobrem. A segunda iteração, que decorreu entre 21 a 23 de Março de 2018 no primeiro piso da Faculdade de Belas-Artes assume agora uma aparência mais semelhante a um sítio arqueológico, sendo as folhas com imagens vincadas de uma área de 30 centímetros quadrados inseridas dentro de uma grelha horizontal de madeira quadrangular de 130 centímetros de comprimento e largura, que remete para as grelhas que organizam o espaço do sítio arqueológico (cf. Figura 22). Dentro dessa grelha são formadas 16 áreas quadrangulares numa disposição de 4 por 4 na qual se encontram as folhas cicatrizadas pelos vincos. Ao lado da grelha encontram-se dois recipientes com pigmento e uma espátula com terminação de esponja para o aplicar (cf. Figura 23).



Figura 22: Autor anónimo - sistema de grelha quadrada de Mortimer Wheeler em Maiden Castle, 1934-37

Fonte: [<http://makinghistory.sal.org.uk/page.php?cat=3>]



Figura 23: Pedro Soares (2018) *Arqueologias Iteração 2: projeto após a montagem*

II.2.2 Obra e autoridade

Ao contrário da iteração anterior, a disposição horizontal dos desenhos sobre o chão torna o caráter interativo do projeto menos evidente numa primeira fase e menos apelativo dado que obrigam o participante a baixar-se, por outro lado, à medida que a obra evolui conceptualmente e a sua *artisticidade* cresce, podemos também observar como ao mover-se do campo da vida para o campo da arte ela ganha certa autoridade perante o observador. Mesmo aqueles que se apercebem do seu caráter interativo passam a hesitar interferir e quando desejam proceder e interagir sobre a peça procuram primeiro o responsável pela obra de modo a adquirir a autorização necessária para intervir. Deste modo a segunda iteração exigiu um contato muito maior entre autor e audiência, tanto para incentivar os espectadores a tornarem-se ativos na obra e participarem como para fornecer a respetiva autorização sem a qual os participantes não se sentiriam confortáveis em interagir (cf. Figuras 24 a 26). Deste modo o princípio de autoridade definido por Hannah Arendt é posto em evidência pois o comportamento de obediência face a essa autoridade e não interferência ocorre não de poder ou persuasão, mas da diferença de estatuto aceite mutuamente por ambas as partes. Torna-se então evidente que a peça num contexto mais institucional, como o espaço de uma galeria, conferiria à obra demasiada *artisticidade*; como tal, seriam sítios prejudiciais para o seu funcionamento uma vez que essa autoridade seria reforçada, provocando ainda mais hesitação por parte da audiência em interagir com o projeto artístico.



Figura 24: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2 - Registo da participação 1

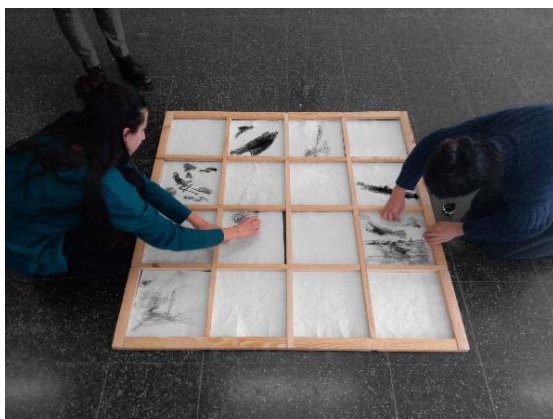


Figura 25: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2 - Registo da participação 2



Figura 26: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2 - Registo da participação 3

II.2.3 Resultados

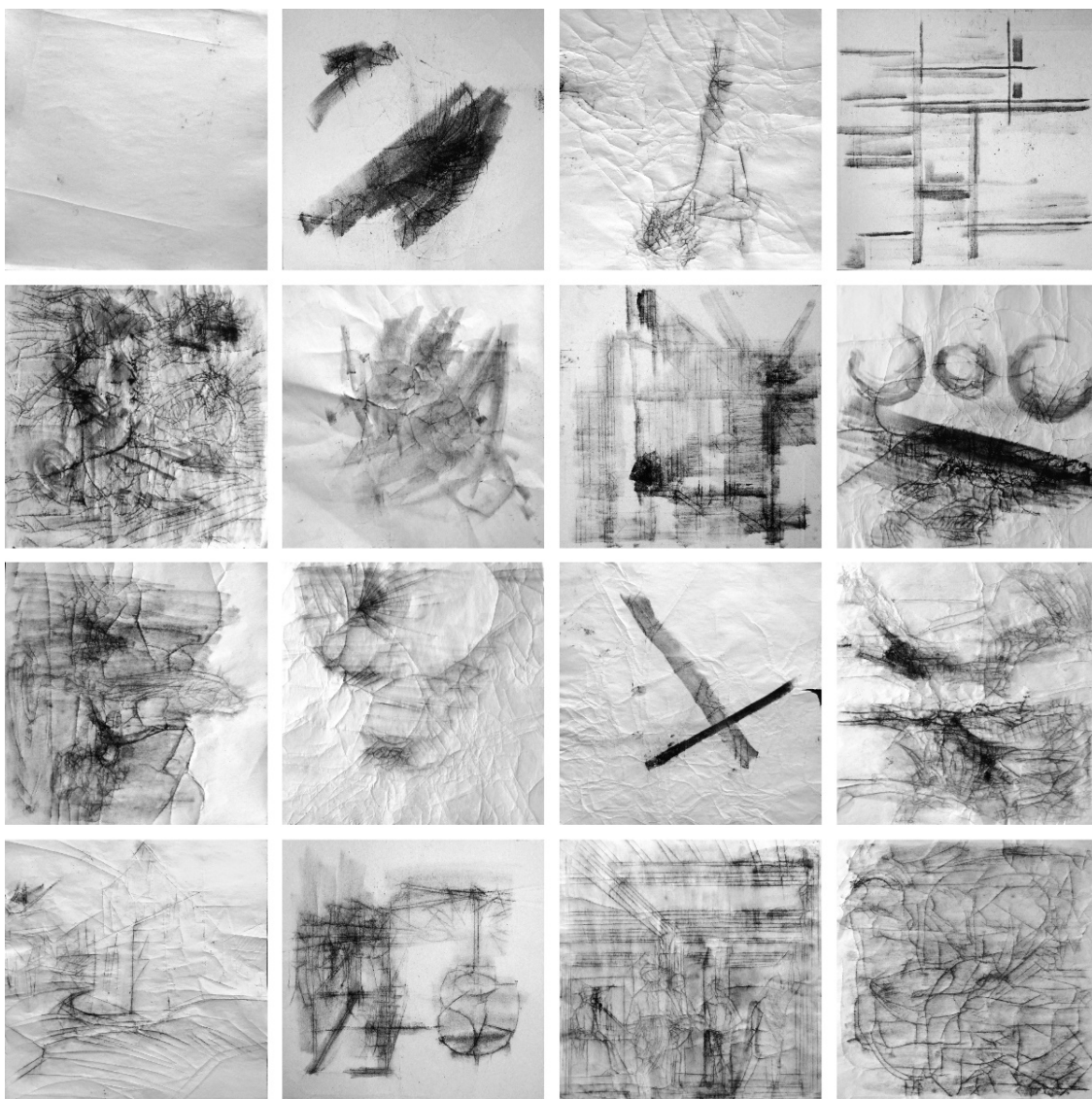


Figura 27: Pedro Soares (2018) Iteração 2 - Registo dos resultados

Em contraposição com a iteração anterior, os resultados obtidos correspondem mais com os objetivos iniciais (cf. Figura 27). Devido à redução do tamanho das folhas agora cada participante concentra as suas intervenções sobre uma apenas, representando cada uma a transição de um *augmentador* para outro, transferindo a autoridade de uma peça entre o autor primeiro e os participantes. Este aspeto torna-se mais evidente pois não só o projeto no geral desprende uma aura de maior autoridade, como também as próprias

folhas onde já fora desenhado algo adquirem maior poder sobre os restantes participantes; ou seja, cada novo interveniente já não interage sobre o trabalho dos outros respeitando assim a sua autoria. Porém a necessidade por parte de vários intervenientes de autorização, quer direta ou indireta representa um obstáculo considerável. Por um lado, ao procurar essa autorização é positivo pois demonstra a sua vontade de interagir e iniciativa, por outro, dificulta-nos a tarefa de determinar se houve mesmo uma transferência, ou se o público age simplesmente como representante do autor. Será que essa autorização não é apenas a procura de uma confirmação? A obra não é suficientemente clara sobre a repartição de poderes que propõe entre o participante e o autor primeiro? Ou quanto à autorização que procuram, será a de um autor ou a de um proprietário? No primeiro caso significa que os intervenientes agem em minha representação, não havendo nem transferência nem se tornando *aumentadores*. No segundo, procuram autorização física para se apropriarem dos materiais, o que não significa que o proprietário primeiro seja o proprietário intelectual, podendo o participante assumir então uma posição autoral.

Dez dos participantes foram questionados relativamente à sua relação com o objeto produzido, sendo que dois não se consideraram os autores daquilo que produziram, o que era evidente pelo modo como interagem, levados mais a participar por cedência face à insistência do autor. Deste modo, a relação estabelecida entre autor e participante tornou-se semelhante à de um patrão e artífice, sendo a responsabilidade do ato de apropriação transferido para o autor primeiro da obra. Os restantes 8 participantes interrogados consideraram-se autores dos desenhos produzidos; no entanto, uma participante mencionou, findada a sua intervenção, não se sentir a proprietária do desenho pois, se ela o retirasse, tanto a obra no geral ficaria incompleta e deixaria de funcionar como o próprio desenho perderia força separado do conjunto.

II.3 3ª Iteração: Estratos de Autoria

II.3.1 Descrição

A terceira iteração do projeto teve início a 19 e 20 de Maio de 2018, durante a 12ª edição das Galerias Abertas das Belas-Artes, tendo sido aprimorada em versões posteriores que decorreram nos dias 28 a 30 de Maio no corredor de entrada principal na Faculdade de Belas-Artes e de 4 a 11 de Outubro durante a exposição Explorações 2016-18 – projetos de mestrado de arte multimédia na cisterna da FBAUL¹⁰.

