

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

RENATA LA ROCCA

**traços de memória**

São Paulo  
2014



RENATA LA ROCCA

**traços de memória**

Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutor em Artes Visuais.

Área de Concentração: Poéticas Visuais

Orientador: Prof. Dr. Gilberto dos Santos Prado

São Paulo

2014

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa desde que citada a fonte.

**Catálogo na publicação**  
**Serviço de Biblioteca e Documentação**  
**Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo**

LA ROCCA, Renata  
Traços de Memória / Renata La Rocca – São Paulo : R. La Rocca, 2014.  
252 p : il.

Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Artes  
Visuais - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de  
São Paulo.

Orientador: Prof. Dr. Gilberto dos Santos Prado  
Bibliografia

1. Arte da Memória 2. Imagens magicamente ativadas 3.  
níveis de realidade 4. psicanálise 5. instalação artística I.  
Prado, Gilberto dos Santos II. Título.

CDD 21.ed. – 700

NOME: LA ROCCA, Renata

TÍTULO: Traços de Memória

Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da  
Universidade de São Paulo para obtenção do título de  
Doutor em Artes Visuais.

Aprovado em: \_\_\_\_\_

### Banca Examinadora

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_









às memórias futuras.

## agradecimentos

Voltando meu olhar para os últimos quatro anos, foram muitas as pessoas, dentro e fora dos meios acadêmicos, que contribuíram para o desenvolvimento desse trabalho deixando seus traços, marcando minhas memórias.

Ao professor Gilberto Prado, agradeço por enxergar os traços invisíveis existentes na natureza e nas relações que nos afetam e modificam o tempo todo. Além, gostaria de agradecer pela generosidade em compartilhar e promover conexões.

Aos colegas do grupo Poéticas Digitais, agradeço pelas trocas, pelos conhecimentos compartilhados *entre* Encontros e Amoreiras.

À pesquisadora e artista Luisa Paraguai, agradeço pela amizade e pelas contribuições sempre precisas.

À pesquisadora e artista Silvia Laurentiz, pelas contribuições inspiradoras, através de trocas instigantes.

Ao professor Wolfgang Strauss, agradeço pela s referências compartilhadas e por ajudar a construir mind maps em processo nos jardins da FAU-USP.

À amiga Clarissa Ribeiro, agradeço pela grande amizade e pelos Instantes de Metamorfose de 16 anos, condensados através de palavras mágicas. Além, agradeço pelas incansáveis contribuições durante a pesquisa.

Aos meus colegas de trabalho da UNIMEP e da FAAL, agradeço pelo companheirismo e pelo apoio principalmente na reta final; em especial ao Daniel Lenz, pelo despertar para o *Umwelt*.

Aos amigos Isabella, Leonardo e Ralf, pela amizade, carinho e por me acolherem na metrópole; em especial ao Ralf, pelas memórias construídas em associação livre.

Ao amigo Fábio Abreu, agradeço pela amizade e pelo apoio nas aventuras do re-encontro e também pela construção de memórias sobre as nuvens, com direito a pôr do sol no Uruguai.

Ao amigo Bartolomeu Junior, pela amizade, confiança e confiança, e por construir memórias de uma transformação.

Aos amigos Aroldo Godoy e Gustavo Furlan, pelas contribuições através de imagens ativas.

À Sonia Zoppi, por me ajudar a transformar sintoma em traço e a me tornar *arteira*.

À grande *famiglia* La Rocca, por todo apoio e por construir em conjunto, desde os traços físicos, grande partes dos traços presentes nesse trabalho. Neuzo La Rocca, por compartilhar suas memórias de infância e pelos milhares de lápis de cor e canetinhas que me incentivaram a gostar dos traços. Lectícia La Rocca, por compartilhar sonhos de adolescência em viagens de avião e pela presença através de velas mágicas; além, pelas histórias não narradas que impulsionaram essa construção. À Denize, Rodrigo, Gisele e Pedro, pela amizade e por construir conexões através de linhas que também se configuram traços. À Gina, Guilherme e Beto, pela amizade e por me ajudar a materializar sonhos de papel. Ao Daniel e em especial à Solange, pela amizade e pela inspiração nas incursões pela psicanálise, pelas sessões continuadas em longas conversas via telefone e pelo apoio nas correções, presença constante nas dinâmicas e em alvos lençóis. À Margot, Gustavo e Gilberto, pela postura de força e coragem e por me ajudar a *ir*, em especial ao Gustavo La Rocca, agradeço pela inocência e pela força através de super heróis mágicos: Santa Tartaruga!

