

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



OBJETOS DE MEMÓRIA
Entre imagem estática e imagem em movimento

Rogério Paulo Baptista Pinto da Silva

Trabalho de Projeto

Mestrado em Arte Multimédia
Especialização em Audiovisuais

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor António de Sousa Dias

2017

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Rogério Paulo Baptista Pinto da Silva declaro que a presente dissertação / trabalho de projeto de mestrado intitulada “Objetos de Memória - Entre imagem estática e imagem em movimento” 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, 30 de Outubro de 2017

RESUMO

Objectos de Memória é uma dissertação de mestrado em Arte Multimédia de cariz teórico-prática, em que analisamos o conceito de memória associado ao objecto postal. Partindo da agregação de conceitos dicotómicos como memória/mito e *gestalt*/unidade narrativa, exploramos relações que visam fundamentar a construção de uma visualidade tendo como recurso a imagem estática e a imagem em movimento, cuja intersecção é feita a partir da fotografia com o vídeo.

Com vista a uma interpretação do postal e das suas faculdades artística como objecto, convocamos a Arte postal numa abordagem ao uso do postal pelo Grupo *Fluxus* e por artistas como Robert Filliou e Ray Johnson que, nos finais dos anos 50, usavam o postal como objecto artístico afim de comunicarem com artistas em todo o mundo.

Ao reunirmos peças de autores como Alain Resnais, Chris Marker, Marcel Broodthaers, Orhan Pamuk e Óscar Muñoz, observamos relações possíveis com o conceito de memória no âmbito do projecto, concretamente na metodologia de trabalho inserida no discurso narrativo e visual.

Para o projecto final *Objectos de Memória* foram desenvolvidos três vídeos - ***Eraser River, Vanishing e I Remember*** - sendo que, cada um, é a representação de um postal a ser projectado através de um dispositivo. A partir de um jogo de intersecção de imagens explorámos uma metodologia de trabalho que permitiu criar acontecimentos visuais com a finalidade de transformar a percepção do postal no seu todo. Para isso, procedeu-se à interligação de imagens estáticas (fotografia) com imagens em movimento (vídeo) através do corte, da colagem e da montagem para assegurar um discurso lógico e perceptivo no corpo único do postal.

Embora independentes, cada um destes vídeos procura expressar o conceito de objecto de memória preservando, desta forma, uma relação com imagens do passado, as quais surgem análogas à transformação de uma imagem estática para uma imagem em movimento.

PALAVRAS CHAVE:

fotografia / memória / narrativa / postal / vídeo

ABSTRACT

Objects of Memory is a master's dissertation in Multimedia Art with a theoretical-practical nature, which we analyze the concept of memory associated with the postcard's object. Starting from the aggregation of dichotomous concepts such as memory / myth and Gestalt / narrative unit, we explore relationships based in a construction of the visuality having as resource the static image and the moving image, which intersection is made from the photography with the video.

For an interpretation of the postcard and its artistic faculties as an object, we evoke the Mail Art approaching the use of postcards by the Fluxus Group and by artists such as Robert Filliou and Ray Johnson, who in the late 1950s used postcards as artistic objects to communicate with other artists around the world.

Gathering the works of Alain Resnais, Chris Marker, Marcel Broodthaers, Orhan Pamuk and Óscar Muñoz, we observed possible relations with the concept of memory within the scope of the project, specifically the work methodology inserted in narrative and visual discourse.

For the *Objects of Memory* final project, we have been developed three videos - **Eraser River**, **Vanishing** and **I Remember** - each one representing a postcard to be projected through a device. From the intersection of images we explored a working methodology that allowed to create visual events with the purpose of transforming the perception of the postcard as a whole. For this, we connected static images (photography) with images in motion (video) through the process of cut, collage and assembly to ensure a logical and perceptive speech in the body's postcard.

Although independent, each one of these videos tries to express the concept of object of memory preserving, in this way, a relation with images of the past which appear analogous to the transformation of a still image into a moving image.

KEYWORDS :

memory / narrative / photography / postcard / video

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos aqueles que ao longo deste processo me acompanharam e contribuíram de uma forma ou de outra para que tudo isto fosse possível.

Agradeço à Faculdade de Belas Artes de Lisboa pelo acolhimento e a possibilidade de poder deambular pelo seu espaço de conhecimento e de reflexão artística. Agradeço a todos os meus professores e colegas que me acompanharam nesse desígnio.

Quero agradecer ao meu orientador Professor António de Sousa Dias, pela sua orientação pormenorizada e inteligente, pelo constante apoio e disponibilidade.

Um agradecimento especial à minha mulher Ana pelo amor, pela presença na minha vida e paciência em todo este processo. Agradeço à minha família o eterno apoio e amor incondicional.

Dedico este trabalho ao meu avô Aristides, que tinha a memória do mar.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	1
1. MEMÓRIA E NARRATIVA	4
1.1. Memória e mito.....	11
1.2. Gestalt e unidade narrativa.....	14
2. ARTE POSTAL	19
3. OBJECTOS DE MEMÓRIA	27
3.1 O Postal.....	27
3.2. Antecedentes.....	31
3.3. Descrição do projeto	34
Eraser River	37
Vanishing	39
I Remember.....	41
3.4. Análise Crítica	44
CONCLUSÃO	47
BIBLIOGRAFIA GERAL	50
WEBGRAFIA.....	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figuras no texto

Fig. 1 Óscar Muñoz (1951) <i>Projeto para um Memorial 2003-2005</i> . Vídeo 7' .	6
Fig. 2 Francisco de Goya (1746-1828), <i>Três de Maio de 1808</i> (1814), óleo sobre tela, 268x347cm. Museu do Prado, Madrid.....	7
Fig. 3 Orhan Pamuk (1952) <i>The Innocence of Objects</i> 2012. Museu da Inocência, Istambul (pormenor).	8
Fig. 4 Orhan Pamuk 2012, <i>The Innocence of Objects</i> , (vídeo). Museu da Inocência, Istambul.....	9
Fig. 5 Museu da Inocência, Istambul.....	10
Fig. 6 Joachim Patinir (1480-1524) <i>Caronte atravessando o rio Styx</i> . óleo s/ madeira, 64x103cm Museu do Prado, Madrid.	12
Fig. 7 John Roddam Spencer Stanhope (1829-1908) <i>Orfeu e Eurídice nas margens do Estige</i> (1878) Óleo s/ tela.....	14
Fig. 8 Chris Marker (1921-2012) <i>La Jettée</i> (1962) Filme 28', som.	15
Fig. 9 Rogério Paulo da Silva, <i>Vanishing</i> da série <i>Objetos de Memória</i> , 2017. Vídeo. 3'28'', som. Neste postal, a interseção da imagem estática com a imagem em movimento é percebida pela imagem inicial (paisagem aquática), que se transforma em movimento, e pelo desaparecimento de duas das quatro figuras.	16
Fig. 10 Marcel Broodthaers, <i>A Voyage on the North Sea</i> (1973-1974) Filme 5'59''	17
Fig. 11 Marcel Broodthaers, <i>A Voyage on the North Sea</i> (pormenor)	18
Fig. 12 George Maciunas, <i>Your Name spelled With Objects</i> , c. 1972-1978	21
Fig. 13 Robert Watts, Fluxus, <i>Flux Post Kit 7</i> , EUA, 1968	21
Fig. 14 Robert Filliou, <i>faim =fin de la faim</i> , 1966	22
Fig. 15 Ray Johnson (1927-1995), <i>Untitled (Please Send to May)</i> May 14, 1975, May 13, 1972. Colagem em cartão, 50.8 x 50.8 cm.	23
Fig. 16 Carlos Calvet, pintura sobre postal, 10.4 x 14.8 cm.	24
Fig. 17 Mário Cesariny, <i>A biblioteca de Jorge Luís Borges</i> . Colagem sobre papel, 27.7 x 19.1 cm.	25
Fig. 18 Rogério Paulo Silva, <i>Objetos de Memória</i> (2017) 3 Vídeos, som	27

Fig. 19 Alain Resnais (1922-2014) <i>O Último Ano em Marienbad</i> (1961) Filme 91', som.	30
Fig. 20 Alain Resnais (1922-2014) <i>O Último Ano em Marienbad</i> (1961) Filme 91', som.	31
Fig. 21 Rogério Paulo Silva, <i>Metro</i> (2015) Vídeo 1'05'', som.	32
Fig. 22 Rogério Paulo Silva, <i>Postais</i> (2015) 4 Vídeos, Som	33
Fig. 23 Rogério Paulo Silva, <i>Eraser River</i> , 2016. (recortes e reconstrução da imagem)	35
Fig. 24 Rogério Paulo Silva, <i>Eraser River</i> , 2016. (tratamento do <i>background</i>)	36
Fig. 25 Rogério Paulo Silva, <i>Eraser River</i> , 2016. Vídeo HD, PAL. 3'35'', som.....	37
Fig. 26 Rogério Paulo Silva, <i>Vanishing</i> , 2016. Vídeo HD, PAL. 3'43'', som.	40
Fig. 27 Rogério Paulo Silva, <i>Vanishing</i> , 2016. (imagem do vídeo)	41
Fig. 28 Rogério Paulo Silva, <i>I Remember</i> , 2016. Vídeo HD, PAL. 3'20'', som.	42
Fig. 29 Esquema de alinhamento de vídeos	43

INTRODUÇÃO

A presente dissertação introduz o conceito “objecto de memória” a fim de explorar o comportamento e a actuação da memória face ao objecto postal, relacionando o aparecimento e o desaparecimento de imagens com a recordação de acontecimentos. A partir da premissa de Deleuze de que a percepção que temos da unidade da imagem num filme se deve à forma como o movimento das imagens comunicam entre si, problematizamos o seu diálogo segundo a sua especificidade técnica e de acordo com os códigos visuais específicos de cada uma (fotografia e vídeo), com vista a uma unidade perceptiva dentro do contexto audiovisual decorrente da presente investigação.

O postal é aqui entendido como um objecto que transporta imagens susceptíveis de serem recordadas como acontecimentos do passado. Passado esse que não pretende ser de alguém ou de algo em específico, mas sim um passado que se movimenta no campo do pensamento como se tratasse de imagens inseridas num “antes”, evocando o imaginário de um tempo ausente. Sendo a presente dissertação de natureza teórico-prática desenvolveu-se um trabalho de experimentação, no qual se aplicaram metodologias de trabalho relacionadas com os conceitos adjacentes, viabilizando assim a construção de um projecto audiovisual do qual resultaram três vídeos.

A pesquisa teórica para esta dissertação inicia-se com a procura de relações possíveis entre a memória e o discurso narrativo. Analisamos os processos da memória em Henri Bergson: as capacidades de armazenar informações, as correspondências com o passado e os acontecimentos memorizados que escapam do pensamento como um elemento líquido. Seguindo esta linha convocámos o autor Pierre Nora que aponta para a lembrança de acontecimentos como parte da memória de lugares, accionada pelo movimento mental da imaginação. Relacionamos, neste ponto, a acção referida por Nora com o discurso narrativo da obra do artista colombiano Óscar Muñoz, que procura recuperar memórias de acontecimentos através do registo insistente do desenho, e também com a obra *Três de Maio* de Francisco de Goya que nos coloca diante o discurso de um acontecimento histórico recuperado através da pintura.

A partir de Todorov, analisamos a correlação dos elementos no âmbito da narrativa literária relacionando-a com o aspecto cinematográfico e com a construção da diegese. Nessa relação foi proeminente as presenças de Orhan Pamuk e do seu livro *O Museu da Inocência*, que possibilitou explorar a narrativa ligada à memória dos objectos, e a de Huberman ao nomear a linguagem e a imagem como formas solidárias que surgem no discurso da memória como uma compensação: quando uma falha surge a outra.

Ao trazermos o mito para esta dissertação, convocamos Barthes, para entendermos o mito, posicionado como imagem de um real, que os homens perpetuaram através do discurso narrativo da linguagem. Assim, o mito toma o seu foco no imaginário de um determinado tempo anterior, ligando-se ao projeto como expressão visual da memória desse acontecimento. Sendo a água o elemento transversal aos três vídeos do projecto procuramos interpretá-la como um princípio análogo ao conceito de memória, de forma a traduzir visualmente algo que constantemente se transforma que tende a aparecer e a desvanecer-se.

Para relacionarmos de forma mais efectiva o elemento água ao conceito de memória, procurámos integrar o mito no projeto em curso, através de algumas obras que permitiram estimular e clarificar relações: o barqueiro Caronte e o rio Letes, rio do esquecimento; as *Metamorfoses* de Ovídio através do mito de Orpheu; a *Divina Comédia – Purgatório* de Dante Alighieri e também nas memórias de Er que, inscrito na República de Platão, regressou da morte para perpetuar nos homens a experiência individual daquele acontecimento.