A última iteração reúne em simultâneo as componentes essenciais das iterações anteriores. Em vez de 16 folhas pequenas, são utilizadas apenas 4 folhas vincadas, cada uma contendo em si por meio do gesto de vincar um fóssil da cultura visual ocidental: São Jerónimo no Deserto de Hieronymus Bosch, A Parábola dos Cegos de Pieter Bruegel, Crucificação de Salvador Dalí e Nu descendo uma escada, n.º 2 de Marcel Duchamp. Os artefactos a serem apropriados são então inseridos dentro de uma grelha de madeira que remete para um sítio arqueológico, já presente na iteração anterior, no entanto as folhas possuem 52,5 centímetros de tamanho, um formato que remete para um tipo de interação mais similar ao que ocorreu durante a primeira iteração.

A maior inovação e aspeto que ganhou protagonismo nesta fase foi a introdução de uma componente de Realidade Aumentada (RA) sobre o que fora até então um projeto exclusivamente analógico. O que esta componente permite, quando devidamente instalada e preparada num dispositivo móvel como um telemóvel ou tablet, é ao apontar a câmara desse aparelho para as folhas que contêm intervenções, tornar visível no ecrã desse dispositivo as marcas individuais deixadas por cada interveniente sobre certa folha, fragmentadas verticalmente ao longo do espaço, de baixo para cima, segundo o sentido cronológico do mais antigo para o mais recente. Deste modo, tornam-se visíveis os diferentes estratos deixados por cada interveniente, imortalizando o momento de apropriação e aumento do desenho contido na folha por parte de cada participante individualmente.

¹⁰ Conferir: [<http://www.belasartes.ulisboa.pt/exploracoes-201618-projetos-de-mestrado-de-arte-multimedia>]

II.3.2 Desenvolvimento da Aplicação

Para o desenvolvimento dessa componente de RA, é necessária supervisão constante sobre a obra. Cada vez que um participante interage sobre uma das folhas ela é fotografada, esse registo contínuo é importante porque permite que no software de edição de imagem *Adobe Photoshop*¹¹, ao sobrepor a fotografia alinhada de uma intervenção anterior à fotografia da intervenção que a sucede, seja possível individualizar o contributo em separado de cada participante. Ao alterar o modo de *mesclagem* da fotografia cronologicamente mais antiga, para modo de divisão, então ela passa a funcionar como um filtro que subtrai à foto por baixo, a mais recente, os níveis de negro presentes. Através deste processo é posto em evidência a contribuição mais recente pois a imagem que serve de filtro elimina apenas as intervenções anteriormente registadas. A partir desta imagem é criada uma cópia invertendo os níveis de preto e branco, que por sua vez ao ser associada a um filtro de transparência, permite a reprodução da imagem em níveis de negro opaco e transparência em vez de uma reprodução em escala de cinzas, eliminando assim o fundo branco da folha.

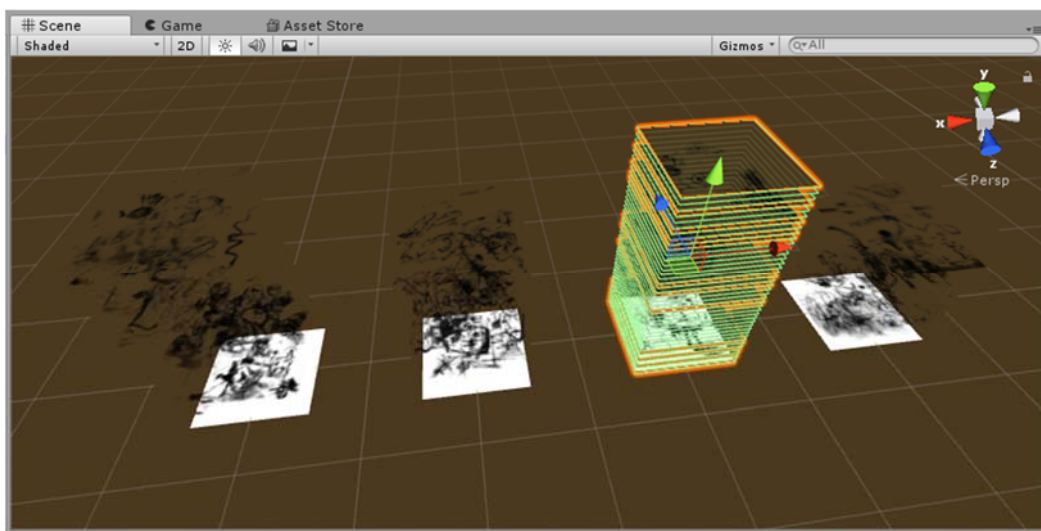


Figura 28: Pedro Soares (2018) Aparência dos modelos 3D em processo no software Unity

¹¹ Adobe Photoshop, disponível em: [<https://www.adobe.com/pt/products/photoshop.html>]

A informação da contribuição de cada participante individualizada é então utilizada para gerar um modelo tridimensional respectivo a cada folha vincada no *Unity*¹² (cf. Figura 28). Cada modelo possui a forma de um prisma retangular quadrado vertical, contendo dentro de si uma sobreposição de camadas constituídas pelas várias intervenções individualizadas em níveis de negro e transparência, ordenadas de baixo para cima por ordem cronológica, da primeira para a mais recente, sendo que a camada inferior é apenas branca, dando legibilidade às camadas superiores. Através do software de RA *Vuforia*¹³, os modelos tridimensionais criados no *Unity* são então associados às respectivas fotografias alvo das folhas de onde provêm as intervenções, sendo que é importante associar esse modelo sempre à imagem mais atual (cf. Figura 29).

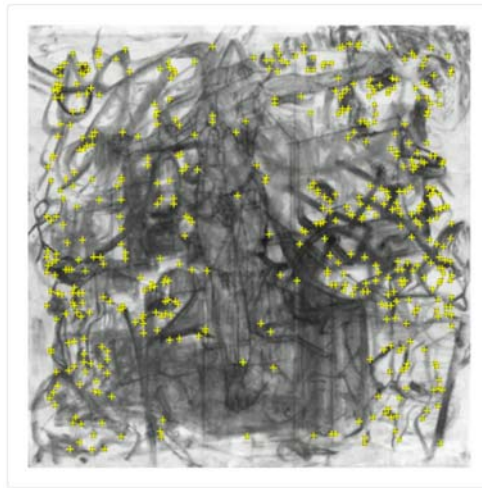


Figura 29: Pedro Soares (2018) *Arqueologias Iteração 3* – O número de pontos amarelos significa o quão facilmente se pode aumentar a partir de determinada imagem.

Após o modelo estar pronto é necessário exportar o programa para um dispositivo móvel, sendo que neste caso a exportação foi otimizada para sistema operativo android e instalado tanto em smartphones como num tablet¹⁴, permite que quando a câmara do dispositivo reconheça as folhas vincadas, o modelo 3D é sobreposto à folha bidimensional, criando um efeito de fragmentação da imagem nas várias intervenções que lhe deram forma.

¹² Unity. Disponível em: [<https://unity3d.com/pt>] e Integração de Vuforia em Unity. Disponível em: [<https://docs.unity3d.com/Manual/vuforia-sdk-overview.html>]

¹³ Vuforia - Augmented Reality for the Industrial Enterprise. Disponível em: [<https://www.google.com/search?q=vuforia&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-ab>] e SDK (Kit de desenvolvimento de software). Disponível em: [<https://developer.vuforia.com/downloads/sdk>]

¹⁴ Tendo a partir desta experiência e das dificuldades técnicas que foram enfrentadas, criado um tutorial de exportação de projetos de RA feitos no Unity e Vuforia para Android, disponível em: [<https://rvra2018.wordpress.com/2018/10/11/realidade-aumentada-referencias/>]

II.3.3 Versão 1

Na terceira iteração, a própria obra foi assumindo três versões diferentes representando aprimoramentos menores, mas relevantes no trabalho. A primeira versão, explorando a introdução da RA no projeto decorreu durante a 12ª edição das Galerias Abertas das Belas-Artes, entre os dias 19 e 20 de Maio de 2018 na sala 3.07. Nesta versão as quatro folhas foram instaladas sobre uma grelha de 130 centímetros quadrados com três traves horizontais e três traves verticais, que por sua vez foi colocada sobre a mesa que ocupa o espaço central de forma a facilitar a interação do público com a obra. Junto da grelha foram colocados três recipientes com pigmento e uma espátula com terminação em esponja para a sua aplicação sobre as folhas, junto da obra foi colocada uma breve explicação do projeto, sem que, no entanto, sejam fornecidas instruções ou qualquer tipo de condicionamento sobre o modo de interagir sobre a obra (cf. Figura 30). Durante o primeiro dia foram reunidas poucas intervenções, sendo o projeto afetado pelos mesmos problemas que ocorreram na segunda iteração (cf. Figura 31). No entanto no segundo dia após a aplicação de RA estar funcional aumentando os registos produzidos no dia anterior (cf. Figura 32), a afluência de interessados em experimentar o projeto cresceu exponencialmente, tornando-se a interação com o trabalho algo lúdico e apelativo (cf. Figura 33). A demonstração da componente virtual foi feita com o meu próprio smartphone, que foi sendo partilhado com os visitantes para poderem explorar de forma livre e imersiva o mundo de registos dentro da folha.