São Paulo, Março de 2014

## resumo

Esta é uma investigação sobre Memória. Na presente tese, partimos da compreensão de que a exploração de *imagens magicamente ativadas* na criação de trabalhos artísticos pode promover a transição entre diversos níveis de realidade, permitindo, a partir da exploração da arte da memória, a construção ou a emergência de significados complexos. Entendendo a *memória como traço* e utilizando a psicanálise como poética, exploramos as *imagens magicamente ativadas* pela memória, enquanto capacidade de (re) significação através de uma instalação artística que representou a transição do indivíduo em seu processo de re-conhecimento e re-invenção de si mesmo.

Palavras-chave: Arte da Memória. Imagens Magicamente Ativadas. Níveis de Realidade. Psicanálise. Instalação Artística.

## abstract

This is an investigation about memory. In this thesis, we start from the understanding that the exploitation of *magically activated images* enabled the creation of artwork can make the transition between different levels of reality, allowing, through exploration of art of memory, the construction or the emergence of complex meanings. Understanding the memory as trace and using psychoanalysis as poetic, explored the *magically activated images* by memory, while the ability to (re) signification through an artistic installation that represented the transition from the individual in the process of re-discovery and re-inventing yourself.

Key words: Art Of Memory. Magically Activated Images. Levels Of Reality. Psychoanalysis. Artistic Installation.

# sumário

prólogo | 21

introdução | 31

1. quarto do silêncio | 47

2. quarto da associação livre | 81

2.1. arte da memória e/ou imagens magicamente ativadas | 82

2.2. microcosmo *versus* macrocosmo | 93

2.3. entre níveis de realidade | 104

2.4. das sensações | 113

3. quarto da transferência | 133

3.1. *level head*, julian Oliver | 134

3.2. *the architecture of association*, bill seaman | 139

3.2.1. *the architecture of association* / 145

3.3. *memory traces/ engrams*, joyce cutler-shaw | 147

3.3.1. *what comes to mind: memory traces/ engrams* | 151

3.4. *the tulse luper suitcases*, peter greenaway | 156

4. quarto do desejo | 175

4.1. grupo poéticas digitais | 177

4.1.1. Ø25 – quarto lago | 178

4.1.2. *15 naranjos* | 181

4.2. ciuriddia | 187

4.3. Instalação *Traços de Memória* | 199

cômodo 01: quarto do silêncio | 206

cômodo 02: quarto da associação livre | 208

cômodo 03: quarto da transferência | 212

cômodo 04: quarto do desejo | 215

considerações finais | 222

sobre memória e *imagens magicamente ativadas* | 222

sobre níveis de realidade e níveis de percepção | 225

sobre imaginário e construção de significado: a prática da criação artística | 228

referências | 234

iconografia | 247







prólogo

## Ausência

Por muito tempo achei que a ausência é falta.  
E lastimava, ignorante, a falta.  
Hoje não a lastimo.  
Não há falta na ausência.  
A ausência é um estar em mim.  
E sinto-a, branca, tão pegada, aconchegada nos meus  
braços,  
que rio e danço e invento exclamações alegres,  
porque a ausência, essa ausência assimilada,  
ninguém a rouba mais de mim.  
Carlos Drummond de Andrade<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> ANDRADE, C. D. **Ausência**. Disponível em: <<http://www.revistabula.com/391-os-dez-melhores-poemas-de-carlos-drummond-de-andrade/>>. Acesso em 12 dez. 2013.