Dentro do discurso visual proporcionado pelo uso de narrativas associadas ao mito e ao projecto *Objectos de Memória*, foram reunidas e trabalhadas imagens numa metodologia de trabalho que iria contemplar a montagem, a colagem e a interseção audiovisual. Evocar Rosalind Krauss a propósito do desenvolvimento da narrativa que surge pelo cruzamento das imagens no filme de Marcel Broodthaers, facilitou um melhor entendimento da obra na sua totalidade numa relação com o projecto em curso.

A fim de clarificar a percepção do todo no resultado do projecto, analisámos os filmes *La Jetée* de Chris Marker e *A Voyage on the North Sea* de Marcel Broodthaers que, enquadrados na teoria da *Gestalt*, contribuíram para uma percepção do tempo da imagem associada ao discurso narrativo. O cruzamento de imagens estáticas com imagens em movimento permitiram, através da teoria da *Gestalt*, um maior equilíbrio da obra no seu todo e na resolução dos problemas emergentes durante o processo de construção dos vídeos de *Objetos de Memória*.

Para se entender melhor o postal como um objeto interventivo em projectos artísticos, abrimos um capítulo para a Arte Postal, a fim de situar o postal por um lado, como objeto cuja função é o envio e, por outro, tratá-lo como veículo de expressão artística de um projeto. Ao situarmos a Arte Postal ou *mail art* no início da sua actividade nos finais dos anos 50, obviamente não quisemos deixar de citar a influência do Grupo *Fluxus* e os princípios que comandavam a busca por uma arte que elevava tudo o que era comum e banal ao estatuto de objeto ou manifestação artística. A origem de grande parte dos conceitos usados pelo *Fluxus* evocam a música experimental de John Cage, os “sons livres de julgamento sobre se seriam ou não musicais”.

Ao apropriarem-se do postal, objeto comum com a capacidade de enviar e de transportar a expressão artística de vários autores, artistas como Robert Filliou e o artista pop americano Ray Johnson criam um sistema de divulgação artística que vai romper com o circuito restrito dos museus e das galerias de arte expandindo-se, assim, as possibilidades de produção e consumo da arte a nível internacional.

A *New York Correspondance School of Art*, viria a ser uma escola virtual de correspondência criada por Ray Johnson, com o objetivo de se tornar uma rede de comunicação da arte espalhada por todo o mundo. Em Portugal artistas como António Areal, Ana Hatherly, Cruzeiro Seixas, Carlos Calvet, Carlos Barroco, Francisco Relógio, Manuel Casimiro, Mário Cesariny ou Ernesto de Sousa entre outros, fazem parte do núcleo de artistas que contribuíram para a divulgação da Arte Postal, a qual foi perpetuada até aos nossos dias.

Finalmente apresentamos o projecto Objectos de Memória que se foi desenvolvendo ao longo deste processo de trabalho, como um projecto carregado de interrogações que procuramos responder conforme se foi revelando como um objecto audiovisual. Os três vídeos que o compõem são, na verdade, aquilo que eles se propõe a ser: postais que convidam a ser memórias de um acontecimentos que, em si, se manifestam a partir da animação de imagens estáticas. Nessa ação, o movimento da água existente nos vídeos funciona análoga à recordação de um acontecimento.

A pesquisa bibliográfica e de autores de referência contribuíram para que se abrisse inicialmente um campo de trabalho com bastantes divergências mas, ainda assim, finalizado por um campo de experiências consumadas pela união de ideias e pelos resultados alcançados.

1. MEMÓRIA E NARRATIVA

Para evocar o passado em forma de imagem, é preciso poder abstrair-se da acção presente, é preciso saber dar valor ao inútil, é preciso querer sonhar. (Bergson, 1999: 90)

Bergson, no seu livro *Matéria e Memória* (1999), refere a memória como um processo independente que reúne imagens ao longo do tempo à medida que elas se vão produzindo (1999). Segundo este processo, entendemos a memória como a capacidade humana em armazenar ou evocar informações guardadas, e organizar «ideias e acontecimentos do passado» (Gleitman *et al*, 2003: 343).

A memória que guardamos das coisas, torna-se assim uma condição para nos ajudar no presente a uma correspondência com o passado, auxiliar nas recordações e a ligar os acontecimentos ao instante a que eles pertencem.

Sem esta capacidade não haveria o «antes» nem a possibilidade de «nenhuma recordação ou reconhecimento de rostos, nenhuma referência aos dias, horas ou até aos segundos passados» (Gleitman *et al*, 2003: 343). Neste sentido é possível acedermos a esse imenso armazém de recordações para relembrar um qualquer acontecimento passado. No entanto, assim como cada acontecimento é retido pela memória, ainda que por breve período, ele é «escorregadio, sempre a ponto de nos escapar» (Bergson, 1999: 90). Esta forma “escorregadia” com que Bergson se refere ao passado é como uma matéria líquida, evasiva, que tende a deslizar sem controlo através das nossas mãos.

Para ser memorizado, o passado teve que ser vivido, pois não existe memória sem experiência do passado: a memória é um recipiente de imagens que provêm de experiências, durante um determinado tempo - um instante ou uma vida. A experiência que tiramos de um acontecimento traduz-se em imagens e impressões transmitidas pelo espaço exterior, percecionadas através dos sentidos, na relação com o nosso corpo e com os objetos que nos rodeiam. Essa percepção influencia a forma como as imagens são retidas na memória, como se

o nosso «corpo, com aquilo que o cerca, não fosse mais que uma dessas imagens» (Bergson, 1999: 83)

Eis as imagens exteriores, o meu corpo, e finalmente as modificações causadas pelo meu corpo às imagens que o cercam. Percebo bem de que maneira as imagens exteriores influem sobre a imagem que chamo meu corpo: elas lhe transmitem movimento. E vejo também de que maneira este corpo influi sobre as imagens exteriores: ele lhes restitui movimento. (Bergson, 1999: 14)

Estas imagens, que refletem no corpo o exterior que o cerca, não são mais do que percepções que o corpo retém, refletindo-se ele também ao exterior como uma interferência. Como se essa troca fosse determinante para registar esse momento e assim ser retido numa memória.

A este respeito, Pierre Nora (1993) diz-nos que as memórias acionam a sua presença através da lembrança de acontecimentos tornando-se parte de um lugar, quando a imaginação lhe atribui uma carga simbólica numa determinada unidade temporal.

Tem aqui lugar a imaginação, referida por Nora, como construtora de imagens. É na ação do que se imagina, ou melhor, é através do movimento mental do que é lembrado que decorrem as imagens na mente, relativas a um determinado momento tal como a diegese de um filme - o espectador é um elemento passivo, pois não interfere diretamente nos acontecimentos que decorrem no filme: apenas percebe, interpreta e constrói, à medida do seu entendimento, aquilo que vê na tela. Também na memória, a dicotomia imagem / narrativa do passado está ligada à uma construção mental de um determinado momento. Isto indica, colocar em movimento a narrativa dessa lembrança. Para que essa ação seja afirmada neste contexto é necessário que haja «vontade de memória» (Nora, 1993: 21)

Entre memória e imagem constrói-se a narrativa de um certo episódio. Portanto, não é mais do que «acionar uma espécie de cinematógrafo interior» (Bergson, 2001: 271), como um «mecanismo do nosso conhecimento» (idem). Tomemos como exemplo o vídeo *Projecto para um Memorial* (2003-2005) (fig.1), de Óscar Muñoz¹, cujos conteúdos lidam com os processos da memória e do esquecimento. Para desenvolver os conceitos adjacentes a este vídeo, o artista cruza materiais urbanos (placas de cimento), com elementos naturais (calor do

¹ Artista visual n.1951 em Popayán, Colombia

sol e água), tirados de experiências vivenciadas numa época de acontecimentos marcantes e de grande consternação social e política em *Cali e Popayan*, terra onde nascera.

Muñoz recupera de um obituário fotografias de pessoas reais desaparecidas e desenha-as. O vídeo mostra o gesto insistente do acto de desenhar esses rostos, usando simplesmente água sobre uma superfície de cimento aquecida pelo sol que, pela ação do calor, se desvanecem. Antes que a imagem seja completada, ela dissipa-se lentamente sendo constantemente redesenhada num movimento sem fim.



Fig. 1 Óscar Muñoz (1951) *Projecto para um Memorial* 2003-2005. Vídeo 7'. Disponível em: [<http://www.triennial.ee/history/prizewinners/2007-2/>]

Embora o vídeo nos mostre a imagem do gesto obsessivo de manter visível o rosto inatingível de um passado irrecuperável – da mesma forma que Sontag, referindo-se à fotografia, considera uma pseudo presença e ao mesmo tempo o signo de uma ausência (2012) - na realidade aquilo que o artista pretende é evocar a presença daqueles que desapareceram e que foram apagados da memória numa época de confrontos entre guerrilhas e narcotráfico entre os principais cartéis da Colômbia.

Ao tentar gravar os rostos na superfície da placa de cimento, tal um memorial permanente em honra dos desaparecidos, o artista coloca nesse gesto um movimento perpétuo, para nos oferecer uma lembrança infinita. Assim, a imagem torna-se a representação de uma narrativa associada a acontecimentos dramáticos do passado, numa sociedade onde a violência imposta acabaria por fazer desaparecer ou apagar memórias de pessoas e as memórias da história de um povo.

Para melhor compreensão da relação entre o conceito de memória associada à narrativa, considerámos importante, neste ponto, definir o significado de narrativa como o ato de relatar através do discurso falado e escrito e também da imagem (cinema, fotografia e pintura). Recorde-se a obra pictórica *Três de Maio de 1808* (Cf. Fig. 2) de Francisco de Goya, cuja representação é a memória de um acontecimento.



Fig. 2 Francisco de Goya (1746-1828), *Três de Maio de 1808* (1814), óleo sobre tela, 268x347cm. Museu do Prado, Madrid

A imagem narra o momento que precede o fuzilamento de um grupo de madrilenos, opositores às tropas napoleónicas que invadiram Espanha. A imagem coloca-nos não só diante da obra no seu aspeto formal mas, principalmente, diante do instante do discurso que é narrado. Embora se observe a obra na sua dimensão pictórica, ela realça a sua presença através da narrativa de um acontecimento que tomou lugar no dia 3 de Maio de 1808. A forma de colocar o observador poucos metros atrás de um pelotão de fuzilamento, assistindo à morte de um grupo de pessoas indefesas, transforma esta obra num memorial do que se passou naquele dia.

Uma imagem pode conter uma narrativa visual, como é a pintura de Goya, e ser um índice de interpretações a partir dos elementos da própria imagem. Essa iconografia é feita não só a partir dos elementos que a compõem (figuras, espaço), mas também do contexto histórico, formando-se assim um discurso que coloca em diálogo todos os elementos a fim de que a obra seja interpretada.

Tal como numa imagem, também na escrita «o sentido (ou a função) de um elemento da obra é a sua possibilidade de entrar em correlação com outros elementos desta obra e com a obra inteira» (Todorov, 1973: 210). Nesta interdependência, cada elemento afirma a sua presença na construção da diegese, sugerindo ao leitor uma visão dos acontecimentos quando aplicada essa sequência narrativa. Como num filme, a forma como os elementos que compõem a história se relacionam é determinante para que decorra a ação da narrativa, com a premissa de que seja o leitor a interpretar a própria história.

Tomemos agora como exemplo o livro *O Museu da Inocência* publicado em 2008, no qual o escritor Orhan Pamuk constrói uma narrativa usando como local a cidade de Istambul, a partir de personagens construídos para integrar a época dos anos 70. Usando as memórias da sua adolescência e dos objectos com os quais coabitou ao longo da sua vida, Pamuk cria uma ficção em torno da paixão obsessiva de Kamal por Fusun, os dois protagonistas da história. Esta obsessão, leva o personagem ao longo de toda a história a apoderar-se de objectos (cf. Fig. 3), pertencentes ao universo da sua amada, para que se tornem recordações (mnemónicas) dos momentos passados com ela.

Essa inocência do gesto, que se instala em momentos particulares da juventude e nos conduz a criar os nossos próprios significados para dar sentido à vida, levou o autor a explorar o tema da memória contida nos objectos. Ao longo do livro é-nos descrito cada objecto associado a um momento particular de cada capítulo.