Figura 30: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Registo da montagem do projeto. Foto por Mónica Mendes



Figura 31: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Registo da Participação. Foto por Mónica Mendes



Figura 32: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Demonstração da Realidade Aumentada. Foto por Mónica Mendes



Figura 33: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Registo da Participação no 2º dia das GABA. Foto por Mónica Mendes

II.3.4 Versão 2

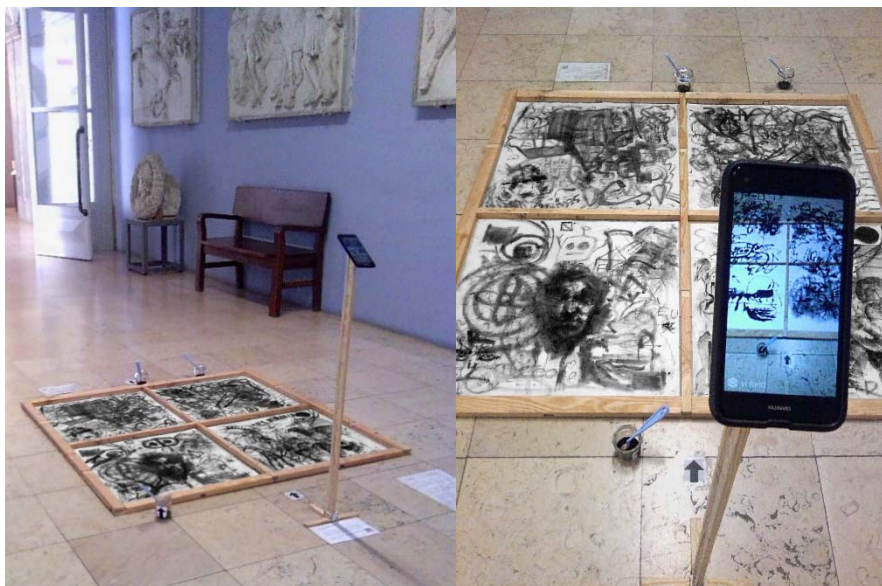


Figura 34: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 - Montagem inicial do projeto e pormenor no dispositivo móvel com a aplicação de RA a correr

A segunda versão do projeto foi posta em prática durante os dias 28 a 30 de Maio no corredor de entrada principal na Faculdade de Belas-Artes. Nesta variante do projeto foi criado um suporte de madeira para o dispositivo móvel (cf. Figura 34), de forma a que quem passa pelo projeto se aperceba da componente de RA, apelando assim à sua participação (cf. Figura 35 a 40). A grelha arqueológica desloca-se novamente para o chão, permitindo assim tanto uma relação mais evidente com a arqueologia, como pelo maior afastamento permite observar e explorar melhor os conteúdos virtuais através do dispositivo móvel uma vez que as várias estratificações virtuais nesta segunda versão são mais numerosas (cf. Figura 41). Junto da grelha foram colocados dois recipientes com pigmento e espátula para o aplicar e à legenda que acompanhou o documento durante as galerias abertas foi acrescentado um link e QR code para que os participantes possam acompanhar o desenvolvimento da peça online¹⁵ e descarregar a aplicação, para que possam ver a sua camada a partir da documentação presente no portfólio online.

¹⁵ Conferir entrada no portfólio online: [<https://www.behance.net/gallery/68485017/Archaeologies-III>]



Figura 35: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 1



Figura 38: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 4



Figura 36: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 2



Figura 39: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 5



Figura 37: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 3



Figura 40: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 6

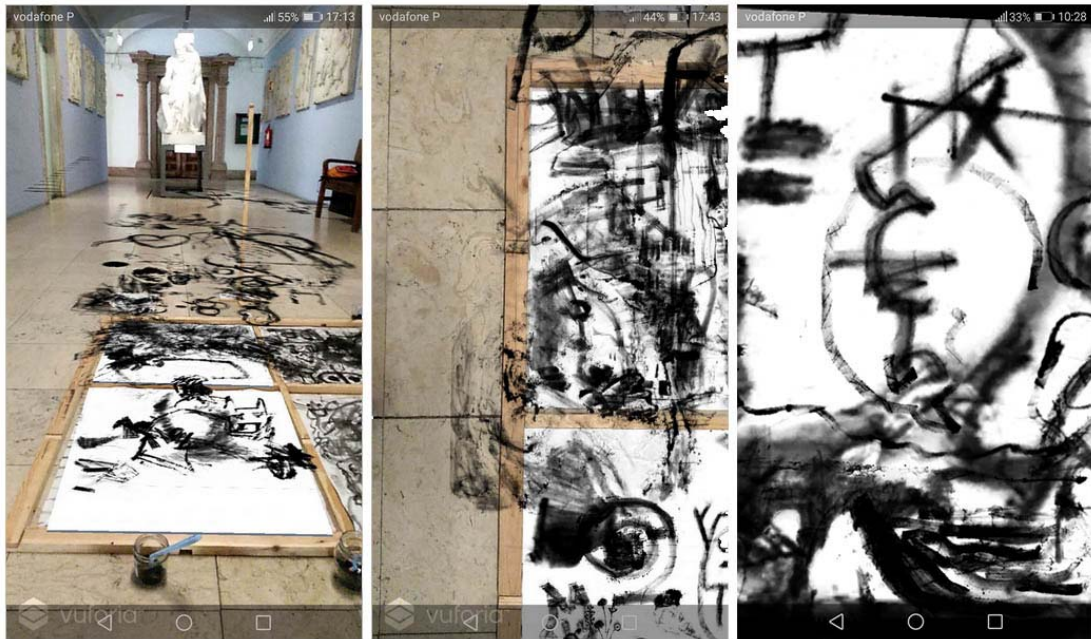


Figura 41: Pedro Soares (2018) *Arqueologias Iteração 3, versão 2* – Visualização da aplicação

II.3.5 Versão 3



Figura 42: Pedro Soares (2018) *Arqueologias Iteração 3, Versão 3* - obra inserida dentro do contexto da exposição

Por último, durante a exposição “explorações 2016-18 — projetos de mestrado de arte multimédia” que decorreu na cisterna da Faculdade de Belas-Artes entre os dias 4 e 11 de Outubro foi apresentado uma variação com três folhas apenas, adaptada

especialmente para ser integrada numa depressão retangular no chão da cisterna por debaixo do respiradouro (cf. Figura 42 e 43). Nesta versão o projeto assume a forma de uma grelha irregular de 185 por 77 centímetros com quatro traves verticais e horizontais. As folhas são alinhadas e colocadas no espaço quadrangular do meio, e as áreas menores e mais achatadas da grelha servem então para a colocação dos materiais para os participantes interagirem com o projeto. Nos quatro extremos é colocada uma espátula com terminação em esponja e nas duas áreas no centro é despejado o pigmento diretamente sobre a base, incorporando os próprios utensílios para o recinto do projeto.



Figura 43: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Pormenor da montagem da obra

Para a concretização da componente de RA contou-se com a colaboração do Departamento de Design que forneceu um tablet com uma superfície muito maior que a de um telemóvel e que permite apreciar muito melhor os conteúdos digitais do projeto, e do João Costa, da equipa do Laboratório de Design de Equipamento (projectLabb) que construiu uma caixa de madeira para o tablet (cf. Figura 44) que serve tanto de proteção para o dispositivo em caso de acidente, como suporte que auxilia o seu manuseamento e também como de mecanismo anti roubo estando ligado por um cabo de aço longo a um plinto que serve tanto de base para o dispositivo, como de banco para os visitantes da exposição. Deste modo o dispositivo pode ser manuseado com total liberdade e segurança, permitindo uma deslocação de 360° em torno de toda a instalação (cf. Figuras 45 a 48). O trabalho conta ainda com três fontes de luz, uma natural proveniente do respiradouro diretamente por cima, e de dois projetores de luz com filtro, de modo a não

contaminar o espaço circundante e de modo a que de noite sem a luz de cima, se anulem as sombras o mais possível quando alguém está à frente do projeto.



Figura 44: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Visitantes explorando a obra com o dispositivo móvel

Apesar de toda a experiência anterior, existem ainda aspetos nas quais ela falha e a partir dos quais somos capazes de extrair mais algum conhecimento. O primeiro foi na escolha de onde colocar o pigmento, o facto de o pó estar mais junto da folha do meio provocou que esta recebesse mais interações do que aquelas que foram registadas nas outras duas folhas juntas. E por outro lado, como foi indicado por dois dos visitantes, o título deixou de beneficiar a obra. A ligação do projeto com a arqueologia pelo modo como é apresentado já é evidente o suficiente, assim sendo, o título deixa de gerar um ambiente mental e passa a fechar a obra, o que é contrário daquilo que é pretendido pois o trabalho tem-se sempre definido como um projeto em construção, remetendo para a ideia de obra aberta de Umberto Eco (1962).



Figura 45: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções 1



Figura 46: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções 2



Figura 47: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções 3

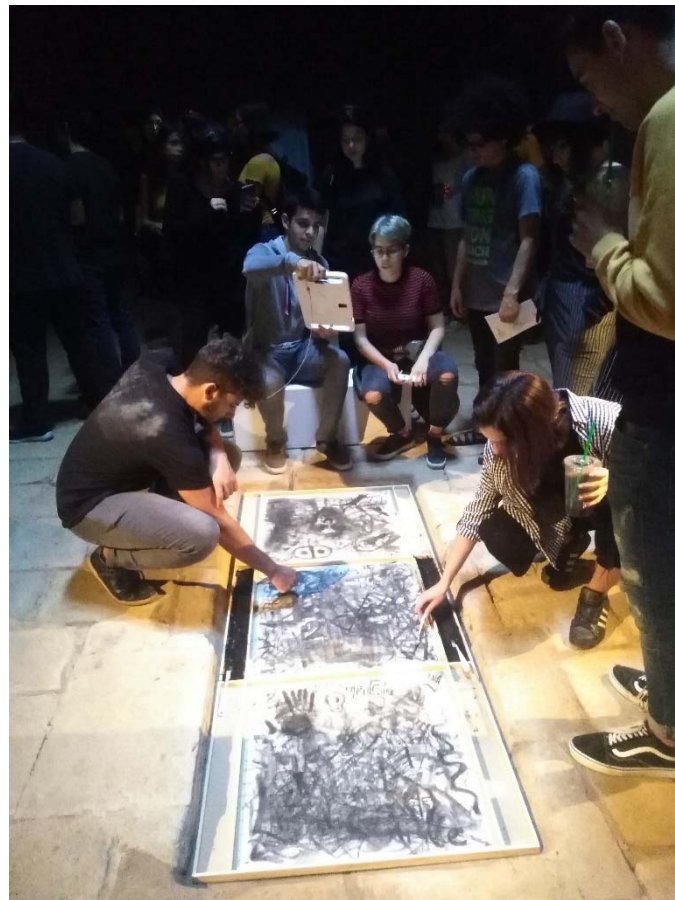


Figura 48: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções 4

II.3.6 Soluções perante as anteriores iterações

Através do elemento da RA, são ultrapassadas as dificuldades principais que foram levantadas pelas fases anteriores. A apropriação por parte dos participantes decorre num espaço semelhante ao da primeira iteração, sendo que os resultados produzidos nessa fase não foram interessantes esteticamente. No entanto é reconhecido que onde a primeira iteração falha é em decorrer num prazo excessivamente curto. Impor demasiadas condições no modo de interação com a audiência ou resulta nessas condições serem ignoradas ou a relação entre obra e participante torna-se forçada e nesse caso não é dado ao interveniente a liberdade suficiente para se tornar um *aumentador* da obra. Ao estender o máximo possível a duração da peça e acumulando intervenção sobre intervenção, o resultado caótico vai sendo suavizado à medida que as marcas deixadas se anulam entre si, criando uma névoa indistinta de onde começa cada vez mais a sobressair o desenho original vincado na folha. Acabando os participantes por coletivamente fazerem a redescoberta e reinterpretação arqueológica que era pretendida ao início.