## prólogo

Ao pensarmos no título deste trabalho, *Traços de Memória*, podemos fazer uma série de associações do significado de traço, de sua relação com a memória e, imediatamente surgem algumas indagações como: que tipo de traço? Escrita? Desenho? Linha? Vestígio? Tentaremos elucidar um pouco essas questões, primeiramente entendendo os significados da palavra. A palavra traço deriva do verbo traçar, que vem do latim *tractiāre*, de *tractus*, cujas definições dizem muito a respeito da abordagem de nosso trabalho. Segundo o dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, traço pode ser,

1. ato ou efeito de traçar < o t. de sua letra é muito bonito >
2. ( 1836 ) linha ou risco feito com carvão, giz, lápis, pena, pincel, buril etc.
3. maneira característica de desenhar < cada desenhista tem seu t. próprio >
4. linha do rosto; lineamento, feição, fisionomia < o que nela mais chamava a atenção eram os t. delicados >
5. qualidade de ser parecido; parença, semelhança < t. de família >
6. característica determinante da essência ou da natureza de um ser ou coisa; caráter, qualidade < a perseverança era o t. marcante de sua personalidade >
- 6.1. ling propriedade de um elemento linguístico, que o caracteriza [A presença ou ausência de tal propriedade é marcada pelos sinais + ou -, respectivamente.]
7. fig. aquilo que restou (de algo que desapareceu ou se destruiu); vestígio, rastro, sinal < descobriram-se ali t. de uma antiga civilização >
8. conjunto de elementos, que delineia alguma coisa; esboço,

delineamento, traçado < o t. de um romance, de uma novela >  
9. fig. passagem, trecho, parte de uma obra ou de um discurso < alguns t. do discurso presidencial foram marcados pela dramaticidade >  
10. parte de um todo; trecho, paisagem; < via-se, dali, um t. de mar > < o t. contínuo da cordilheira dos Andes >  
11. o que acontece ou aconteceu; fato ocorrido; episódio, caso, lance, sucesso < a biografia continha os t. principais de sua vida > (TRAÇO, 2014)

Ao observarmos essas onze definições do dicionário, podemos tecer uma série de relações do traço com nossas intenções nesse trabalho. Ao olhar traço como ato ou efeito de traçar ou ainda linha feita com risco, pincel, são representações pictóricas que dizem respeito ao traço como representação, característica do desenho, do traço figurativo que fazem parte de nossa investigação, na medida em que o desenho, a representação através do traço sempre nos interessou.

Ao falar de traço como feição ou ainda como qualidade de semelhança, remete a características relacionadas à memória, onde os traços de família podem ser reconhecidos como traços de semelhança ou diferença e que também são elementos fundamentais para nossa abordagem, na medida em que as similitudes e as diferenças vão moldar as narrativas que perpassam esse trabalho. Podemos ainda destacar em nossa abordagem o traço como vestígio, rastro, sinal, ou ainda esboço e delineamento. A partir do traço como rastro, passagem, estruturamos uma série de explorações artísticas, incluindo uma série de vídeos que são parte do resultado exploratório dessa pesquisa.

Mais especificamente, olhando o traço como parte de um todo, trecho ou paisagem e como fato ocorrido, fizemos uma associação ao significado de memória<sup>2</sup> para a psicanálise<sup>3</sup>, como forma de construir a poética que orientou nossas explorações artísticas no âmbito deste trabalho.

Além desses olhares sobre o traço, temos também um olhar mais apurado para o traço na psicanálise que, inicialmente, surgiu no contexto da pesquisa através de uma conversa informal e de uma visão bastante simplista, como sinônimo de memória, mas que passou a ser entendido a partir das definições de traço mnêmico e traço unário, respectivamente para Freud e Lacan. Entender esses conceitos torna-se muito importante no contexto da pesquisa, já que eles dizem muito sobre todo o caminho que delineia sua realização. No entanto, cabe ressaltar que este não é um trabalho sobre psicanálise e que nossa intenção não é o aprofundamento nessa área do conhecimento, mas utilizar os conceitos desse percurso dentro de nosso trabalho.