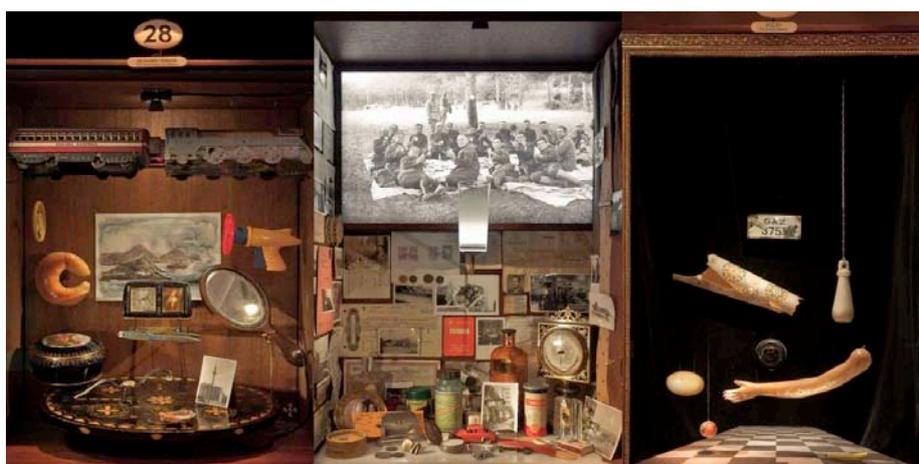


Fig 3 Orhan Pamuk (1952) *The Innocence of Objects* 2012. Museu da Inocência, Istambul (pormenor).
Disponível em: [<http://www.bbc.com/travel/story/20150112-turkeys-most-creative-daring-idea>]

Desta forma, Pamuk constrói a vida dos objectos ao mesmo tempo que Kamal se vai apoderando deles ao longo da narrativa. Cada objecto contém a sua própria história, enquanto fetiche em poder do protagonista. Ao longo do livro os objectos tornam-se uma presença inevitável nos encontros e desencontros do casal. São aprisionados por Kamal, alienados do lugar onde pertencem e levados para se tornarem as memórias de momentos íntimos.

Ao criar um museu físico afim de materializar a história e os personagens do livro, Pamuk expõe os objectos que protagonizam o romance para que o visitante possa transpor a leitura e, assim, vivenciar as suas história (cf. Fig. 4)



Fig. 4 Orhan Pamuk, 2012, *The Innocence of Objects*, (vídeo). Museu da Inocência, Istambul.

O Museu da Inocência (cf. Fig. 5), aberto ao público na cidade de Istambul em 2012, surgiu da vontade do autor em colecionar e exibir objetos reais a partir da história de ficção baseada nestes próprios objetos. Embora sem saber ao certo qual o local onde o museu iria ser construído nem dos contornos por onde a história do livro iria ser levada, Pamuk tinha a percepção que ao ligar os objetos aos personagens, tornava-os mais reais.

Esta ligação, seria realizada não só com os objectos e os personagens referentes àquela época, mas também com a introdução de conceitos (amor, impaciência, pânico) para melhor construir assuntos chave e assim retratar melhor a realidade dos personagens.

Após uma procura intensa do local ideal para a construção do museu, a escolha deteve-se, por razões relacionadas com o elevado preço das casas em Istambul, no bairro

antigo de *Çukurcuma*, local que comportava muitas histórias e que fora desde sempre vivenciado por uma vizinhança multi-facetada. Ainda assim, este bairro tinha a particularidade de ter sido o pano de fundo na história de Fusun e Kamal no livro de Pamuk.



Fig 5 Museu da Inocência, Istambul.

Disponível em: [<http://www.hurriyetdailynews.com/nobel-laureate-orhan-pamuk-to-be-audio-guide-at-the-museum-of-innocence.aspx?pageID=238&nid=47308>]

Vitrinas e caixas, desenhadas e construídas de acordo com o espaço do museu, contêm colecções de objectos cuidadosamente escolhidos, transportando o visitante pela história do livro, numa viagem através do tempo e do espaço e também ao interior das memórias do próprio autor que esclarece: «a imaginação e a memória têm uma forte afinidade, sendo essa a base para a afinidade entre o romance e o museu». (Pamuk, 2012: 18).

As memórias que Pamuk exhibe no Museu da Inocência, ultrapassam o simples objecto decorativo, tornando-os símbolos de um passado agora materializado. Cada objeto narra a sua própria história e evoca a sua própria memória, sendo que «em cada produção testemunhal, em cada ato de memória, ambos – linguagem e imagem – são absolutamente solidários» (Huberman, 2012: 43), porque quando há a falta da linguagem surge a imagem para compensar ou vice-versa.

1.1. Memória e mito

Todas são forçadas a beber uma certa quantidade dessa água, mas aquelas a quem a reflexão não salvaguarda bebem mais do que a medida. Enquanto se bebe, esquece-se de tudo. (Platão, 2001: 496)

Para relacionarmos de forma efetiva o conceito de memória com o projeto audiovisual, procurámos interpretar as águas do rio descritas por vários autores e integrá-las em analogia com a memória. Assim, analisamos essa temática como parte do mito através de algumas obras que permitiram estimular e clarificar essas relações.

Barthes refere-se ao mito como uma *fala* (2001). Segundo ele, cada assunto que exista no mundo em que vivemos, é suscetível de passar de uma existência fechada para um estado oral, aberto e ser apropriado pelos homens (ibidem). Ao tornar-se discurso narrativo de um acontecimento num determinado tempo, o mito tende a permanecer na sociedade como um «sistema de comunicação» (ibidem).

Como na antiguidade, também nos nossos dias o mito (urbano) faz parte do imaginário coletivo e a sua fala, seja ela um discurso verbal ou visual, liga os homens a uma linguagem, tornando-os cativos do real que ela transmite - «o que o mundo fornece ao mito é um real histórico, definido, por mais longe que se recue no tempo, pela maneira como os homens o produziram ou utilizaram; e o que o mito restitui é uma imagem natural deste real» (Barthes, 2001: 163).

Narrar o mito pode ser entendido como perpetuar a sua fala, por ser possível manter o seu discurso em qualquer altura através do tempo. Segundo Barthes, a fala pode não ser oral e ser formada por escritas ou por representações (2001), o que permite criar um discurso à volta do mito, como uma experiência registada na história transmitida de sujeito para sujeito – a «experiência que anda de boca em boca é a fonte onde todos os narradores vão beber» (Benjamin, 2012: 28).

Dado que o discurso acerca do mito pode ser transversal a várias épocas, ele permanece como parte da história daqueles a quem a experiência do mito foi narrada. Neste contexto, os *Aedos*², inspirados por *Mnemósine*, a deusa que personificava a memória, são

² Poetas que percorriam a antiga Grécia, séc. IX a.C. narrando as epopeias de Homero.

disso exemplo. Estes poetas recordavam os episódios das epopeias e narravam-nas diante de um público afim de que o mito fizesse parte do imaginário coletivo e assim ser perpetuado.

Também na representação (imagem), se pode relacionar o mito sob uma concepção visual da sua narrativa. Refira-se aqui a obra *Caronte atravessando o rio Styx* de Joaquim Patinir (1480-1524) (cf. Fig. 6) representando, segundo a mitologia grega, o barqueiro Caronte a transportar os mortos para a sua última morada - Hades o submundo.



Fig. 6 Joachim Patinir (1480-1524) *Caronte atravessando o rio Styx*.
Óleo s/ madeira, 64x103cm Museu do Prado, Madrid.

Este tema, explorado na arte ao longo da história, é realçado no “Mito de Er”, livro X da República de Platão: Sócrates narra a morte de Er em combate e recolhido no meio dos mortos. O seu corpo é encontrado e transportado para que lhe seja feita uma sepultura. Após o décimo segundo dia, ainda sobre a pira, Er retorna à vida e narra aos homens a sua experiência no submundo.

A narrativa dessa experiência é a prova de um processo de purificação a que Er assiste durante o seu estado de morte. Por ter sido o “escolhido”, ele testemunha a existência do submundo e o processo de migração das almas para outra vida como um eterno retorno. Ao contrário dos recém-mortos que, transportados por Caronte jamais retornariam à vida, Er ao morrer, a sua vida ter-lhe-á sido restituída para então regressar e perpetuar nos homens a experiência individual daquele acontecimento.

As memórias só existiriam através da experiência no mundo dos vivos e não no Hades, para onde se dirigem as almas – segundo o mito, as que tocassem ou bebessem das águas do rio Letes³, experimentaríamos o completo esquecimento.

Enquanto as águas do Letes tinham como missão o esquecimento da vida passada, para que a transição da alma fosse feita numa perspectiva de eterno retorno a novas vidas, na versão de Alighieri⁴, o rio Letes apaga toda a memória dos pecados cometidos na vida anterior, enquanto o Eunoé, rio da lembrança, faz recordar as boas ações:

«A água que vês não surge de nascente, mas da graça de Deus, e ela flui para dois lados. As águas deste riacho têm o poder de apagar toda a memória do pecado. As águas do outro restabelece todas as lembranças das boas ações. Este é o Letes e o que fica do outro lado chama-se Eunoé. (Alighieri, 2000: 87).

Torna-se aqui importante referir, a presença do barqueiro Caronte que, segundo Bachelard, é o espelho que reflete o destino humano na sua relação com a vida e a morte (1998). Ao transportar as almas, na sua infinitude, para o completo esquecimento das vidas passadas, Caronte deverá fazer só a viagem de ida. Pois as águas deslizam num sentido e não regressam jamais.

Nas *Metamorfoses* (Ovídio, 2010: 247), a impossibilidade de retorno também está presente no mito de Orfeu, quando ele tenta fazer a travessia das águas pela segunda vez para salvar Eurídice (cf. fig.7): «Em vão implorou e quis passar de novo, mas o barqueiro impediu-lhe a travessia» (2010). A impossibilidade de controlar as águas invertendo o seu rumo natural, aplica-se desta forma ao homem e ao seu desígnio. O caminho que o leva a prosseguir será sempre no sentido em que as águas seguem o seu percurso. Para que esse desígnio se cumpra, o homem terá que mergulhar na profundidade das águas para que, referindo Bachelard, se defina o rumo da vida: «Desaparecer na água profunda ou desaparecer num horizonte longínquo, associar-se à profundidade ou à infinidade, tal é o destino humano que extrai a sua imagem do destino das águas» (Bachelard, 1998: 14).

³ Um dos rios do Hades que as almas teriam de atravessar para a sua passagem ao submundo.

⁴ A Divina Comédia – Purgatório.



Fig. 7 John Roddam Spencer Stanhope (1829-1908)
Orfeu e Euridice nas margens do Estige (1878) Óleo s/ tela..

As águas tornam-se, desta forma, o símbolo dessa impossibilidade. Não há como inverter o rumo das águas. Enquanto fluem é impossível pará-las. Águas ondulantes e transparentes levam consigo tudo o que cruza o seu caminho. A sua força, como a vida, não faz transparecer um regresso.

1.2. Gestalt e unidade narrativa

Uma massa de água é uma *gestalt* desde que o que aconteça num dado lugar tenha um efeito sobre o todo. (Arnheim, 1984: 59)

Há uma «concepção *sublime* no cinema» (Deleuze, 2006: 204) ao se perceberem o todo numa imagem em movimento.

A respeito dos que, tal como Eisenstein, pensaram o cinema como um movimento automático da imagem que se move em si mesma, Deleuze refere que o que constitui o *sublime* é o choque transmitido pela imagem sobre a imaginação que, ao ser empurrada para o seu limite, força o pensamento a pensar o todo e a ultrapassar a própria imaginação (2006).

A percepção do todo que, segundo Deleuze, não resulta da soma das partes que compõem a unidade da imagem, mas aponta para o resultado de um novo «produto», uma unidade (2006), parece indicar que, ao fazerem parte do processo da montagem de um filme, as imagens reúnem-se num corpo único com uma ação coletiva direcionada para o mesmo

fim sendo que esse resultado «é a própria forma de comunicação do movimento das imagens» (Deleuze, 2006: 204).

O *sublime*, que resulta da percepção da imagem a qual aponta para um imaginário que é formado a partir da reunião de várias imagens, também está presente no filme *La Jetée* (1962) de Chris Marker (cf. fig. 8). O filme é composto inteiramente por fotografias montadas numa narrativa, só possível de ser construída ligando uma imagem fotográfica a outra imagem. *La Jetée* narra a história de um homem, prisioneiro da Primeira Guerra Mundial, escolhido para fazer parte de experiências através do tempo, com o objetivo de trazer memórias do passado para resgatar os acontecimentos do presente.

Marker constrói neste jogo formal uma cumplicidade entre o espaço fílmico e o espectador. De acordo com Deleuze, o todo serve para interiorizar uma sequência de imagens (2006) sendo que, no caso de *La Jetée*, a percepção que se tem do todo fílmico resulta da união dos elementos (imagem) no processo dinâmico da montagem. Embora as imagens sejam estáticas, isoladas no seu contexto fotográfico, a montagem sugere a ação de um discurso inserido no tempo da narrativa. Na dicotomia, imagem/tempo, as imagens não vivem isoladas mas em sintonia. Ao se relacionarem, elas formam um discurso que se desenvolve ao longo da diegese, garantindo ao filme uma unidade cinematográfica.



Fig. 8 Chris Marker (1921-2012) *La Jetée* (1962) Filme 28', som.