Outra dificuldade que inicialmente se verificou e que o elemento da Realidade Aumentada também veio a resolver, foi o problema da hesitação na interação com o projeto, algo patente na segunda iteração. Os possíveis participantes ao explorar o projeto virtualmente primeiro mais facilmente se interessam pelo trabalho e ficam motivados para participar deixando a sua marca. Deste modo, o incómodo provocado pelos materiais e as folhas se encontrarem no nível do chão, o que à partida desincentiva a participação, é compensado pelo facto do afastamento favorecer a exploração e imersão no ambiente virtual, acabando por motivar o espectador a interagir com o trabalho.

Outra dificuldade que inicialmente se verificou, a do participante não assumir uma atitude autoral perante a obra, é compensada pela componente virtual. Ao individualizar cada intervenção é recriada a transição de autoria obtida na segunda iteração. Cada camada virtual representa um *aumentador*, é fixa e como tal aquilo que acontece no espaço da folha já não é mais inconsequente. Como tal a atitude dos participantes altera-se, pois, sabem que a sua marca ficará registada. No decorrer do projeto várias pessoas que interagiram regressam para procurar a sua camada e por vezes mostrar a outra pessoa comentando: “é a minha”.

No entanto nem sempre é isso que acontece e à medida que o projeto avança é cada vez mais evidente quem toma a posição de *aumentador* e aqueles que não. Geralmente as intervenções dividem-se em dois grupos, aquelas que surgem da vontade espontânea de interagir com o projeto para deixar algo e aquelas que servem apenas para testar o projeto e o elemento da RA. Uma vez que para o observador não é obvio o funcionamento do programa, frequentemente ele julga existirem sensores ou algum outro tipo de tecnologia oculta que permite o software produzir a separação entre as camadas das várias intervenções automaticamente, sendo que na verdade todo o processo é feito manualmente. Dada a curiosidade do espectador, possivelmente não tanto sobre o projeto em si, mas sobre o seu funcionamento ele é tentado a deixar uma marca, não porque deseje deixar essa marca em si, mas para testar o projeto em si e descobrir se a marca deixada irá gerar uma nova camada ou perceber melhor o funcionamento da tecnologia, acabando com alguma frequência por demonstrar algum desânimo ao ser-lhe revelada a simplicidade do processo. Existem também as intervenções por parte de crianças, possivelmente entre todos os participantes, serão aquelas que de forma mais plena se apropriam do que os rodeia pois ainda não têm interiorizado a noção de autoridade, e como tal, não sentem necessidade de autorização. Porém, é questionável se o nível de apropriação que estabelecem com aquilo que fazem é profundo o suficiente para serem consideradas *aumentadoras*, pois no seu gesto de riscar está mais patente o gozo e aspeto lúdico da atividade do que aquilo que nesse momento se está a produzir.

II.3.7 Os contratempos da política interna da obra

Podemos observar também neste progresso, tanto entre as iterações como dentro das versões do projeto em si, uma constante aproximação do projeto à imagem física e mental da arqueologia e uma tentativa constante de encontrar equilíbrio entre o polo da vida e o polo da arte. À medida que o projeto ganha uma carga mais artística durante a segunda iteração torna-se mais difícil a participação espontânea pela audiência pois quando o espectador toma consciência que está perante uma obra, naturalmente é estabelecida uma hierarquia entre observador e artista, sendo que o participante procura antes de intervir alguma forma de autorização, acabando por transferir a responsabilidade das suas ações para o artista e não tomando realmente uma posição de autoridade face aos desenhos. Por outro lado, na primeira fase em que o projeto se aproxima de tal modo da

vida praticamente se torna parte dela, e na iteração final ao tornar-se demasiado semelhante à arqueologia, mais sujo, horizontal e de difícil interação acaba por também desincentivar a participação, o que torna necessário encontrar um ponto de equilíbrio e demonstra o conflito político interno da arte teorizado por Jacques Rancière.

A RA surge devido à necessidade de harmonizar os conflitos políticos inerentes à própria obra. Por um lado, torna a participação mais apelativa para o público: a observação e imersão na obra através da RA constitui um primeiro nível de aproximação à obra e a estratificação das intervenções de cada participante numa camada digital provoca uma alteração a nível da percepção do projeto por parte do participante e gera-se uma hierarquia de autoridade distinta à iteração anterior. Com a introdução da RA, a obra em si estabelece em que parâmetro cada interveniente tem poder. E eu enquanto autor geral da obra, apesar de ter poder na conceção da obra e no seu conjunto, sou excluído do campo da folha onde as interações decorrem e onde o poder pertence ao público; como tal, o participante passa a interagir sem necessidade de autorização do autor, o que provocava de certo modo uma transferência de responsabilidade e autoria do participante para mim. Deste modo, mesmo caso alguém desenhe sobre uma das folhas algo que eu não apoio ou que possa mudar o significado da obra, interferir seria violar as regras estabelecidas pela obra. Somos então lembrados da argumentação de Barthes, a obra já não está sujeita a um Autor-Deus, ela possui uma voz e vontade própria e como tal nem o próprio autor tem a legitimidade de quebrar esses princípios.

Na última exploração, a interação da audiência com a peça muda de interesse. Da interação focada nas folhas vincadas, passou para a exploração e imersão no campo virtual. Para essa mudança contribuiu o facto de as folhas estarem a atingir um ponto de grande saturação, o que torna necessário pensar no futuro do projeto quando as folhas atingirem a saturação máxima e nas revoluções nas relações de poder entre obra, público e autor que essa alteração implica. Quando a audiência não é mais capaz de se apropriar dos desenhos vincados, o estatuto do participante enquanto *aumentador* termina, como tal, a folha torna-se um obstáculo para o trabalho e terá que ser removida, dando lugar a novos desenhos que por sua vez manterão o projeto aberto como um trabalho em progresso, a ser constantemente completado pela sua audiência. Quanto aos desenhos removidos em si, a sua *artisticidade* fora da própria obra é bastante reduzida, pelo que adquirem mais uma vez o estatuto de artefactos. A partir desse momento, eu enquanto proprietário (não como autor) dessas peças possuo um renovado poder sobre as mesmas,

e caso deseje tenho o privilégio de as aumentar, submetendo-as em si à apreciação do público para que passem a constituir outra obra.

Este processo de renovação e substituição é importante, pois ajuda na relação algo frágil da peça com a própria contemporaneidade. Se compararmos os participantes de *Arqueologias* com as performances da audiência dirigidas por Abramović, percebemos facilmente que a natureza da atividade proposta não possui o mesmo nível de contemporaneidade, indo contra os princípios definidos por Groys da obra contemporânea. Apesar de ambas as atividades poderem ser consideradas passatempos no sentido Heideggeriano, a atividade proposta pelas *Arqueologias* não remete o participante para o presente, pelo contrário, ela consome-o na medida em que o interveniente imerso na experiência perde consciência de si como ser-tempo. Adicionalmente, ela não ajuda o tempo improdutivo a tomar-se relevante, até o ignora registrando apenas os momentos que resultaram na produção de uma marca. Tomando em conta estes fatores, ela compensa este facto estando em constante evolução e relação com o seu público e com o mundo da arte.



Figura 49: Hans Haacke (1970) MoMA Poll

Fonte: [http://www.arts.ucsb.edu/faculty/budgett/algorithmic_art/haacke.html]

A obra possui, portanto, uma certa semelhança aos sistemas desenvolvidos por Hans Haacke, em *MoMA Poll* (cf. Figura 49) os visitantes são confrontados com duas caixas transparentes e a seguinte frase:

«Pergunta:

Será o facto de o Governador Rockefeller não ter denunciado as políticas da Indochina do presidente Nixon uma razão para tu não votares nele em Novembro?

Resposta:

Se “sim”

Introduz por favor o teu voto na caixa da esquerda

Se “não”

Na caixa da direita

(Haacke, 1970)»

Ao estar consciente das relações ocultas que influenciam o mundo da arte, Haacke produz uma obra que torna essas relações evidentes, sendo que Rockefeller era um protegido do MoMA. Ao fazer esta pergunta, Haacke canaliza assim o poder de cada participante no papel dentro da caixa transparente, ao ser-se visível quantas pessoas votaram o quê, quanto maior for a pressão sobre o sim e a sua diferença daqueles que votaram não, mais poder ele exerce sobre a instituição na qual o próprio trabalho está exposto, evidenciando e provocando as relações de poder entre audiência, autor e mundo da arte. Deste modo seria redutor compreender a sua obra exclusivamente como o objeto que fisicamente está presente na exposição, a própria obra são as relações que ela estabeleceu entre esses três elementos algo que está em constante mudança e é exterior à sua componente física.

As *Arqueologias* são semelhantes na medida em que se estendem às relações estabelecidas pelos participantes, cada autor possui o seu estatuto flutuante, o que influencia as peças onde contribuiu, o público ao desenhar junto estabelece assim dentro do campo da folha uma multitude de relações tanto com aqueles que desenharam antes como com os futuros participantes, e nesta rede de relações, ponto que fora desde o início o assunto a explorar do trabalho o projeto defende-se como contemporâneo.