Partindo primeiramente do conceito de traço mnêmico definido por Sigmund Freud, temos um trecho da carta 52, escrita para seu interlocutor Wilhelm Fließ, onde relata suas pesquisas sobre esse tema, dizendo:

---

<sup>2</sup> A partir de uma conversa informal com minha analista, foi dita uma frase que me marcou e delineou muitas das escolhas da produção desse trabalho: "*Para a psicanálise, memória é traço.*" De maneira bem simplificada, essa definição permaneceu comigo e foi percorrendo meu olhar, minhas sensações e minhas escolhas a respeito da produção artística e, à medida que eu ia percorrendo os caminhos de desenvolvimento do trabalho, ela fazia mais sentido.

<sup>3</sup> A abordagem da Psicanálise no trabalho representa a poética que orientou o desenvolvimento do trabalho artístico e a própria estrutura da tese. No entanto, não pretendemos nos aprofundar nos conceitos específicos dessa área e, dessa forma assumimos nossas limitações ao adentrar uma nova área do conhecimento.

[...] estou trabalhando com a hipótese de que nosso mecanismo psíquico tenha-se formado por um processo de estratificação sucessiva, pois de tempos em tempos o material presente sob a forma de traços mnêmicos experimenta um reordenamento segundo novos nexos, uma retranscrição (*Umschrift*). Assim, o que há de essencialmente novo em minha teoria é a tese de que a memória não preexiste de maneira simples, mas múltipla, está registrada em diversas variedades de signos. FREUD, A carta 52 (6 de dezembro de 1896) in: (GARCIA-ROZA, 1991, p. 197)

Ao falar do traço mnêmico, Freud trata de uma memória que é o próprio aparelho psíquico e que está sujeita a reordenamentos, está registrada em vários signos; uma memória que não existe sem a percepção. Ampliando a definição, o pesquisador Luiz Alfredo Garcia-Roza coloca que é “[...] através dos traços mnêmicos que os acontecimentos psíquicos ficam gravados de forma permanente na memória, sendo reativados por efeito do investimento.” (GARCIA-ROZA, 1991, p. 201) A abordagem de Freud é muito pautada em seus estudos neurológicos e tenta explicar o funcionamento dos neurônios, assim como o reflexo das ações diretamente ao córtex cerebral, de modo que as atividades do aparelho psíquico, vão acontecer a partir de estímulos. Segundo a pesquisadora Maria Holthausen,

Toda a nossa atividade psíquica inicia-se a partir de estímulos (interno ou externo) e termina em enervações. Por conseguinte, atribuímos uma extremidade sensória e uma extremidade motora ao aparelho. O sistema perceptivo recebe os estímulos sensórios, mas não os registra nem os associa, isso porque ele necessita ficar permanentemente aberto aos novos estímulos. As funções de armazenamento e de associação ficam reservadas aos vários sistemas mnêmicos que recebem as excitações do sistema perceptivo e as transforma em traços “permanentes”. A



experiência de satisfação produz um traço mnêmico que é a imagem (sensorial) do objeto que proporciona a satisfação. (HOLTHAUSEN, 2013)

A pesquisadora faz ainda um paralelo entre imagens mnêmicas e imagens sensoriais e entre traços de memória e traços mnêmicos, o que confere grande afinidade à nossa abordagem de memória como traço. Podemos ainda fazer um paralelo entre os sistemas mnêmicos de Freud e os princípios da arte da memória que veremos mais adiante, ambos se referindo à memória a partir da associação a algo ou alguém.