Neste sentido, os elementos que compõem *La Jetée* estão inseridos numa relação de efeitos contrastantes (claro/escuro) e de equilíbrios formais relacionados com o seu conteúdo. Cada imagem que compõe o todo do filme é uma peça da narrativa que interage com as

outras imagens. Elas detêm uma expressão e uma função própria como imagem. Contudo, agregam -se pois passam a exercer entre si um padrão visual: Arnheim recorda que muitas das experiências dos teóricos da *gestalt*, propõem «demonstrar que a aparência de qualquer elemento depende do seu lugar e da sua função num padrão total» (Arnheim, 1984).

Refira-se, neste ponto, a intersecção dos meios usados (fotografia e vídeo) no projecto *Objectos de memória* (cf. fig.9), como um processo fundamental para a criação de efeitos cambiantes dos elementos tendo como princípio a unidade visual. Esta intersecção das imagens faz com que se estabeleça uma hierarquia de acontecimentos que dizem respeito ao momento em que a imagem estática se transforma em movimento. Segundo esta ordenação, a transformação da imagem decorre num discurso lógico e perceptivo. Embora dissonantes, por registarem o instante a partir de diferentes formas, as imagens (fotografias e vídeo) interligam-se numa unidade diegética e confrontam-se em harmonia como parte da mesma linguagem: «Trata-se então da percepção da forma enquanto unidade, enquanto configuração que implica a existência de um todo que estrutura as suas partes de forma racional. (Aumont, 2009: 50).



Fig. 9 Rogério Paulo da Silva, *Vanishing* da série *Objetos de Memória*, 2017. Vídeo. 3'28'', som. Neste postal a intersecção da imagem estática com a imagem em movimento é percecionada pela imagem inicial da paisagem aquática que se transforma em movimento e do desaparecimento de duas das quatro figuras.

Estabelecer a unidade visual no espaço do objeto, tendo em vista uma concordância temporal entre os elementos (postal, personagens e ambientes), foi relevante para tratar a imagem segundo uma percepção do passado - «uma fotografia passa por ser uma prova incontroversa de que uma determinada coisa aconteceu» (Sontag, 2012: 14).

A imagem fotográfica adquire aqui um papel fundamental: ela faz a transição do estático para o movimento, como uma ação que faz parte da transição do tempo. Sendo, neste caso, o resultado da passagem de uma fotografia para uma quantidade de unidades fotográficas: «no cinema há sempre referente fotográfico, mas esse referente desliza e não reivindica a favor da sua realidade» (Barthes 2012: 100) mas a favor da constituição de um todo em movimento.

Considere-se aqui a presença da *gestalt* em duas dimensões temporais: o tempo filmico inscrito na construção da narrativa na sua totalidade, e o tempo congelado da unidade fotográfica que compõe parte do tempo filmico.

Marcel Broodthaers apresenta-nos o efeito da intersecção destes tempos através de *A Voyage on the North Sea* (1973-1974) (cf. fig.10): o filme é construído por fotografias de um veleiro velejando num mar calmo. A estas imagens intercalam-se fotografias de uma pintura antiga em tela representando navios e botes num mar agitado.



Fig. 10 Marcel Broodthaers, *A Voyage on the North Sea* (1973-1974) Filme 5'59''

A montagem desenvolve-se numa diegese entre as duas representações. O tempo destes dois momentos é-nos dado pela proximidade e afastamento intercalado das duas imagens - veja-se os pormenores da textura da tela (cf. Fig. 11) a preencher o ecrã na sua totalidade, sugerindo uma dimensão abstrata ao observador:

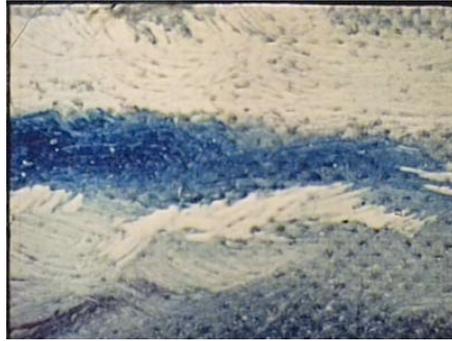


Fig. 11 Marcel Broodthaers, *A Voyage on the North Sea* (pormenor)

«A *Gestalttheorie* propôs a ideia de que a separação figura/fundo é uma propriedade organizadora (espontânea) do sistema visual: qualquer forma seria percebida nas suas imediações, no seu “contexto”, e a relação figura/fundo seria a estrutura abstracta dessa relação de contextualização» (Aumont, 2009: 51)

Na obra de Broodthaers, a narrativa sintagmática de uma viagem ao mar do Norte é estabelecida aqui pelo tempo fílmico de cinco minutos sendo construída, pelo próprio observador, através de um jogo visual na relação figura/fundo. As imagens interagem com base numa construção estática que transmite um efeito visual de movimento. A este propósito Rosalind Krauss (1999) evoca a *gestalt* no contexto da montagem ao considerar a imagem do filme de Broodthaers como detentora de uma narrativa que se desenvolve conforme as imagens se entrecruzam. Ao convocar a *gestalt*, Krauss não se refere à importância que cada imagem exerce enquanto presa a si própria, mas sim inserida num contexto visual formado em torno da percepção experienciada pela unidade da obra.

Ao tratarmos a intersecção da imagem ligada à teoria da *gestalt*, conclui-se que a percepção que temos do todo visual, resulta da relação que as imagens adquirem dentro de um contexto processual. Esta relação não condiciona nem diferencia o olhar aquando da experiência do todo, mas expande a visão para uma percepção dos elementos assimilados num corpo único.

2. ARTE POSTAL

Toda a vida das sociedades nas quais reinam as condições modernas de produção anuncia-se como uma imensa acumulação de espectáculos. Tudo o que era directamente vivido esvai-se numa mera representação. (Guy Debord)

Ao conceito de corpo único, referido no capítulo anterior, podemos também ligar o postal que, sendo um objeto comum, reúne elementos (imagens, palavras, colagens) que podem ser interpretados como um registo de memórias visuais que se trocam e comunicam através do processo de envio. Podemos assim, passar a tratá-lo como um objecto de memória, extraíndo desse conceito o título do projeto artístico da presente dissertação.

Como manifestação artística, o postal foi usado pelo grupo *Fluxus* para ligar a comunicação entre artistas de todo o mundo marcando, assim, o início de uma rede de arte postal ou *mail art*. Este grupo de artistas, que nos finais dos anos 50 se junta a uma mudança conceptual das artes marcada pelas vanguardas artísticas da década de 60, defende a arte como «o lugar-comum da experiência quotidiana» (Danto, 2002: 24), atribuindo ao objeto do dia-a-dia o estatuto de objeto artístico.

Surgia a ideia de que nada externo faria distinguir uma obra de arte dos objetos ou eventos mais comuns – que uma dança pode consistir em nada mais extraordinário que ficat imóvel, que qualquer coisa que alguém escute poderia ser música – até o silêncio. A mais comum das caixas de madeira, um carroto de linha, uma rede de arame, uma fiada de tijolos, poderia ser uma escultura. Uma simples forma pintada de branco poderia ser uma pintura. (Danto, 2002: 24)

A origem de grande parte dos conceitos usados pelo *Fluxus* têm por base a música experimental de John Cage “sons livres de julgamento sobre se seriam ou não musicais”. Baseada na improvisação, a música de Cage define-se numa matriz em que só sons não «sejam simplesmente sons mas na qual pessoas sejam simplesmente pessoas, ou seja não sujeitas a leis estabelecidas por qualquer uma delas» e que a sua música «estímule a

participação do público pois nela a divisão entre músicos e público não mais existe: é uma música feita por todos» (Danto, 2002: 25).

Assim como Cage possibilita a aproximação de uma música aleatória e não convencional a um público para que nela participe como uma música feita por todos, tendo como proposta “acordar para a própria vida que se estava a viver”⁵, também o grupo *Fluxus* incita à participação do público nas suas manifestações, tendo como objetivo uma renovação visual - olhar um objeto comum da mesma forma que se olha uma obra artística. Esta maneira de eliminar a diferença entre a arte e a vida quotidiana, abre uma nova percepção social e artística. A este propósito George Maciunas, responsável pela atribuição do nome *Fluxus* ao grupo, declarou em *Neo-Dada in Music, Theater, Poetry and Art*⁶ que «se o homem pudesse ter uma experiência do mundo, o mundo concreto que o cerca, da mesma maneira que tem a experiência da arte, não haveria necessidade de arte, artistas e de elementos igualmente “não-produtivos”» (2002: 25).

Não passava pelo *Fluxus* a necessidade de encontrar uma definição ou qualquer forma de formatação para a arte. Para Maciunas qualquer coisa poderia ser Arte sem ser necessariamente Arte Erudita. Era importante para o grupo demonstrar que qualquer definição de arte existente deveria ser aplicada aos objetos comuns e banais (cf. Fig. 12), assim como ao uso dado a esses objetos - «já que não é toda a ação consistindo em ligar e desligar uma luz que é considerada uma performance artística, a questão é encontrar a diferença» (Danto, 2002: 26). A diferença que quebrava com as regras ao elevar a conceito artístico tudo o que até ali tinha pertencido à vulgaridade da vida - ações quotidianas ou o simples uso de objetos sem importância estética - que pudessem ser usados e olhados artisticamente por todos.

Todo este mundo de coisas, despercebidas pela generalidade por serem coisas comuns, eleva-se como autoridade artística pelo *Fluxus* que, na sua atitude interventiva, combate a arte instituída, o mundo burguês onde os intelectuais e o comércio da arte se instalaram, a arte artificial e de imitação, a arte abstrata, ilusionista e minimalista para que,

⁵ Cf. https://pt.wikipedia.org/wiki/John_Cage

⁶ Ensaio/Manifesto de George Maciunas (1931-1978), lido por Arthus C. Caspari, em alemão, no concerto Fluxus Après John Cage, Wuppertal, West Germany, June 9, 1962.

Sob esta comunicação artística global, o artista *Fluxus* Robert Filliou (1926-1987) (cf. Fig. 14) desenvolve o conceito de *Eternal Network* propondo, desta forma, ligar os artistas à Arte Postal através de uma rede internacional de comunicação entre artistas de todo o mundo e avançar para uma perspectiva de renovação e globalização das artes.



Fig. 14 Robert Filliou, *faim = fin de la faim*, 1966

Sob esta efígie o artista pop americano Ray Johnson (1927-1995), anteriormente ligado ao conceptualismo e ao *happening*, desenvolve projetos artísticos usando o processo inusitado da colagem, para serem transmitidos à distância a um leque mais abrangente de público através do serviço postal.

Tornando-se um dos principais pioneiros da Arte Postal, Johnson cria a *New York Correspondance School of Art*, uma escola virtual de correspondência que se vai tornar numa rede de comunicação e transmissão da arte espalhada por todo o mundo. Johnson começara em 1958 a escrever “por favor envie para...” (cf. Fig.15), na sua correspondência para que, desta forma, não se quebrasse a rede de correspondentes e, por outro lado, para estimular uma atividade artística de troca e negociação, que compreendesse um processo de comunicação interativa entre artistas de todo o mundo numa perspectiva não presencial mas global.

Neste contexto, Johnson desvia o objecto artístico para fora das instituições e das galerias e liga-o a um processo de democratização que, tal como o grupo *Fluxus*, tinha como objetivo servir a comunidade. Embora explore a Arte Postal como forma de divulgar a arte à distância, ele interessa-se também por desenvolver peças com outras expressões artísticas - textos, colagens, livro de artista, desenho gráfico e a escultura – tendo sempre em conta a

mesma preocupação com o objeto: torná-lo veículo de comunicação e de relacionamento humano.



Fig. 15 Ray Johnson (1927-1995), *Untitled (Please Send to May)* May 14, 1975, May 13, 1972.
Colagem em cartão, 50.8 x 50.8 cm.

O seu interesse por uma arte que tivesse como principal função desenvolver um processo relacional de comunicação, foi sendo construído gradualmente por uma rede de amigos e desconhecidos com quem trocou ideias através do sistema de envio. Esta forma de relacionar a arte com o público, num intercâmbio ilimitado de experimentações fora da esfera artística convencional, torna-se «um espaço de relações humanas que sugere diferentes possibilidades de troca distintas, em vigor neste sistema, integrado de maneira mais ou menos harmoniosa e aberta no sistema global» (Bourriaud, 2008: 16).

A forma globalizante de colocar a obra do artista no mundo através da Arte Postal é citada também por Ernesto de Melo e Castro que, numa antevisão renascentista do Homem criador, evoca um futuro mais humanista e sensível:

Essa consciência global da situação crítica em que cada vez mais nos encontramos sobre o globo terrestre é um sintoma da metamorfose que seguramente se oporá e da qual surgirá o HOMEM-GLOBAL. Ligar tal utopia futuroológica à ARTE-CORREIO, tal como ela se nos apresenta hoje, poderá ainda parecer temerário ou ridículo. Mas certamente o não será se pensarmos que essa metamorfose terá que começar (ou já começou?) por uma mudança no interior de cada homem, portanto na sensibilidade individual, tornando-o mais apto a sentir-se em situação semelhante e ligado a outros homens que, embora distantes no espaço e nos condicionalismos políticos, económico-geográficos ou culturais, estão com ele solidários e despertando também para a necessidade de soluções realmente criativas. (2001: 18)

Em Portugal, a partir dos anos 80, a Arte Postal une artistas, «poetas, músicos, arquitetos, fotógrafos e anónimos que encontraram neste meio uma maneira especial de expressão» (Barroco, 2009: 7). A difusão e a abrangência criativa da Arte Postal que liga pessoas de determinados espaços geográficos e culturalmente diferentes, vem acrescentar à arte uma expressão dinâmica, descentralizadora e democrática, desenvolvendo-se essas manifestações, ao longo do tempo, em mostras e exposições pontuais.