Relativamente à relação de poder e influência que a obra estabelece com a sua audiência, ela também possui uma mensagem ou propósito de sensibilização político, e como tal é uma obra que pretende ser tanto arte como simultaneamente ferramenta política. Ao acostumar o participante à ideia de apropriação e torná-lo cúmplice no

processo de apropriar e criar a partir de algo pertencente a outros autores, é reforçada a ideia que a reutilização de amostras de trabalhos preexistentes para a produção de trabalhos novos é um direito básico sem o qual não é possível adquirir plena liberdade de expressão. Esta ideia é corroborada por Rick Falkvinge, fundador do Partido Pirata Sueco e Christian Engström, antigo membro do parlamento europeu e co-presidente do Partido Pirata que na sua proposta *The Case for Copyright Reform*, propõem reformas relativamente à conceção atual de direitos de autor de forma a garantir o direito à remistura e combater a privatização da cultura, ou seja, quando novos produtores de conteúdo são forçados a pagar pela utilização e reinterpretação de excertos de obras protegidas ou mesmo proibidos de o fazer de todo (Engström e Falkvinge, 2012, pp.87-88). Atualmente este direito é cada vez mais posto em causa, sendo que a Proposta de Diretiva do Parlamento Europeu e do Conselho Relativa aos Direitos de Autor no Mercado Único Digital de 2016 representa um perigoso contratempo face a este direito. Na proposta é exigido que:

«prestadores de serviços da sociedade da informação que armazenam e facultam ao público acesso a grandes quantidades de obras ou outro material protegido carregados pelos seus utilizadores devem, em cooperação com os titulares de direitos, adotar medidas que assegurem o funcionamento dos acordos celebrados com os titulares de direitos relativos à utilização das suas obras ou outro material protegido ou que impeçam a colocação à disposição nos seus serviços de obras ou outro material protegido identificados pelos titulares de direitos através da cooperação com os prestadores de serviços. Essas medidas, tais como o uso de tecnologias efetivas de reconhecimento de conteúdos, devem ser adequadas e proporcionadas» (AA.VV., 2016)

A responsabilização de plataformas digitais e não do utilizador pelas infrações de direitos autorais, e a exigência de serem empregues tecnologias de reconhecimento de conteúdos que devido à sua natureza não humana são incapazes de distinguir uso devido e indevido de amostras de trabalhos protegidos, representa em si um obstáculo para a liberdade de expressão e produção cultural. Como tal, o projeto *Arqueologias* pretende ao ser uma experiência lúdica que não requer um conhecimento geral de teoria e história de arte para ser apreciada, ter um grande alcance e atrair a participação de uma audiência generalizada, incluindo um público mais novo. Por outro lado, ao tornar a audiência cúmplice no processo de apropriação é feita uma tentativa de ampliar a profundidade dessa sensibilização política.

II.3.8 Resultados – Estratificações da Autoria



Figura 50: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha A: Resultado Final



Figura 51: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha A: simulação de visualização da instalação através da aplicação de Realidade Aumentada instalada no dispositivo móvel

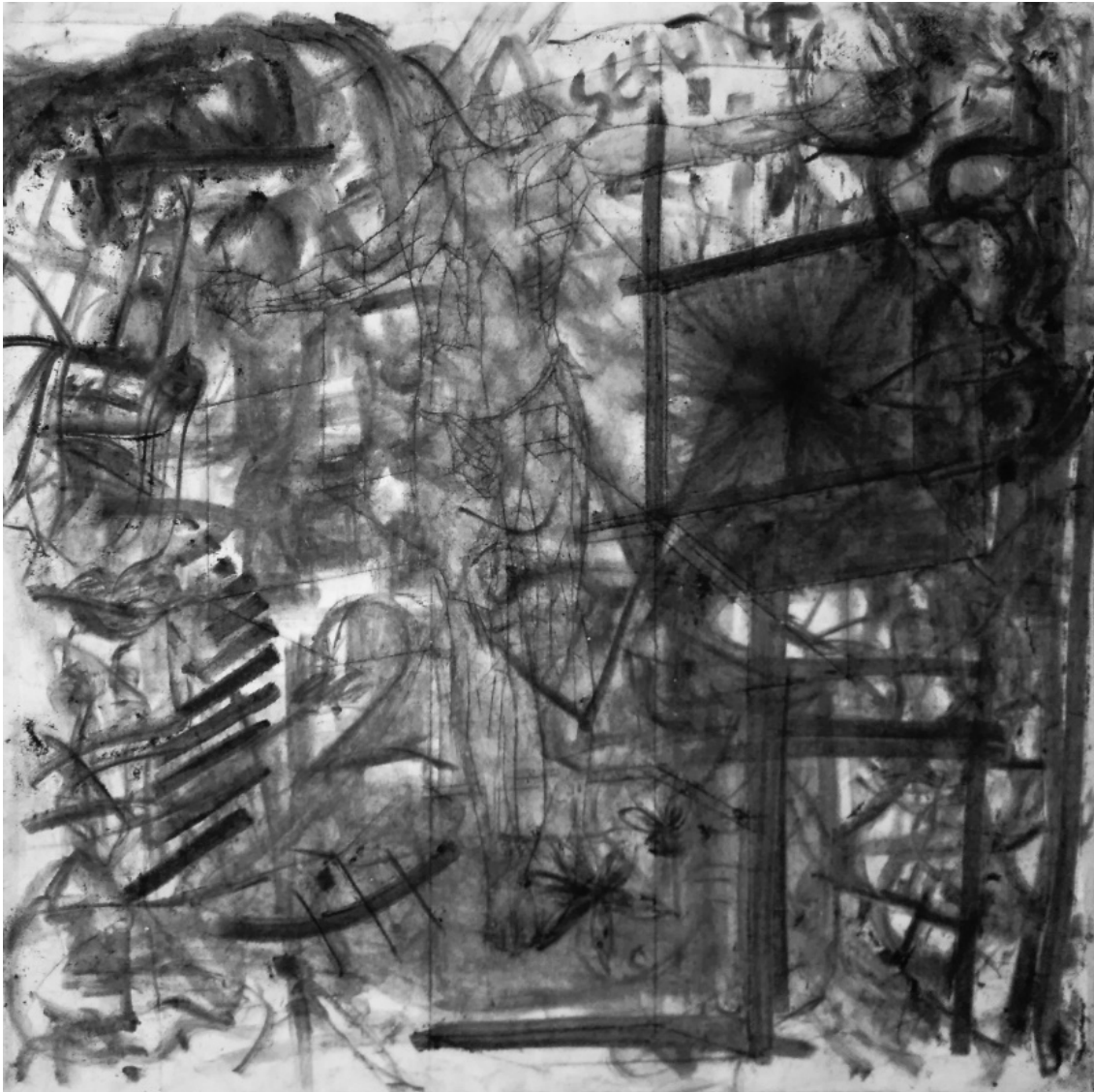


Figura 52: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha B: Resultado Final

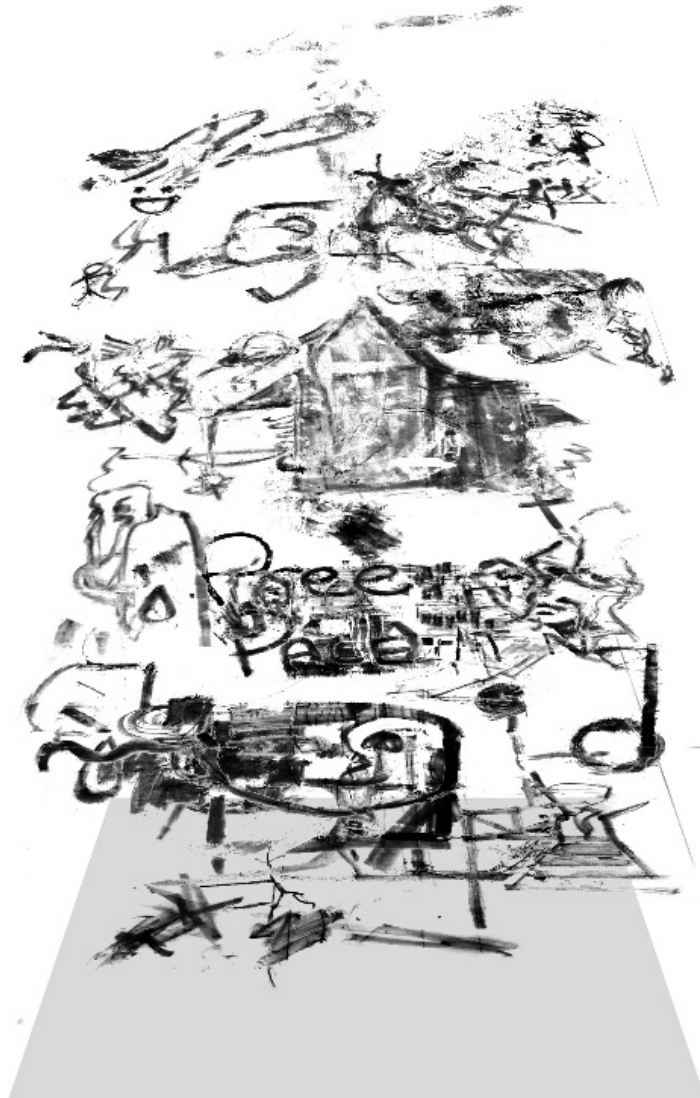


Figura 53: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha B: simulação de visualização da instalação através da aplicação de Realidade Aumentada instalada no dispositivo móvel



Figura 54: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha C: Resultado Final



Figura 55: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha C: simulação de visualização da instalação através da aplicação de Realidade Aumentada instalada no dispositivo móvel



Figura 56: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha D: Resultado Final



Figura 57: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha D: simulação de visualização da instalação através da aplicação de Realidade Aumentada instalada no dispositivo móvel

Enquanto que concluímos que a RA influencia o relacionamento entre o observador e a obra, aprofundando o modo como ele se apropria daquilo que cria dentro do campo da folha, ela possui outras funções igualmente importantes. Tal como os participantes se tornam os *aumentadores* do projeto, a própria tecnologia torna-se *aumentadora* da realidade (cf. Figura 58), ela expande-a, permite-nos compreender a história por detrás de uma imagem, cuja acumulação de interações sobre interações é tal que o resultado não é mais que uma névoa caótica indistinta (cf. Figuras 50 a 57).



Figura 58: Pedro Soares (2018) QR Code para descarregar a app de RA Arqueologias – Esta é a aplicação resultante dos registos provenientes das intervenções dos participantes sobre a instalação e serve como simulação da experiência proposta pelo projeto prático

O gesto de vincar imagens reconhecíveis da cultura visual ocidental na folha remete-nos para o pensamento de Barthes que todo o autor do presente está condicionado pelas obras do passado. Como tal estas imagens estão bastante patentes na bagagem cultural coletiva e como tal representam esse condicionamento que estabelecem com aqueles que geram artefactos novos. A própria produção da arte contemporânea é enviesada pela narrativa da arte passada como nos lembra Arthur Danto. Ao examinar as primeiras interações sobre as folhas em branco (cf. Figura 59) vemos como sem nada com que os primeiros intervenientes se baseassem, recorrem à imagem vincada na folha para gerar os primeiros registos, duplicando assim as formas presentes no papel, ou aumentando essas formas, por exemplo, desenhando uma bailarina a partir de três arestas vincadas.



Figura 59: Pedro Soares (2018) Primeiros resultados da 3ª Iteração

No entanto observar estes primeiros registos é possível apenas através do software de RA, uma vez que rapidamente ficam soterrados pelas várias intervenções posteriores (cf. Figura 60).