“Em Trânsito” Arte Postal / *Mail Art* é o título de uma exposição realizada na Fundação Portuguesa das Comunicações em Lisboa em 2009. Tendo como comissário o artista Carlos Barroco (1946-2015), esta exposição marca várias décadas de manifestações de Arte Postal entre artistas de todo o mundo.

A exposição resultou da recolha e seleção de trabalhos, recebidos e enviados ao longo dos anos por pessoas interessadas na interação artística à distância, outros depositados em arquivos de artistas e instituições para, no final, aproximar esta manifestação ao conhecimento do público e, assim, «estimular a prática de Arte Postal nos dias de hoje» (Barroco, 2009: 7).

Artistas como António Areal, Ana Hatherly, Cruzeiro Seixas, Carlos Calvet, Francisco Relógio, Manuel Casimiro, Mário Cesariny ou Ernesto de Sousa entre outros, fizeram parte desta mostra que, no meio da diversidade de conteúdos e divergentes formas de comunicar, se centrou numa pluralidade dialogante entre cada autor como é o caso de Carlos Calvet (1928-2014) que aqui apresenta um postal, cuja intervenção pictórica na imagem de uma praia exerce uma forte interrogação visual (cf. Fig. 16).



Fig. 16 Carlos Calvet, pintura sobre postal, 10.4 x 14.8 cm.

O artista intervém na imagem do postal, evocando uma expressão surrealista: a pintura de umas cerejas desbotadas percorrem a linha do horizonte da paisagem de uma praia, como uma memória que desperta os sentidos para a experiência do lugar. Por seu lado, Mário Cesariny evoca através da colagem fotográfica a Biblioteca de Jorge Luís Borges como um espaço de arquivo, cuja repetição e inversão da imagem expressa o espaço de uma biblioteca (pensamento) sugerindo dualidade e semelhança (cf. Fig.17).



Fig. 17 Mário Cesariny, *A biblioteca de Jorge Luís Borges*. Colagem sobre papel, 27.7 x 19.1 cm.

Embora a Arte Postal tenha por objetivo comunicar e interagir dentro de uma rede de artistas que enviam arte pelo processo do envio postal, não existe nesta interação nenhuma espécie de isolamento artístico, mas sim uma abertura e uma vontade de igual por igual, em comunicar esteticamente para manter a rede a funcionar. Neste contexto, esta exposição apresentou trabalhos de artistas que exploraram o envio postal, nas suas mais variadas formas de pensar e de comunicar num formato de total liberdade e abrangência.

As multifacetadas formas de expressão proporcionadas pelo uso do postal, permitem introduzir a Arte Postal como uma contribuição multimédia para o projecto *Objectos de Memória*. Neste âmbito, o postal como objecto bidimensional, surge como um registo que ao

longo do tempo foi explorado sob diversas formas de pensamento que vão desde a escrita, à colagem, fotografia, desenho, pintura etc. Embora o presente projeto esteja ligado ao campo do audiovisual, considerámos que abordar a Arte Postal, nas suas diversas vertentes, reforçaria a ideia do postal como um objeto que viabiliza um conjunto de interpretações e de significados, associados à imagem e aos conceitos, possibilitando explorá-lo em diversos campos do pensamento artístico.

3. OBJECTOS DE MEMÓRIA

3.1 O Postal

Um dia, amigos meus falaram das suas recordações de infância; eles tinham-nas; mas eu, que acabara de contemplar as minhas fotos do passado, deixara de as ter. (Barthes, 2001: 102)

Para abrir este capítulo, tomemos como referência Deleuze ao dizer-nos que a percepção que temos da unidade da imagem num filme se deve à forma de como o movimento das imagens comunicam entre si. A partir desta premissa do autor, problematizamos o diálogo entre as imagens segundo a sua especificidade técnica e de acordo com os códigos visuais específicos de cada uma (fotografia e vídeo), com vista a uma unidade perceptiva dentro do contexto audiovisual decorrente na presente investigação.

Assim, os três vídeos que compõem o projeto *Objectos de Memória* (cf. Fig. 18), propõem-se a projetar imagens que decorrem dentro de postais demonstrando, assim, a unidade visual que as imagens causam enquanto articuladas com outras, tendo em conta o discurso narrativo produzido por essa interação.



Fig. 18 Rogério Paulo Silva, *Objectos de Memória* (2017) 3 Vídeos, som

Os postais, aqui entendidos como recipientes que indicam uma unidade visual, em que cada um reúne tanto imagens fotográficas como imagens em vídeo, apresentam a transformação de uma imagem estática para uma imagem que se movimenta, aquando da sua

projeção - apresentando-se desta forma como memórias que surgem, análogas a esse movimento.

O uso de técnicas como o corte e a sobreposição de imagens, tornaram-se, deste modo, ferramentas base no âmbito do projeto. Sujeitas a um trabalho de edição, as imagens manipuladas determinaram a sua expressão formal relativa a cada um dos postais, sendo estas posteriormente inseridas no discurso narrativo.

Embora o projecto final tenha resultado na criação de três postais apresentados em vídeo, os quais propõem uma concordância entre as imagens, não era premente que dessa relação resultasse uma cosmética ou um acabamento visual sublimado para disfarçar as imperfeições do tratamento dado às imagens segundo o ponto de vista do espectador. Para tornar a imagem do postal expressão de um trabalho realizado sem esse tipo de preocupações e, portanto, mais liberto, escolhemos assumir as falhas e as marcas relacionadas com o trabalho de recorte e colagem, transmitindo em cada uma o uso e a corrupção de um tempo anterior.

Neste sentido, foi proposto que a imagem de cada postal o caracterizasse como um objeto que detém uma lembrança, possibilitando ao espectador a percepção dessa dimensão de forma a identificá-la como a memória de algo familiar e visualmente imersiva. Esta identificação, procura ser um cruzamento entre aquilo que faz parte da experiência que temos das coisas relativamente à memória que temos delas, e a sua realidade enquanto integradas no campo da nossa visão, o que se conclui que «reconhecer alguma coisa numa imagem é identificar, pelo menos em parte, o que nela é visto com alguma coisa que se vê ou se pode ver no real» (Aumont 1990: 82)

Assim, circunscrevemos o postal ao conceito de objeto de memória, atribuindo-lhe um discurso narrativo, de forma a que pudesse ser pensado com as características que lhe são inerentes – ser um portador de memórias de momentos anteriores, numa relação direta com a imagem nele impressa.

Consideremos que enviar um postal é transmitir visualmente a memória dum lugar a alguém e que, tal como na fotografia, a imagem existente é imposta pelo registo da ausência desse lugar - a representação de um momento passado. Numa imagem, essa percepção pode ser acentuada pela sua condição estática. Estando estática, a imagem é entendida como um acontecimento cristalizado pela câmara:

Por exemplo, a imagem fixa e única ocasiona exploração ocular, *scanning*, que manifesta a existência inevitável de um tempo de percepção, de apreensão da imagem. (Aumont, 1990: 162)

No entanto, uma imagem pode ser uma unidade e fazer parte, entre muitas, dum movimento fílmico.

... a imagem em sequência acrescenta e sobrepõe outra exploração que se desenrola também no tempo: por exemplo, uma página de história em quadrinhos é lida imagem por imagem, mas também e ao mesmo tempo (inclusive as vezes de maneira contraditória) de modo global. (ibidem)

Neste caso, a percepção do passado é ténue, pois o movimento da imagem incide na mudança e na permanência do agora.

«Diz respeito também a um todo, que difere em natureza do conjunto. O todo é o que muda, é o aberto ou a duração. O movimento exprime, portanto, uma mudança do todo, ou uma etapa, um aspeto dessa mudança, uma duração ou uma articulação de duração» (Deleuze, 1983: 12).

Pensar o postal, caracterizado por um conteúdo de memórias, foi como um retorno ao passado. Recordar acontecimentos, experiências e lembrar pessoas que fizeram parte desses momentos, levou-nos a refletir que essas recordações, antes estáticas e guardadas na memória, se movimentavam no pensamento à medida que iam sendo recordadas. Nessa ação, as imagens fluíam como as águas de um rio em movimento, sendo que quanto mais eram pensadas, mais tempo permaneciam visíveis.

Quando nos referimos à percepção do passado nos *Objetos de Memória*, não se pretende que seja o nosso passado ou de alguém em particular mas que, esse passado, pertença simplesmente ao “antes” e não esteja ligado a qualquer referência temporal da história. Esse passado que transcende o momento concreto e se propõe como discurso visual

nos postais, foi uma permanência que abraçou o projeto *Objetos de Memória* desde o início, o qual nos levou a referenciar obras de autores que, da mesma forma, se tivessem questionado relativamente aos conceitos da memória e do esquecimento.

Ao incluí-los na investigação, eles contribuíram para definir o discurso e a forma de trabalhar os conceitos no postal, possibilitando um melhor esclarecimento visual e um maior entendimento da dimensão artística do projeto.

Uma das obras de referência foi o filme *O Último Ano em Marienbad* (1961) (cf. Fig. 19) de Alain Resnais, em que a dicotomia passado/presente é o tema central do filme.

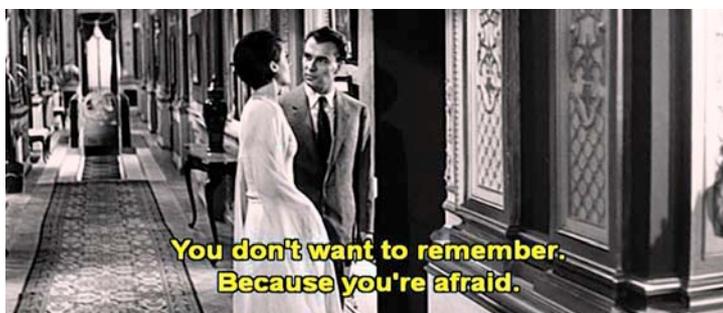


Fig. 19 Alain Resnais (1922-2014) *O Último Ano em Marienbad* (1961) Filme 91', som.

O filme narra o reencontro entre um homem e uma mulher no hotel onde há um ano atrás se conheceram. Embora o homem se esforce por fazer a mulher lembrar-se desse primeiro encontro, no qual ela lhe pedira para esperarem um ano até se reencontrarem, ela agora diz-lhe que não se lembra. O registo da ausência de lembranças no tempo presente do filme, induz a que imagens do passado, em forma de *flashback*, sejam reativas das memórias que a mulher diz não ter.

Resnais coloca toda esta ação no ambiente de um hotel em *Marienbad*. O homem leva a mulher a percorrer salas, corredores e jardins, numa vã tentativa da mulher se lembrar dos lugares onde tinham estado há um ano. Diante essa impossibilidade, o espectador passa a fazer parte da dimensão do mesmo esquecimento ao percorrer visualmente, junto com o casal, o espaço da narrativa com o propósito de recordar.

Nas cenas da sala/bar (cf. Fig. 20) onde se encontram agrupados vários hóspedes do hotel, o realizador cria uma tensão visual ao alternar os planos, na perspetiva do espectador, congelando subtilmente o movimento das personagens.



Fig. 20 Alain Resnais (1922-2014) *O Último Ano em Marienbad* (1961) Filme 91', som.

Esta forma de manipular a perceção do tempo filmico que Resnais usa no filme, em que o plano de movimento dos personagens se transforma inesperadamente numa imagem congelada, como num registo fotográfico, tornou-se fundamental para entender as questões relacionadas com a perceção entre passado e presente em cada um dos postais, com vista a atribuir-lhe uma ligação com o momento da memória.

3.2. Antecedentes

Partindo da problemática descrita no capítulo anterior propomos explorar, através da conjugação de imagens (postais, fotografias e vídeos), a possibilidade de um jogo formal de cumplicidades no processo audiovisual, complementar às naturezas teórico-práticas incluídas nesta dissertação. Procurámos que a abordagem teórica se mantivesse ligada a uma base de reflexão durante todo o trabalho prático, de forma a delimitar o foco para a essência do projeto.

Neste decurso, o processo debruçou-se na análise e troca de informação dos meios (fotografia e vídeo), com vista à exploração do discurso da imagem com os conceitos básicos do projeto. A este propósito, convocámos Allan Sekula que refere que um discurso pode revelar-se como fazendo parte de uma zona de troca de informação - uma relação entre as partes contidas numa comunicação (Sekula, 2013).

Durante o desenvolvimento do projeto, usámos como referência alguns vídeos realizados anteriormente que, no âmbito do discurso visual da imagem estática e em movimento, seguiam o mesmo princípio de relações.

Metro de 2015 (cf. Fig. 21) marca um processo idêntico explorado nos *Objetos de Memória*. O vídeo apresenta um discurso visual no qual os tempos da imagem e os elementos que compõem o seu todo dialogam com a perceção do observador - pessoas que se movimentam numa estação de metro ficam inesperadamente estáticas enquanto as carruagens se movem, como o se fosse colocado um tempo dentro de outro tempo. Esta complexidade perceptiva em que o olhar é direcionado para a imagem que para e logo a seguir para a imagem que se movimenta, possibilita um inesperado diálogo entre os elementos que compõem o momento, prolongando-se para um efeito visual de surpresa. O espaço em que o vídeo se desenrola, sugere uma combinação de camadas em perspetiva facultadas pela própria configuração da estação (corredor, gare, linha do metro e gare).



Fig. 21 Rogério Paulo Silva, *Metro* (2015) Vídeo 1'05'', som.

A dicotomia estático/movimento usada em *Metro*, integra também os *Objetos de Memória*, mas num outro sentido. Enquanto em *Metro* há uma imobilização repentina das personagens que é quebrada pelo movimento das carruagens que deslizam na estação,

criando-se o efeito surpresa para o observador, em *Objetos de Memória* o movimento surge de forma progressiva na imagem estática, transformando-a subtilmente, obrigando o observador a uma maior concentração no objeto visual para se aperceber desse movimento.

Num outro projeto com o título *Postais* (cf. Fig. 22), composto por quatro vídeos e realizado em 2015, propunha-se ao espectador que experienciasse algo que ele reconhecesse como familiar e, ao mesmo tempo, que presenciasse um acontecimento visual estranho. Para o projeto usou-se imagens que representavam paisagens de lugares de veraneio e que, tal como em *Objetos de Memória*, a água surgisse como um dos elementos chave para expressar um acontecimento. Cortando com a inércia da imagem enquanto estática, o movimento da água lentamente transformava cada postal numa imagem animada (sobreposição do vídeo sobre a fotografia), resultando dessa transformação uma estranheza visual. Por exemplo no vídeo da praia, uma imagem que poderia ser a de um momento vivido numa praia, um mar ondulante onde pessoas tomam sol na areia, torna-se de repente numa paisagem seca e agreste com um mar agora ausente. O desconforto proposto pela transformação de uma representação fotográfica comum é o ponto de viragem para que seja permitida uma espécie de agitação psicológica. No vídeo Memento, a piscina apresenta um ambiente tranquilo enquanto imagem estática. O elemento de transformação dessa harmonia visual é a piscina que, sem haver explicação para o fenómeno, começa a agitar as suas águas ao mesmo tempo que traz uma massa orgânica como o prenúncio de qualquer perigo.



Fig. 22 Rogério Paulo Silva, *Postais* (2015) 4 Vídeos, Som

A materialização de memórias guardadas, que por intermédio da visualização de uma imagem podem por instantes fazer recordar algo familiar, está representada neste projeto através do movimento da água. Enquanto é proposto ao espectador vivenciar um acontecimento visual comum, apresenta-se-lhe também a possibilidade, ao mesmo tempo, de

experimentar um sentimento *nonsense* e estranho - *Unheimlich*⁷ - que, segundo Freud, é movido através de um sentimento contraditório de algo familiarmente atrativo e ao mesmo tempo de repulsa e estranheza.

3.3. Descrição do projeto

Para o projeto final *Objetos de Memória* foram desenvolvidos três vídeos - *Eraser River*, *Vanishing* e *I Remember* - sendo que, cada um, é a representação de um postal a ser projetado através de um dispositivo. Embora independentes, cada um destes vídeos procura expressar o conceito de objeto de memória preservando, desta forma, uma relação com imagens do passado.

A opção da língua inglesa nos títulos de cada um dos vídeos, deveu-se a uma necessidade pessoal de abstrair dos postais qualquer dependência de identidade. Assim, a ausência da língua portuguesa pretende torná-los objetos autónomos no projeto, permitindo posicioná-los segundo um ponto de vista mais genérico, olhá-los de fora e desligados de qualquer interferência associativa.

Considerámos também que, em termos quantitativos, a realização de três vídeos (postais) acentuava a ideia de repetição e a característica intrínseca da capacidade de voltar a recordar. A apresentação de um só vídeo não daria a noção de continuidade desse processo.

Os três postais representando tanto personagens como paisagens, retêm nessas imagens um ambiente aquático e assentam o seu discurso narrativo num acontecimento passado. A água e o seu movimento, elemento comum às três peças, serve de ligação aos mecanismos da memória que, numa analogia, expressam o mesmo princípio - o que surge à superfície aparece e se desvanece.

Contudo, ao explorarmos a água e o rio segundo o mito, associando-os a outros elementos do postal, interessava que houvesse uma ligação desse imaginário ao discurso visual afim de potenciar os significados e, por outro lado, criar uma impressão de fragilidade e inconsistência da matéria líquida, como metáfora de uma memória que se dilui.

⁷ Conceito freudiano (Das Unheimliche) que refere algo que poderá ser familiar e ao mesmo tempo estranho ou inquietante, resultando num sentimento de desconforto. Considerando, neste contexto, uma dissonância cognitiva de que muitas vezes o estranho é familiar, mesmo sendo contraditório e paradoxal, poderá causar atracção e ao mesmo tempo repulsa.

As figuras que aparecem e desaparecem em consonância com o movimento das águas pretendem expressar, desta forma, uma recordação. Ao emergirem nesse movimento, elas tendem a explicar a efemeridade e a fragilidade da imagem quando surge na memória.

A este projecto aplicou-se uma metodologia de trabalho que se dividiu entre a manipulação fotográfica dos elementos no *software Adobe Photoshop*⁸ e a manipulação de imagens em vídeo no *software* de edição *Adobe Premier Pro*⁹.

Na fotografia, as imagens com figuras foram sujeitas a um trabalho de recorte (cf. Fig. 23) para serem incluídas no vídeo e assim facilitar a sua manipulação de forma isolada, ao serem editadas. Devido à antiguidade de algumas fotografias houve a necessidade de um tratamento cromático, o que permitiu clarificar alguns pormenores na imagem aquando da sua projeção.



Fig. 23 Rogério Paulo Silva, *Eraser River*, 2016. (recortes e reconstrução da imagem)

Também o uso de máscaras no editor do *Premier* possibilitou delimitar áreas de vídeo para restringir a imagem a pormenores que interessavam usar na finalização do trabalho, sem haver a preocupação de grandes acabamentos finais. No entanto, tornou-se fundamental um trabalho mais cuidado na conjugação das imagens recortadas e sem fundos, mas que permitissem uma sobreposição ao *background* (cf. Fig. 24). Assim usámos ficheiros comprimidos PNG, com o objetivo de tornar transparente o fundo de uma imagem e assim exportá-la para o *software* de edição.

⁸ <http://www.adobe.com/pt/products/photoshop.html?promoid=PC1PQQ5T&mv=other>

⁹ <http://www.adobe.com/pt/products/premiere.html?promoid=PQ7SQBYQ&mv=other#x>



Fig. 24 Rogério Paulo Silva, *Eraser River*, 2016. (tratamento do *background*)

Para a finalização dos vídeos afim de poderem ser lidos e projetados num aparelho de reprodução (videoprojector ou ecrã de televisão), exportaram-se com os *codecs* H.264 (MPEG-4) para o vídeo (imagem) e AAC para o som e usou-se um formato de 1920 x 1080 (formato 16:9) para uma melhor reprodução.

Associar a dimensão visual à dimensão sonora tornou-se um desafio neste projeto. De acordo com o conteúdo de cada postal, foram escolhidos os sons que melhor se adequassem à expressão e ao discurso narrativo explorado em cada um dos vídeos. Neste contexto, importava que houvesse uma total integração do som com a imagem. Convinha que a banda sonora fosse subtil e não desviasse a atenção sendo, ao mesmo tempo, um elemento de imersão e aglutinador do olhar para o todo da peça.

Os sons foram previamente pensados, tratados e inseridos no editor de vídeo em conjunto com a imagem. Alguns foram anteriormente gravados (voz, água, mar) em locais privilegiados para a captura, outros importados de plataformas *online*, sendo todos posteriormente trabalhados no editor de som *Audacity*¹⁰.

Assim, procurámos que som e imagem obedecessem a um sincronismo para que, na sua projeção final, os vídeos expressassem uma unidade de leitura. Embora cada uma destas expressões não dependa uma da outra, elas contém todas as características, visuais ou sonoras, para se expressar isoladamente. Ao tentarmos colocá-los em sincronia (*synchresis*)¹¹ neste projecto, interessava que as duas expressões se aglutinassem num todo. Esse todo que Michel Chion chama um valor acrescentado, cujo fenómeno é basicamente o «trabalho de

¹⁰ <http://www.audacityteam.org/>

¹¹ É um momento saliente de uma sequência audiovisual durante a qual um evento sonoro e um evento visual estão reunido em sincronia. (Chion, 1994: 58)

sincronismo de som/imagem, através do principio da sincronização, a criação de uma relação imediata e necessária entre algo que alguém vê e algo que se ouve» (1994: 5) – o que percebemos quando assistimos a um filme, sem nos darmos conta que som e imagem estão juntos.

Eraser River

Eraser River (cf. Fig. 25) é o primeiro dos vídeos que compõem o projeto *Objetos de Memória*. Foi também o primeiro a ser realizado. Para este vídeo foi usado um postal antigo com marcas de alguma deterioração devido à sua antiguidade e uso. O postal tem impressa a imagem de uma paisagem com quatro figuras dentro de um bote parado sobre as águas de um rio, - um barqueiro, uma mulher e duas crianças. Pela identificação dos seus trajes, deixa-se antever que a imagem do postal teria sido capturada em meados do séc. XIX. O barqueiro, de pé sobre o bote, segura uma vara enquanto todas as figuras dirigem o seu olhar para a câmara que captou a imagem naquele momento.

Aos poucos, o rio transforma-se lentamente num movimento ondulante, intersectando o bote com as suas águas que, num vai vem, se dilui. Durante o ondular das águas, os personagens desaparecem um a um num *fade-out* ficando, no final, o barqueiro. As águas voltam à sua forma estática e a paisagem desvanece-se no branco.



Fig. 25 Rogério Paulo Silva, *Eraser River*, 2016. Video HD, PAL. 3'35'', som.

A peça evoca o mito de Caronte, o barqueiro que faz a travessia do rio *Letes*, rio do esquecimento, narrado na mitologia grega. O movimento subtil das águas do rio contrapõe-se às figuras estáticas sobre o bote, criando-se assim uma tensão visual de que algo vai acontecer. Nessa percepção, a paisagem imóvel absorve as figuras que desaparecem, relacionando-se essa acção com a dicotomia memória / esquecimento. A peça define-se em dois momentos. O primeiro momento é o da imobilidade, do estático e da permanência. A imagem, nesta fase, propõe-se a estabelecer um diálogo com o observador acentuando a sua permanência. Como se dessa insistência visual e duradoura se tentasse extrair uma forma de nos apoderarmos da imagem e de mantê-la no pensamento. O segundo momento é o do movimento, da acção e do esquecimento. O movimento traduz mudança, um novo ciclo ou um eterno retorno. A imagem do postal transforma-se quando surge movimento que, ao surgir, também faz desaparecer. Neste segundo momento, as figuras vão desaparecendo durante o período em que as águas fluem na paisagem, como se dessa acção não houvesse retrocesso. A imagem funde-se no movimento como metáfora de uma memória que se desvanece. Ao fundir a imagem num *fade out* para o branco, procurámos que ela expressasse uma continuidade - algo que advém novamente no meio de uma névoa. Um fundo negro não daria essa percepção. Transportava-nos para a ideia de um terminar, algo absorvido pelo adormecimento profundo. A imagem que termina no escuro não tem pretensões a aparecer segunda vez (no cinema o fim de um filme é quase sempre negro), não dando ideia de suspensão como a imagem que se desvanece no branco. O branco diz-nos que aquilo que foi levado ainda se encontra escondido, atrás da cortina, sem se ver. Com a premissa de que, em qualquer altura, se mostre novamente, tal como uma memória ausente que, em qualquer altura da nossa vida, se manifesta uma e outra vez conforme a necessidade que temos em a recordar.

Eraser River surge assim como uma tentativa de chamar a imagem à dimensão visual do momento presente, em que ela deixa de pertencer à inércia do instante em que é captada, sendo reinventada na sua realidade através da recuperação do movimento escondido pelo estático da fotografia. Essa transformação visual, sugerindo uma libertação da imagem e do seu conteúdo é-nos dada pelo vídeo, o qual permite recuperar do adormecimento fotográfico o movimento dos personagens e do rio como uma memória ativa daquele momento.