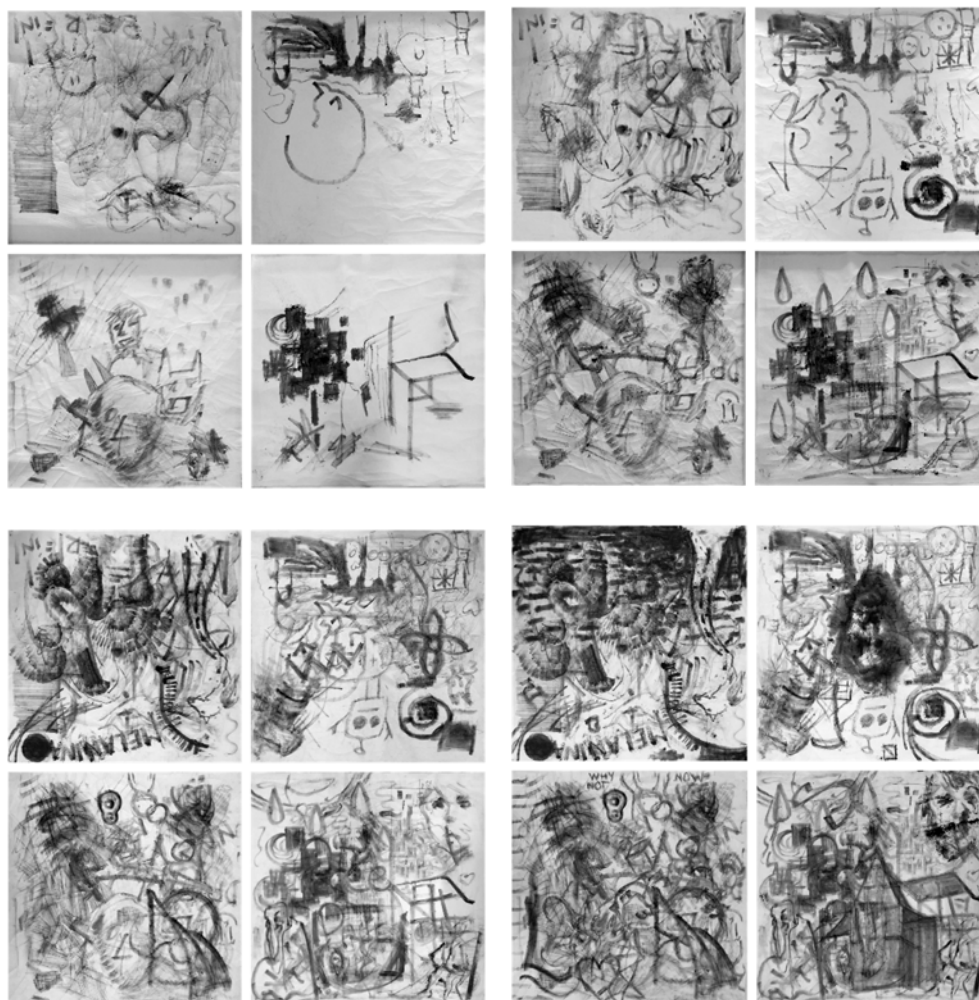


Figura 60: Pedro Soares (2018) *Arqueologias Iteração 3 - Evolução do projeto*

Ao analisar separadamente os vários estratos de apropriação (cf. Figuras 61 a 64) somos capazes de perceber cada interação não como um mero desenho, mas como uma entidade que luta por espaço e atenção num ambiente extremamente condicionado. Ao comparar várias das intervenções individualmente podemos facilmente estabelecer relações. Por vezes os novos registos apagam os registos anteriores de forma inusitada, ou então aumentam sobre as marcas anteriores, baseando-se neles para gerar algo novo no campo da folha (cf. Figura 65), construindo constantemente sobre os desenhos já presentes e condicionando cada vez mais o processo criativo de cada *aumentador* posterior.