A procura de uma suavidade no discurso, dentro do qual o vídeo pudesse decorrer, levou a que nos concentrássemos no rio como uma presença aquática que visa transportar consigo toda a fragilidade humana, não como um destino penoso objetivado por um final

através da morte, mas como o caminho percorrido para uma transcendência com vista a uma união com a natureza.

O som, fixado para que o olhar não se desvie, surge no início como uma turbina que lança o ar através da paisagem, fria e cinzenta, prolongando a dimensão sonora até ao momento em que o barqueiro fica sozinho na barca. O som desvanece-se. Este som, embora não a ilustre, procura estabelecer uma ligação com o que decorre na imagem. Faz mover aquilo que não é movível na imagem. Ele perpétua o acontecimento durante o tempo que as figuras se encontram em cena, como uma respiração que as prendesse ao momento da vida que ali as retém. Já no vazio, na ausência do som e das outras figuras, o barqueiro fica como que suspenso em cima da barca, numa espera, a fazer lembrar a eternidade do instante.

Vanishing

Em *Vanishing* (cf Fig. 26) procura-se recuperar, através do vídeo, a memória fotográfica de um grupo de pessoas que fizeram parte da minha família. Não como qualquer espécie de exercício nostálgico, mas como material para a exploração de diálogos visuais no audiovisual. Os elementos do grupo, ao longo das suas vidas, estiveram sempre ligados ao mar e à faina da pesca através do meu avô que, numa parte da sua vida, foi pescador na vila de Sesimbra.

O vídeo inicia com uma série de *flashes* de uma imagem de que não temos perceção. Quando estabilizada, apresenta-se um postal cuja imagem representa um mar. O som que envolve este início, sugere uma tensão que é o índice para que surja o mesmo postal, agora habitado por pessoas. A imagem do postal apresenta uma paisagem aquática, o mar ondulante de uma praia, onde um grupo de quatro pessoas dentro de água, vestidos, posam para a fotografia. A mulher da direita e o rapaz, que se encontra num nível mais abaixo e por consequência mais submerso, olham diretamente para a câmara. Desligadas desse momento fotográfico, as outras duas mulheres entreolham-se numa cumplicidade. O que faz estas mulheres olharem-se? Que ligação dos olhares é essa que se prolonga paralela à linha do horizonte? Como se a horizontalidade dinâmica desse olhar seguisse um outro rumo fora do seu campo de visão.

Esta imagem, cujo espaço visual é o *habitat* de quatro pessoas, subtilmente faz transparecer o som das ondas do mar. Como se este som fosse o motor para a materialização de um qualquer movimento. O insinuar desse movimento através de um som, permite criar a ilusão de que, mentalmente, haja a percepção de um movimento. Na verdade, o mar que antes era estático move-se ondulante quebrando com essa inércia.

Ao encontrar esta fotografia observei que o que estava representado indicava que estas pessoas se encontravam fragilmente agarradas àquele mar, desde sempre, como se um desígnio as tivesse germinado na representação. O vídeo, na sua síntese, evoca essa permanência das águas como alimento para uma sobrevivência, mas também para a efemeridade da vida que desaparece nesse líquido como uma espécie de purificação.



Fig. 26 Rogério Paulo Silva, *Vanishing*, 2016. Vídeo HD, PAL. 3'43'', som.

Esta fotografia dos anos 30 do séc. XX, parte de um álbum de família e tem todas as características de um postal. As fotografias naquela época eram captadas e transformadas em cartões-postais, impressos no verso. Estes tiveram o seu início cerca de 1890 e estavam ligados à difusão e democratização da imagem fotográfica na época, pela sua possibilidade de envio através de correio postal. Processo esse economicamente acessível, «tornando-se uma “mania” até meados de 1930 em todo o mundo e em especial na Europa» (Sotilo, 2014). Embora esta fotografia convoque a memória destas pessoas pertencentes à família, ela foi escolhida pelo contexto aquático que as envolve, o que naturalmente a liga ao projeto.

Assim com em *Eraser River*, também em *Vanishing* a água do mar, inicialmente estática, transforma-se subtilmente num movimento ondulante, cercando as quatro figuras.

Num dado momento, a mulher da direita e o rapaz desaparecem em *fade-out* um após o outro (cf. Fig. 27).



Fig. 27 Rogério Paulo Silva, *Vanishing*, 2016. (imagem do vídeo)

A visão inicial que temos do conjunto das quatro figuras é quebrada por esse desaparecimento. Embora haja uma ausência espacial das duas figuras que antes faziam parte do grupo, permite-nos pensar se realmente existe a impressão dessa falta. Por outro lado, as mulheres que ficaram na paisagem sublinham na imagem a sua presença, pois ao trocarem de olhares elas deixam transparecer um diálogo visual, possibilitando o espectador a fazer parte desse momento.

O vídeo prossegue com a transformação da paisagem que passa de um ambiente diurno para um ambiente noturno, propondo a entrada num espaço negro, de adormecimento, em que a tensão visual é acentuada pelo som forte de um navio, evocando um destino incerto, uma viagem. As figuras entram lentamente nessa penumbra. Momentos depois, a imagem do postal reaparece com o mesmo mar, estático e sem figuras.

I Remember

I Remember (cf. Fig. 28) é o terceiro vídeo deste projeto. O postal escolhido para este trabalho foi comprado já em estado de degradação pelo tempo e uso. A imagem que está representada apresenta um enquadramento desnivelado em relação ao espaço do postal, o que o torna mais característico de um ecrã de cinema do que um postal impresso.



Fig. 28 Rogério Paulo Silva, *I Remember*, 2016. Vídeo HD, PAL. 3'20'', som.

O postal representa uma paisagem campestre com um pequeno rio de pouca profundidade. Por este facto e por estar perto de um aglomerado de casas visíveis ao fundo da imagem, a proveniência da água insinua uma cheia após as chuvas num dia de Inverno, num lugar sem referências.

O vídeo pretende assim evocar a memória do lugar através da imagem de uma mulher que, inclinada sobre as águas de um rio pouco profundo e inserido numa paisagem, parece procurar algo, uma recordação, talvez. A imagem é estática durante um período longo, o que leva a suscitar a dúvida se a mulher está ou não em movimento. Na verdade, durante esse período, o seu corpo que antes se encontrava curvado vai-se endireitando subtilmente, transmitindo a sensação de que a paisagem mudou. No decorrer desta acção, a água inicia lentamente um movimento ondulante. O surgimento de uma melodia, sons de piano que fazem lembrar uma música de embalar, procura entrar numa cadência e em sintonia com a ondulação das águas. A música evoca o chamamento para uma recordação que, junto a uma voz *off*, nos segreda a frase “*I remember*” (eu lembro-me). É como se diante tal presença sonora se abrisse a possibilidade de revelar ao espectador uma memória escondida a que nós, como observadores desse momento, não temos acesso. A mulher desaparece na envolveria do espaço. Nesse momento, é como se a única coisa permitida fosse presenciar a imagem do postal que visualizamos como registo daquele momento. Um momento que apela à partilha da imagem com o espectador, como a recordação de um lugar cuja imagem decorre num perpétuo movimento, lento e cadenciado, em que as águas se vão diluindo deixando transparecer um tempo anterior, finalmente materializado por uma terra seca e gretada, como uma pele marcada pela experiência de uma vida.

Para chegarmos à conclusão de qual seria o dispositivo mais adequado para a apresentação dos três vídeos, procurámos entender primeiro de que forma se pode criar um lugar que transmita a ideia de um espaço de memórias. Interessava que cada vídeo surgisse nesse espaço durante o tempo necessário para a sua observação e desaparecesse para que outro começasse de seguida em sequência. Houve a percepção que passar os vídeos em ecrãs de *tablets* ou computadores não era a melhor opção pelo facto de estarem ligados a uma moldura, limitando a sua observação nesse suporte. Concluimos então que a projecção na parede seria o dispositivo que melhor se enquadrava. Ao ser projectada na parede sem qualquer suporte, a imagem do vídeo tende a desaparecer no final sem deixar lá instalada a presença da moldura. Ficando simplesmente a parede e a memória da imagem projectada.

Assim, para a construção deste dispositivo reunimos três projectores cada um com o seu vídeo. É importante que a apresentação do primeiro vídeo esteja em sincronismo com o tempo de duração do antecedente de forma a que, quando um termine a sua projecção numa parede, surja automaticamente o segundo projectado noutra parede. Para isso, introduzimos um espaço negro no início da *timeline* de cada vídeo (cf. Fig. 29), de forma a que enquanto o primeiro esteja a ser mostrado, o segundo percorra esse espaço negro com o mesmo tempo de duração do primeiro vídeo, até este acabar. Após percorrer o espaço negro, a imagem do segundo vídeo aparece enquanto o terceiro vídeo percorre o espaço negro relativo ao tempo de duração do segundo vídeo. Desta forma, o espectador pode assistir a cada um dos vídeos um após outro e projectados em diferentes paredes, sem haver sobreposição nas apresentações.

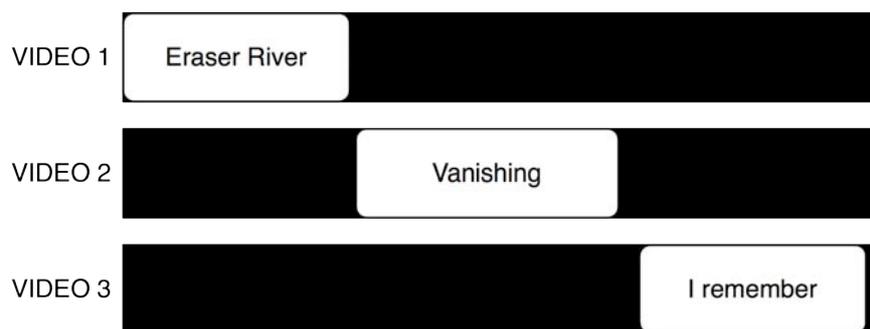


Fig. 29 Esquema de alinhamento de vídeos

Cada canal de vídeo contém um filme com a duração total dos vídeos em sequência. A presença de um dos vídeos num canal é acompanhada de negro nos outros canais.

3.4. *Análise Crítica*

Os três vídeos de *Objetos de Memória* são construídos segundo um processo de experimentação no qual a imagem, nas suas duas expressões (estática e movimento), se associa ao discurso narrativo. O facto de se ligar a imagem à memória através de analogias - água, movimento, estático, aparecimento e desaparecimento - como uma ferramenta necessária para visualizar o que em si é um princípio imaterial (memória), leva a que estes vídeos confrontem estes dois tipos de imagens com vista a dialogarem num todo. Esta unidade visual propõe-se a explorar a memória como uma possibilidade de esta se transformar numa imagem.

Considerando-se a água como um movimento análogo ao surgimento da memória, neste projecto ela liga-se ao mito de *Caronte* através do rio *Letes* – rio do esquecimento - e a Gaston Bachelard que faz da água um espelho do destino humano.

O projecto *Objetos de Memória* é composto por 3 vídeos. Cada um mostra uma imagem impressa num postal antigo representando paisagens e figuras. A água interage visualmente com o espaço estático do postal através do movimento. As figuras surgem e desaparecem conforme o movimento da água, evocando, desta forma, o princípio accionador de uma memória.

Assim, os três vídeos são como um serial de memórias manifestando-se em imagens através dos postais que, como um arquivo de acontecimentos, se identificam com o passado. A estes postais, registos de uma distância temporal, podem ser chamados lugares de memória que, segundo Pierre Nora, «nascem e vivem do sentimento que não há memória espontânea, que é preciso criar arquivos, que é preciso manter aniversários, organizar celebrações, pronunciar elogios fúnebres, levantar atas, porque essas operações não são naturais» (1993: 13).

Embora autónomos, os vídeos completam-se entre si pois reproduzem eventos através da imagem, daquilo que poderá constituir a imaterialidade de uma memória. Por outro lado, estas imagens vêm conferir aos vídeos uma ideia de estranheza, imaterial e intemporal, devido à transformação que ela sofre ao passar lentamente do estático para o movimento.

Para além da impressão do tempo suspenso que é transmitido, facto inerente ao movimento lento dado pela imagem, é reflectida também uma tensão visual que provoca a dúvida se a imagem estática não estará, ela própria, em movimento. É através do movimento

que se propõe ligar a ideia de uma memória ausente que se vai formando no imaginário através da imagem.