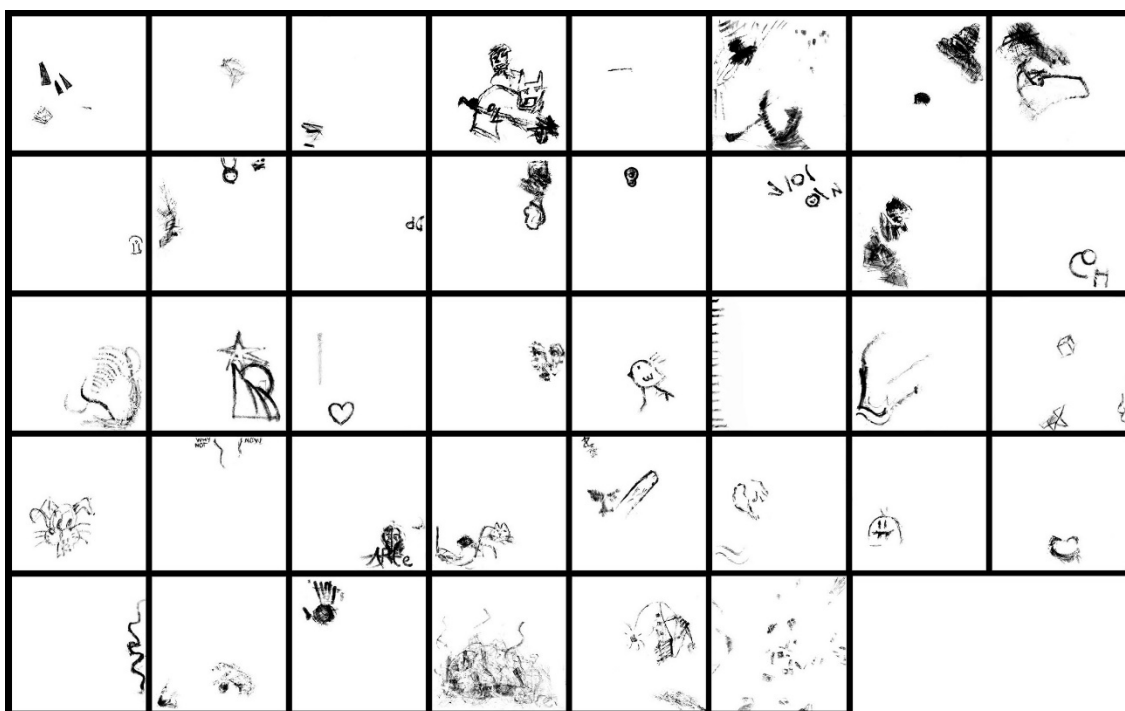


Figura 61: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha A

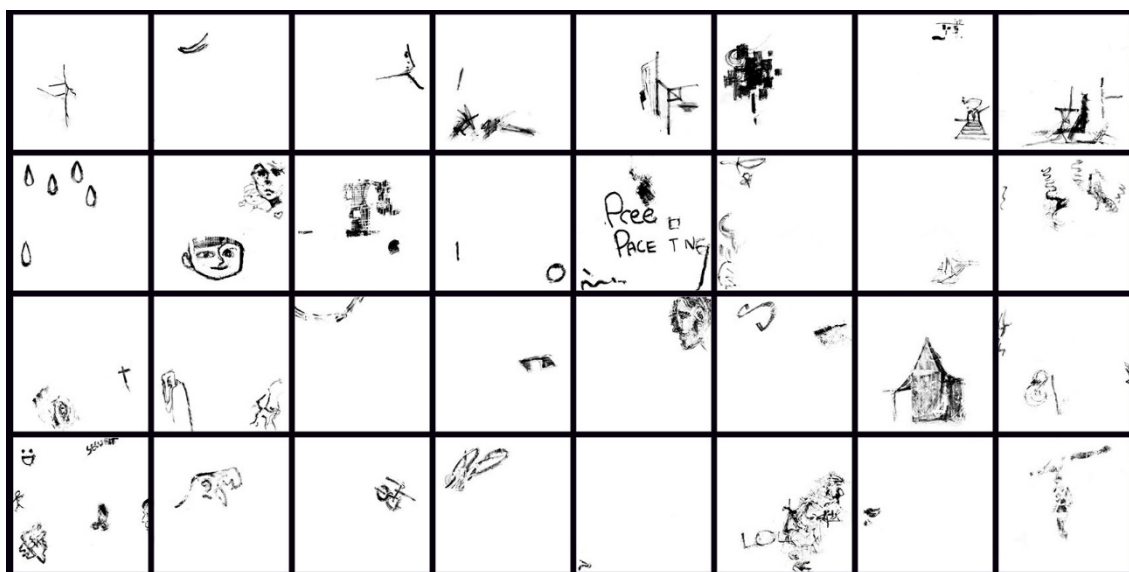


Figura 62: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha B

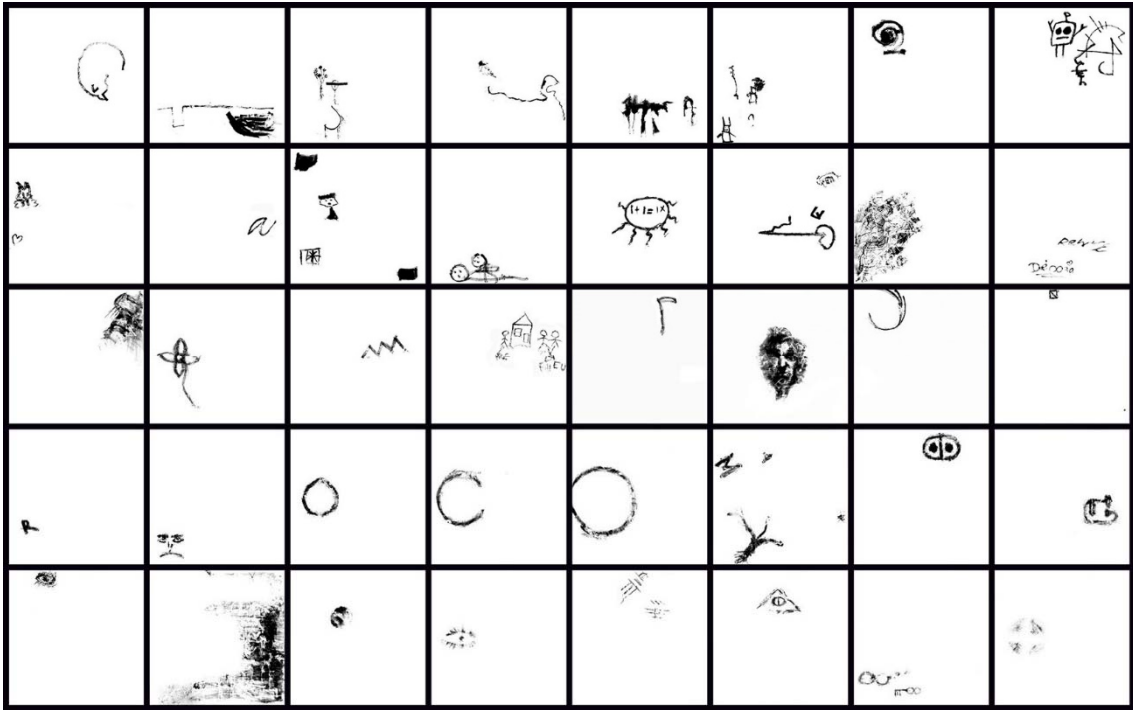


Figura 63: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha C

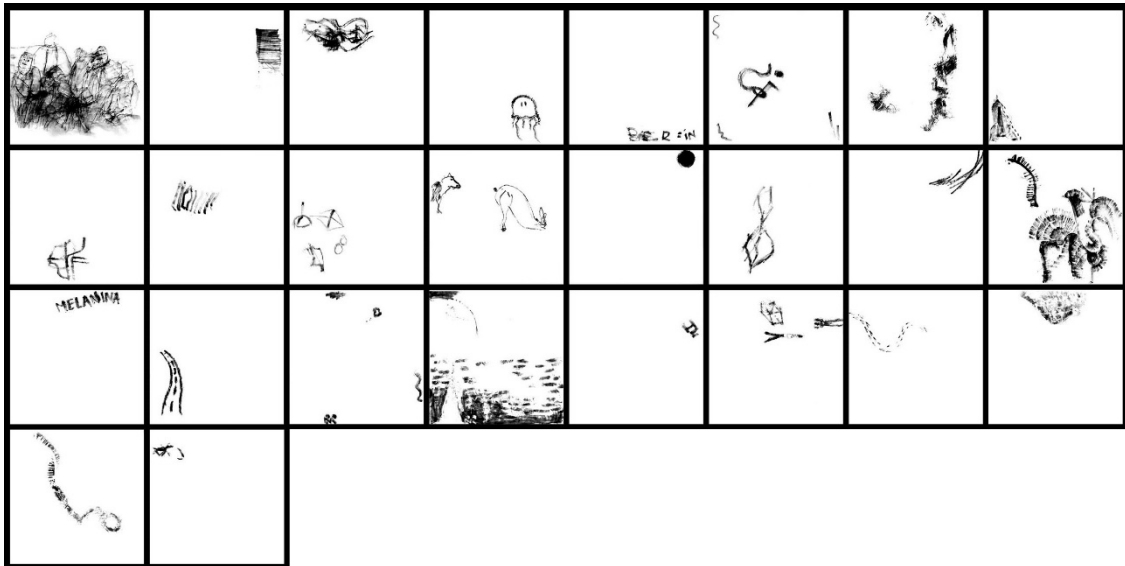


Figura 64: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha D

Como tal, do mesmo modo que esta tese é construída a partir de excertos de textos anteriores, as intervenções de diferentes autores sobre as folhas constituem o tecido de citações que formam o projeto prático. Apesar de esses registros nunca surgirem a partir do nada, estando sempre condicionados por algo anterior cada intervenção preenche um espaço onde anteriormente nada havia remetendo para a *poesis*.



Figura 65: Pedro Soares (2018) *Arqueologias Iteração 3* - Exemplos de interações entre intervenções de autores distintos representadas a cores diferentes distinguindo os vários autores

CONCLUSÃO

Das várias questões que foram surgindo ao examinar a citação de George Dickie, o autor assumiu a figura central no mundo da arte, não apenas como elemento isolado, mas como nexos de relações entre obra, público e mundo da arte. A característica principal que é atribuída a um autor é a capacidade de produzir algo novo – como tal, foi questionado (no capítulo I.1.1) se coisas novas podem ser realmente produzidas. Para tal foram definidas as diferenças entre dar origem e criar. Por um lado, criar é o ato de trazer do vazio, ou seja, criar algo a partir do nada tal como Deus no *Génesis*, e originar é preencher algo que antes estava vazio. Uma vez que o ser humano é um ser físico limitado, ele não é capaz de criar nem sons nem cores nem matérias novas, está restringido ao mundo físico que lhe é pré-existente. No entanto, no campo humano do intelecto, das emoções e das sensações, o Homem é capaz de gerar elementos novos, apesar de partirem sempre de relações de ideias anteriores e nunca surgirem por geração espontânea. Como tal, a noção de autor romântica é invalidada, pois o autor não é aquele que cria, mas aquele que amalgama a realidade em seu redor. Reconhecendo este facto, a obra deixa de ser parte do autor e como tal ganha uma voz autónoma, sendo que o seu produtor não preenche mais os espaços em branco da obra, sendo esses espaços de subjetivação destinados à interpretação da audiência.

Estando defendida a existência do autor, ele é então separado em dois momentos: O autor no presente, o *aumentador*, e o autor no passado, o autor atributivo. A palavra aumentador (como foi apontado no capítulo I.2.3) surge da palavra latina *augere*, aumentar (Arendt, 1954), que dá origem às palavras autor e autoridade, que por sua vez gera a palavra autorização e foi escolhida também pela sua relação com o projeto prático que recorre à tecnologia da RA. O aumentador reúne dois aspetos: o de originador de algo culturalmente novo, aumentando assim a cultura, e aquele que (uma vez que só é possível gerar algo novo através da apropriação) se apropria e estabelece uma relação de autoridade com aquilo que é originado a um nível profundo e intelectual. Como tal, durante o ato que gera uma obra, o aumentador é aquele que determina todas as decisões sobre a mesma, ou delega esse poder a outro; uma vez que a obra é uma propriedade sua, quem desejar interferir necessita de autorização, passando a agir como seu representante.

O autor atributivo, por outro lado, é aquele que se constrói após a publicação da obra, ao ser reconhecido como tal. O autor atributivo de uma obra nasce após o amentador da mesma ter morrido. Morto metaforicamente no sentido em que os direitos, poderes e privilégios que possuía sobre a obra se dissiparam, pois, a partir do momento em que a obra é publicada e enraizada numa cultura, o autor não tem mais poder para alterar a mesma (como indicado no capítulo I.3.1). Como tal, o único poder que lhe resta, enquanto for proprietário dos direitos autorais da obra que produziu, é o de criar ou outras obras a partir da mesma, ou novas versões sendo que nunca apagam ou mudam o que foi feito anteriormente. O autor atributivo, adquire este nome pelo facto de ser o estatuto que lhe é atribuído socialmente após a obra ter sido publicada, e não diretamente através do ato de construção da obra. O autor atributivo é a concretização do conceito de autor, alguém que produziu um aumento a nível da cultura pela sua obra e é reconhecido como tal, no entanto o seu nome é algo que perdura muito para além da sua morte e uma obra que se julgava ser atribuída a um autor pode passar a ser atribuída a outro. Como referiu Foucault, o processo atributivo é complexo e podem existir incoerências entre quem realmente produziu a obra e quem é reconhecido como tal. Por isso, o conceito de autor nunca tem uma concretização perfeita, ou se refere àquele que no presente produz uma obra podendo nunca ser reconhecido como tal, ou àquele que é reconhecido como autor podendo não ter produzido uma obra sequer.

O autor atributivo também consiste num mito segundo a definição de Barthes, um signo aumentado socialmente, em que a pessoa e o seu nome adquirem um novo significado através das suas ações e obras tornadas públicas. Este mito é importante pois influencia o modo com que determinadas obras circulam na sociedade e a forma como são interpretadas. No caso de um artista, o seu mito é particularmente importante. O mito não é constituído apenas pelas obras produzidas, mas também por qualquer outro facto conhecido. O reconhecimento pelos pares, a exposição em instituições de renome, a associação com determinadas pessoas do ramo da arte, uma educação por uma instituição prestigiada, entre outros. Contaminam assim o mito do artista e, à medida que produz mais obra e solidifica a sua posição enquanto representante do mundo da arte, maior é a possibilidade de que ao submeter determinados artefactos à apreciação artística eles sejam aceites como tal. As suas obras passam a adquirir uma função-autor que determina a sua legitimidade como arte sendo que o próprio mito do autor põe em relação as várias obras

produzidas e pode inclusivamente ser um elemento conceptual da própria obra como acontece nos trabalhos de Piero Manzoni ou Elaine Sturtevant.

Tendo compreendido a relação entre obra e autor, faltava compreender a relação entre autor e audiência, nomeadamente quando o autor pretende estabelecer uma relação de poder com a audiência através da obra, que serve como ferramenta política. Nesse caso (como foi mencionado em I.4.1) é necessário conciliar as pretensões políticas e artísticas, uma tarefa que pode ser mais difícil do que aparenta, pois, para uma ferramenta política ser eficiente, ela tem de possuir o maior alcance possível de indivíduos, afetando o maior número de indivíduos possíveis. No entanto, ao tentar ampliar o seu alcance a obra pode perder parte da sua *com-temporaneidade*, na medida em que numa cultura capitalista focada na produção, os tempos vazios, incómodos e aborrecidos raramente interessam à população. Por outro lado, a ferramenta política também precisa de provocar uma transformação profunda de modo a que as alterações no público não sejam meramente superficiais. Quando a obra se aproxima da vida de modo a criar uma relação mais genuína e profunda com o espetador, facilmente se distancia da sua própria *artisticidade* correndo o risco de deixar de ser arte. Enquanto que as caixas de Brillo de Warhol se aproximam da realidade do público para comentar mais profundamente sobre ela, ao sair da galeria tornam-se irreconhecíveis enquanto arte. E quando a obra se aproxima dos espaços da vida e não da arte, ela necessita de trazer alguma da sua *artisticidade*, teoria e história para continuar a ser arte, acabando muitas vezes, por fracassar em criar uma relação profunda com a audiência.

O projeto prático *Arqueologias* partiu da intenção de criar uma obra cuja autoria pertencesse à audiência ainda que, através das reflexões estabelecidas sobre a autoria ela desviou-se do seu objetivo mudando a ideia da transferência da autoria para a partilha. O desenvolvimento do trabalho prático decorreu em paralelo com o teórico e ambos influenciaram-se mutuamente. Enquanto que a pesquisa teórica forneceu princípios a serem explorados na prática, o comentário de uma participante que se considerou autora apenas no intervalo de tempo que durou a sua intervenção obrigou a repensar esses pressupostos e a examinar a autoria não só como um estatuto adquirido sobre algo feito no passado mas como um processo em desenvolvimento no presente. Esta experiência levou a que o projeto tanto teórico como prático se focasse na exploração do autor no presente enquanto *aumentador*, uma vez que é durante esse período que o participante se sente realmente como autor das suas intervenções.

O projeto tem como ponto de partida várias folhas em branco que foram vincadas conforme os contornos de obras icônicas da cultura visual ocidental, remetendo para o conceito de Barthes que ninguém gera algo novo a partir do nada, somos sempre condicionados pelo que vimos anteriormente. Como tal, os vários registos que se acumulam sobre as folhas tornam-se o tecido de citações a partir dos quais, segundo Barthes, todas as obras são constituídas. Uma vez que cada marca é registada e visualizável através do software de Realidade Aumentada, o participante torna-se mais consciente da marca que deixa. Como tal, a Realidade Aumentada é um veículo para que o participante tome uma atitude de autoridade no momento em que deixa o seu registo na folha tornando-se em si um *aumentador*. Outro fator que contribui para que o participante tome essa posição é o facto de ao ver as camadas de interações anteriores seja dissipada a hierarquia entre autor e observador que está normalmente presente nas obras de arte. Em *Arqueologias*, o participante ao ver os registos de intervenções antecedentes que demonstram o poder da audiência sobre a obra entende que não existe uma necessidade de autorização ou uma autoridade a ser respeitada e como tal pode agir espontaneamente e de livre vontade. Cada marca deixada condiciona progressivamente as marcas futuras e relacionam-se entre si. Por vezes os desenhos ignoram-se, outras vezes constroem-se a partir dos registos já existentes ou então de forma inusitada apagam parte do que já existia. As marcas de cada participante procuram os espaços em branco disponíveis ou então tornam-se cada vez mais saturadas de forma a salientarem-se no meio dos desenhos anteriores. Este processo remete para a ideia da autoria como rede de poderes em que cada participante-autor estabelece uma relação entre si e com o artista. Enquanto que a autoridade sobre a obra no seu conjunto é minha como artista primeiro, a autoridade sobre as folhas é da audiência e cada marca virtual pertence a um participante apenas, deste modo cada interveniente no projeto tem a hipótese de se tornar um *aumentador* do mesmo. Ao tornar o público da obra cúmplice no ato de apropriação, a obra serve como ferramenta política para sensibilizar um público vasto dado o seu carácter mais lúdico e de forma profunda dada a sua interatividade para a importância da apropriação e como tal defender o direito à utilização e reinterpretação de amostras de trabalhos anteriores para a criação de obras novas.

Notas para iterações futuras

O projeto *Arqueologias* é eficaz sobretudo na sua capacidade de fragmentação da realidade, permitindo observar os registos de cada participante na obra como entidades vivas que competem entre si por espaço e atenção, e se plagiam constantemente ou aumentam a partir dos registos já existentes. No entanto alguns aspetos do projeto deixam em aberto a possibilidade de melhorias. O próprio título apresentado junto da instalação *Arqueologias* torna-se um obstáculo, como indicou a artista Victoria Vesna, pois torna-se um elemento de fechamento da interpretação do projeto e remete demasiado cada participante às suas próprias noções pré-concebidas do que é a Arqueologia. Por outro lado a disposição dos utensílios demonstrou ser um fator importante que não estava inicialmente previsto pois a sua posição influencia bastante a escolha de qual desenho o participante decide aumentar, acabando por provocar uma distribuição das intervenções sobre as folhas demasiado heterogénea. Essa falta de sintonia acabou por ser indesejada para o projeto, uma vez que a sobreposição de camadas virtuais numa folha pode atingir determinada altura, requerendo assim um tipo de abordagem enquanto que outras folhas possuem camadas menores que requerem uma apresentação diferente.

Outro aspeto que seria de grande benefício para o projeto seria melhorar a autonomia da obra. Uma vez que a instalação requer supervisão e registo constante, a presença do artista acaba por tornar-se essencial para o funcionamento do projeto. Para a audiência o processo adotado durante o mestrado de fotografar e atualizar a aplicação manualmente parece uma interação do tipo Feiticeiro de Oz (em que um processo que se supõe dever ser feito por um programa informático é simulado pela mão humana). Ou seja, aquilo que a audiência sente falta no projeto é que a instalação funcione de modo automático e mais imediato, que a própria instalação faça o reconhecimento de cada intervenção e com certa brevidade esse novo registo possa ser visualizado através da aplicação da RA no dispositivo móvel. Deduz-se, portanto, que o modo ideal de apresentação do projeto requereria camaras colocadas sobre a instalação capazes de captar com nitidez os registos de cada participante e um trabalho meticuloso de programação para que todos os dispositivos estejam em sintonia e seja possível atualizar o dispositivo móvel automaticamente.

Outra componente que não foi possível desenvolver no âmbito do mestrado foi o registo dos nomes de cada participante. Enquanto que o foco do trabalho foi o autor como *aumentador* e não o autor atributivo, ao ser feita essa documentação e tendo-a disponível na aplicação de realidade aumentada, torna possível uma ligação muito maior do projeto ao autor-mito de cada participante. Deste modo à medida que os estatutos de cada participante vão evoluindo e mudando o projeto refletiria também essas mudanças, entrando num maior diálogo com o mundo da arte e dos seus representantes, aprimorando a sua função como sistema que reflete, critica e evidencia as relações de poder presentes no meio artístico.

Por último, um dos aspetos que se revelou de maior interesse durante a execução da última iteração foi o modo como a Realidade Aumentada proporcionou um meio para que os participantes se tornem *aumentadores* da obra. Como tal, seria pertinente para uma futura investigação aprofundar a relação entre a figura do *aumentador* e a Realidade Aumentada, salientando de que modo esta nova tecnologia pode potenciar novos *aumentadores* ou em que medida ambos os conceitos se relacionam.

BIBLIOGRAFIA

AA.VV. (2016). Proposta de Diretiva n. COM/2016/0593 de 14 de Setembro de 2016 do Parlamento Europeu e do Conselho Relativa aos Direitos de Autor no Mercado Único Digital. Disponível em <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=CELEX%3A52016PC0593>> [Consult. Em 17/03/2019].

ARENDDT, Hannah (1954). *What is Authority?*. Em: *Between Past and Future: Six Exercises in Political Thought* – Nova Iorque, The Viking Press, 1961.

ARENDDT, Hannah (1963). *Eichmann en Jerusalén: Un Estudio Sobre la Banalidad del Mal* – Barcelona: Editorial Lamen, 2003.

BARTHES, Roland (1957). *Mitologias* – Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BARTHES, Roland (1967). *A Morte do Autor, O Rumor da língua* – São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

BAYONA, Dante (2014). *The Fed and the Salvador Dali Effect*. Disponível em <<https://mises.org/library/fed-and-%E2%80%9Csalvador-dali-effect%E2%80%9D>> [Consult. Em 2017-01-27].

BERGHAUS, Günter (2005). *Avant-Garde Performance: Live Events and Electronic Technologies* – Houndmills: Palgrave Macmillan, 2005.

BROSNAN, Sarah F. e DE WAAL, Frans B. M. (2003). *Monkeys Reject Unequal Pay*, Nature, volume 425, número 6955 – Londres: Nature Publishing Group, 2003.

CARLOS PEREIRA, José (2016). *O Valor da Arte* – Lisboa: Fundação Francisco Manuel dos Santos, 2016.

CHARTIER, Roger (1997). *A Aventura do Livro* – São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 2009.

- DANTO, Arthur (1964). *The Artworld*, The Journal of Philosophy, volume 61, número 19 – Estados Unidos: Journal of Philosophy, 1964.
- DANTO, Arthur (1998). *The end of Art*. Em: History and Theory, volume 37, número 4 – Nova Jérсия: Blackwell Publishing, 1998.
- Decreto-Lei n.º 63/85 de 14 de Março – *Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos*.
- DICKIE, George (1975). *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis* – Ithaca: Cornell University Press, 1975.
- ECO, Umberto (1962). *The Poetics of the Open Work*. Em: *Participation*, Claire Bishop – Londres, Whitechapel, 2004.
- ENGSTRÖM, Christian e FALKVINGE, Rick (2012). *The Case For Copyright Reform* – Christian Engström e Greens/EFA-Group, 2012.
- FOUCAULT, Michel (1969). *O que é um autor*. Em: *Ditos e Escritos: Estética – literatura e pintura, música e cinema (vol. III)* – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- GROYS, Boris (2009). “Comrades of Time”, e-flux journal, número 11. Disponível em <<https://www.e-flux.com/journal/11/61345/comrades-of-time/>> [Consult. Em 2019-03-08].
- HEIDEGGER, Martin (1983). *The Fundamental Concepts of Metaphysics* – Indiana: Indiana University Press, 1995.
- MACHADO, José Pedro (1991). *Grande Dicionário da Língua Portuguesa: Volume I* – Lisboa: Publicações Alfa, 1991.
- MACHADO, José Pedro (1991). *Grande Dicionário da Língua Portuguesa: Volume II* – Lisboa: Publicações Alfa, 1991.

- RANCIÈRE, Jacques (2004). *Problems and Transformations of Critical Art*. Em: *Participation*, Claire Bishop – Londres, Whitechapel, 2004.
- SACKS, Oliver (1995). *Um Antropólogo em Marte: Sete histórias paradoxais* – São Paulo, Companhia de Bolso, 2018.
- SCHWARZE, Dirk (1972). *Report of a Day's Proceedings at the Bureau for Direct Democracy*. Em: *Participation*, Claire Bishop – Londres, Whitechapel, 2004.
- SENNET, Richard (2008). *The Craftsman* – New Haven, Yale University Press, 2008.
- STECKER, Robert (1996). *Artworks: Meaning, Definition, Value* – Pennsylvania: Penn State University Press, 1997.
- TERKEL, Joseph (1996). *Cultural Transmission of Feeding Behavior in the Black Rat (*Rattus rattus*)*. Em: *Social Learning in Animals*, Cecilia M. Heyes – Londres: Academic Press, 1996.
- WOODMANSEE, Martha (1984). *The Genius and the Copyright: Economic and Legal Conditions of the Emergence of the "Author"*, Eighteenth-Century Studies, volume 17, edição 4 – Maryland: Johns Hopkins University Press, 1984.
- YOUNG, Edward (1759). *Conjectures on Original Composition* – Londres: Longmans, Green & Co, 1918.