A imagem cinematográfica é um campo muito favorável ao imaginário, razão pela qual a sua teoria foi privilegiada. Mas, por direito, toda a imagem socialmente difundida num dispositivo específico resulta da mesma abordagem, já que, por definição, a imagem representativa actua no duplo registo (na “dupla realidade”) de uma presença e de uma ausência. Toda a imagem encontra o imaginário, provocando redes identificadoras e accionando a identificação do espectador consigo mesmo como espectador que olha. (Aumont, 1990: 120)

O carácter de memória atribuído ao postal de cada vídeo, vem acentuar a sua presença visual como uma tripla representação: na projecção, o ecrã representa um postal que, por sua vez, representa uma imagem, a qual pretende que seja a representação de uma memória. Este jogo visual, que se revela diante do espectador como a repetição de uma imagem dentro de outra imagem, não procura tornar-se um *mise en abyme*, pois não cai na dimensão do infinito como um *loop* sem fim, mas sim manter-se como um registo que vive à superfície daquilo que representa. É nessa superfície, nesse lugar onde o postal se mostra, que o espectador é absorvido pela transformação da imagem, como uma lembrança que é marcada pela insistência da observação.

O aspecto formal de cada postal está ligado a uma degradação e a uma coloração específica. Pelo seu uso, cada um apresenta um visível estado de deterioração - manchas e pequenos rasgões nas bordas - que ajudam a enquadrá-los dentro de um contexto temporal. Cada imagem impressa é detentora de uma coloração diferente. Facto que faz com que os postais detenham a sua própria identidade, juntamente com a dimensão sonora e, dessa forma, que o conteúdo associado a cada imagem transmita uma experiência visual diferente em cada vídeo, aproximando-a à imaterialidade do passado e do sonho. Neste contexto o som, ainda que escasso, torna-se uma legenda audível que se integra na imagem como afirmação dos momentos em que a ela se transforma, para acentuar a imersão numa ideia de lembrança.

À semelhança da Imagem estereoscópica, «da sensação que se tinha ao observar estereogramas», estes postais também insistem «no tempo que se passava a examinar o conteúdo da imagem» (Krauss, 2013: 411). A detenção do olhar no postal representado em cada vídeo, associa-se a um determinado tempo de espera que o espectador terá que experienciar. Fixado a uma tensão iminente, o que está representado transmite a impressão de que, mais cedo ou mais tarde, algo está porvir. Tudo se passa no plano da dicotomia imagem-impressa/imagem-movimento.

Ao apreendermos a sua função enquanto objecto, o postal tende a identificar-se como algo que é familiarmente conhecido. Por outro lado, ao ligarmos a sua imagem a um discurso visual, é-nos sugerido um imaginário que aponta para a imaterialidade de memórias passadas, surgindo análogas ao movimento que nele decorre.

CONCLUSÃO

Este projecto surgiu do interesse em analisar e entender em como a imagem estática da fotografia e a imagem em movimento do vídeo, ao se interligarem, se relacionam e se manifestam diante do espectador. Este interesse originou o desenvolvimento de uma série de três vídeos, os quais tiveram como metodologia de trabalho o corte, a intersecção e a montagem de imagens que, construídas num discurso narrativo e na forma de postais, resultaram num trabalho audiovisual que veio remeter para o conceito de *Objectos de Memória*. Sob este conceito pretendemos que cada um dos postais, enquanto projecção de vídeo, expressasse a ideia do aparecimento e desaparecimento de memórias.

Para o desenvolvimento da pesquisa teórica, foi fundamental compreendermos alguns princípios básicos relacionados com a noção de memória associada a diferentes contextos: discurso narrativo na imagem (vídeo) e na dimensão literária cujas obras se concentram no registo de memórias visuais de acontecimentos; o mito, numa relação particular com o simbolismo das águas (elemento que surge no projecto como um fluxo materializado da memória); o discurso visual das imagens percebido no seu todo, teorizada pela *Gestalt*.

A presença de Henri Bergson permitiu, neste projecto, tratarmos a memória como um processo que reúne imagens ao longo do tempo, tornando-se estas uma recordação de acontecimentos os quais Pierre Nora menciona como fazendo parte da experiência do lugar. A partir destas referências, tratou-se os postais dos três vídeos como objectos de memória, permitindo representá-los como contenedores de imagens, a partir de lugares experienciados anteriormente por alguém.

Para se entender melhor o conceito de memória do lugar, reunimos para o projecto Óscar Muñoz e Orhan Pamuk, o que permitiu colocar o postal como um interprete da lembrança de um momento, que estes autores trataram como algo a ser recuperado - quer através das imagens desenhadas no cimento, quer através dos objectos instalados no Museu da Inocência.

Esta recuperação de recordações esquecidas, também é objecto de análise nos postais deste projecto. Eles permitem mostrar uma imagem parada que se transforma, evocando uma memória que lentamente se anima diante do espectador.

Partindo dessa transformação, procurámos uma ligação entre a memória e a água (mar, rio), explorando assim a imaterialidade de um movimento que tanto pode transmitir a ideia de trazer como de levar. Assim, o discurso do mito tornou-se uma peça fundamental para ligarmos o elemento água ao projecto. Através de Barthes, Benjamin, Platão, Dante e Ovídio atribuímos significados às águas do rio, partindo do mito do barqueiro *Caronte* e do *Letes*, rio do esquecimento, imortalizados nas narrativas literárias por estes autores.

Desta forma, clarificou-se a ideia de como o movimento das águas pode ser análogo ao aparecimento e desaparecimento de uma memória no contexto audiovisual. Explorar a imagem estática, transformando-a subtilmente em movimento, ou fazer desaparecer no postal elementos para viabilizar a ideia de que a memória é frágil e efémera, resultou de uma compreensão aprofundada do significado das águas do rio *Letes*, a qual encaminhou o projecto na resolução de questões técnicas ligados à interpretação e à montagem dos vídeos. Bachelard surge aqui como uma profecia associada ao desaparecimento da imagem humana através do destino das águas, a qual permitiu uma visão aprofundada dos conceitos.

Ao nível da intersecção das imagens, tornou-se importante evocar a teoria da *Gestalt* para uma maior noção do equilíbrio visual nos vídeos do projecto. Para tornar clara a percepção de unidade na imagem, numa perspectiva do todo, tomámos como referência autores como Arnheim, Aumont e Deleuze.

Paralelamente, reunimos os filmes *La Jetée* de Chris Marker e *A Voyage on the North Sea* de Marcel Broodthaers, pelo facto de que ambos apontam para um discurso narrativo formado a partir da reunião de várias imagens fotográficas. Ao relacionarem uma imagem com outra imagem formando uma diegese, os autores garantem ao filme uma unidade narrativa, através do processo dinâmico da montagem. Este jogo de intersecções, permitiu desenvolver nos postais de *Objectos de Memória* uma hierarquia de acontecimentos visuais respeitante à transformação da imagem dentro do seu todo. As imagens estáticas e as imagens em movimento teriam de interligar-se numa unidade, através do corte e da colagem e da montagem de imagens, para assegurar um discurso lógico e perceptivo num corpo único (postal).

O conceito de corpo único transporta-nos para o capítulo da Arte postal. Ao introduzirmos este capítulo nesta dissertação não procurámos focá-lo no âmbito da descrição histórica exaustiva desta expressão artística, embora continue a ser uma das formas mais democrática e global de promover a arte, mas permitir uma contribuição para o projecto *Objectos de Memória* que embora ligado ao campo do audiovisual, estaria reforçado com a ideia de que o postal é um objeto que promove um conjunto de interpretações e de significados, associados à imagem e aos conceitos, possibilitando explorá-lo em diversos campos do pensamento artístico.

Para finalizar esta dissertação importa dizer que, no futuro, interessa-me aprofundar o discurso narrativo na imagem e alguns conceitos inscritos nesta dissertação, nomeadamente o conceito de memória do lugar. Dar continuidade a projetos audiovisuais construídos em torno de um pensamento associado ao processo de intersecção da imagem parada com a imagem em movimento, privilegiando o corte, a colagem e a montagem de fotografias em contexto de vídeo.

BIBLIOGRAFIA GERAL

Alighieri, 2000

Alighieri; Dante, (2000) *A Divina Comédia: Purgatório*. São Paulo

Aumont, 2009

Aumont; Jacques, (2009) *A Imagem: Purgatório*. Lisboa: Edições Texto & Grafia

Arnheim, 1984

Arnheim, Rudolf, (1984) *Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Livraria Pioneira Editora

Bachelard, 1998

Bachelard, Gaston (1998) *A Água e os Sonhos, Ensaio sobre a Imaginação da Matéria*. São Paulo: Martins Fontes

Bajac, 2001/2011

Bajac, Quentin (2001/2011) *La invención de la fotografía – La imagen revelada*. Barcelona: Blume.

Barroco, 2009

Barroco, Carlos, *et al* (2009) *Em Trânsito - Arte Postal Mail*. Lisboa: Fundação Portuguesa das Comunicações.

Benjamin, 2012

Benjamin, Walter (2012) *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água

Bergson, 1999

Bergson, Henri (1999) *Matéria e Memória, Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes

Bergson, 2001

Bergson, Henri (2001) *A Evolução Criadora*. Lisboa: Edições 70

Barthes, 1973 (a)

Barthes, Roland, *et al.* (1973) *Análise Estrutural da Narrativa*. RJ: Editora Vozes Limitada

Barthes, 2001 (b)

Barthes, Roland, (2001) *Mitologias*, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil

Barthes, 2012 (c)

Barthes, Roland, (2012) *A Câmara Clara*, Lisboa: Edições 70

Bourriaud, 2008

Bourriaud, Nicolas, (2008) *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora

Broodhaers

Broodhaers, Marcel, (1974) *A Voyage on the North Sea*. <https://www.youtube.com/watch?v=dQPKG1efWGg>

Chion, 1994

Chion, Michel, (1994) *Audio-Vision – Sound on Screen*. New York: Columbia University Press

Danto, (2002)

Danto, Arthur, (2002) O mundo como Armazem: Fluxus e Filosofia. In: O que é Fluxus/ O que não é! O porquê. 23-32. The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection Foundation – Detroit. Brasília / Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil.

Deleuze 1983

Deleuze, Gilles (1983) *A Imagem – Movimento, Cinema 1*. Editora Brasiliense

Deleuze 2006

Deleuze, Gilles (2006) *A Imagem – Tempo, Cinema 2*. Lisboa: Assírio e Alvim

Gleitman

Gleitman, Henry, *et al*, (2003) *Psicologia*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian

Gombrich, 1982

Gombrich, E.H., (1982) *Art and Illusion: A study in the psychology of pictorial representation*. Edinburgh: Phaidon Press

Griffero, 2009

Griffero, Tonino et al, (2009) *Dicionário de Estética*. Lisboa: Edições 70

Krauss, 1999

Krauss, Rosalind, (1999) *A Voyage on the North Sea, Art in the Age of the Post-Medium Condition*. New York: Thames and Hudson, Inc.

Krauss, 2013

Krauss, Rosalind, (2013) *Espaços Discursivos da Fotografia: Pisagem/Vista* in *Ensaio Sobre Fotografia de Niépce a Krauss*. Lisboa: Orfeu Negro

Melo e Castro

Melo e Castro, Ernesto, *et al* (2009) *Em Trânsito - Arte Postal Mail*. Lisboa: Fundação Portuguesa das Comunicações.

Metz, 1973

Metz, Christian, et al. (1973) *Análise Estrutural da Narrativa*. RJ: Editora Vozes Limitada

Nora, 1993

Nora, Pierre. (1993) Entre memória e história: a problemática dos lugares. *Revista Projeto História*. São Paulo, v. 10, p. 7-28.

Ovídio, 2010

Ovídio (2010) *Metamorfoses*. Lisboa: Livros Cotovia

Platão, 2001

Platão (2001) *A República*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian

Pamuk, 2012

Pamuk, Orhan (2012) *The innocence of objects*. New York: Abrams

Sekula, 2013

Sekula, Allan, (2013) *Sobre a Invenção do Significado da Fotografia* in *Ensaio Sobre Fotografia de Niépce a Krauss*. Lisboa: Orfeu Negro

Sontag, 2012

Sontag, Susan, (2012) *Ensaio sobre Fotografia*. Lisboa: Quetzal

Sotilo, 2014

Sotilo, Caroline Paschoal, (2014) *O cartão-postal e a fotografia: reprodução e consumo*. PPGCOM ESPM, COMUNICON 2014, São Paulo

Virgílio, 1990

Virgílio (1990) *A Eneida*. Madrid: Ediclub

WEBGRAFIA

<http://www.merzmail.net/artepostalarte.htm>

<https://www.youtube.com/watch?v=9BgOfsG7J0Q> (Robert Filliou, Eternal Network)

<https://mailartists.wordpress.com/2011/12/11/robert-filliou/> (Robert Filliou)

<http://ensembles.mhka.be/items/14219>

<http://www.triennial.ee/history/prizewinners/2007-2/> (Óscar Munoz)

<https://www.creativereview.co.uk/author-orhan-pamuk-brings-his-museum-of-innocence-to-london/>

<http://en.masumiyetmuzesi.org/> (Museu da Inocência)

<http://www.rayjohnsonestate.com/home/> (Ray Johnson)