Ao falar sobre traço, Jacques Lacan parte dos estudos de Freud, mas trabalha com o conceito de traço unário que, para além das associações, consiste numa marca de surgimento do sujeito a partir do significante. É no Seminário sobre A Identificação que Lacan (2003) vai tecer suas considerações sobre o traço unário e nele, afirma que todo significante é constituído pelo traço onde o termo unário é introduzido em sua concepção do *um*. De acordo com a psicanalista Doris Rinaldi,

O traço unário surge no lugar do apagamento do objeto, sendo antes um traço distintivo, de pura diferença, que marca a divisão do sujeito pela própria linguagem, onde algo, que diz respeito ao objeto, se perde. Por isso, como um nome, marca um a um, na sua singularidade. O nome próprio seria um exemplo de traço unário, na medida em que se situa como marca distintiva e não se traduz. Na constituição do sujeito, o traço unário tem função de bastão, como traço distintivo, tanto mais distintivo quanto mais está apagado, pois é na medida em que se reduz ao traço sem qualidades, isto é, quanto mais ele é semelhante, puro bastão, mais ele funciona como suporte da diferença. (RINALDI, 2014)

A presença dos traços de memória, como rastros das passagens, como vestígios, trilhas dos caminhos percorridos, é necessária para que se constitua traço, para que haja uma formação de sujeito a partir do significante trilhado por essas linhas, para que algo se escreva. No nosso caso, a escrita se formaliza a partir de uma série de vídeos explorando o traço que apaga a própria coisa e que se desfoca, deixando apenas rastros das paisagens ou das passagens percorridas, ausência apagada que torna presente a ausência a cada repetição.





introdução

De que maneira o espaço tridimensional complexo do apartamento onde eu pilotava meu carrinho de brinquedo veio a se entrelaçar com a representação interna, no meu cérebro, do mundo espacial ao meu redor? (KANDEL, 2009, p. 20)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> KANDEL, E. **Em busca da memória: o nascimento de uma nova ciência da mente**. São Paulo: Companhia das letras, 2009.

# introdução

Esta é uma investigação sobre Memória.

Partimos da compreensão de que a exploração de *imagens magicamente ativadas* na criação de trabalhos artísticos pode promover a transição entre diversos níveis de realidade, permitindo, a partir da exploração da memória, a construção ou a emergência de significados complexos. Nesse contexto, a memória, enquanto capacidade de (re) significação das coisas e das pessoas, pode proporcionar ao indivíduo o re-conhecimento, a re-criação e/ou a re-invenção de si mesmo.

A Memória será o Fio de Ariadne<sup>2</sup> que irá tecer as conexões entre as partes e o todo nesse trabalho. Fio esse representado por *Traços de Memória*, numa trama alinhavando conexões; traços de vários tipos, imagens, linhas em movimento, linhas construídas pelo olhar, pelas representações possíveis. Os *Traços de Memória* ou traços mnêmicos vão costurar as passagens entre as imagens e os lugares, entre os espaços e os conteúdos.

Nesse contexto, para responder às questões formuladas na pesquisa, estaremos transitando por diversas áreas do conhecimento, utilizando o conceito de *Hypomnema* (Greek. υπομνημα, plural υπομνηματα, *hypomnemata*), no sentido colocado pela teoria de

---

<sup>2</sup> Na mitologia grega, o *fio de Ariadne* refere-se a um novelo que Ariadne, filha do rei Minos, deu a Teseu e com o qual ele conseguiu sair do labirinto; é símbolo proverbial do princípio que leva ao conhecimento. (LEXIKON, 1994, p. 97)

Platão da *anamnese* – no sentido de construção de um diagnóstico do estado da arte do tema proposto –, que reconhece a escrita através de notas ou *hypomnemata*, como um dispositivo de memória artificial. Os *hypomnemata* podem constituir memória material de relatos ouvidos, coisas lidas, pensadas, vividas, vistas, guardando-as como fragmentos acumulados para releitura, meditação e re-elaboração mais tarde.

Nosso primeiro *hypomnema* começou ainda na graduação em Arquitetura e Urbanismo, quando a investigação do espaço construído ou projetado, no sentido racionalista, mecanicista, não fazia muito sentido. O entendimento da arquitetura como uma disciplina onde era possível acrescentar outros *layers*, como mensagens, significados, nos levou a olhar mais especificamente para a área de Artes, investigando imagens e significado e desenvolvendo pesquisa acerca dos Espaços para Abrigar a Arte, indagando a natureza dos espaços concretos, diante da revolução que acontecia com a utilização dos meios digitais, sobretudo na arte daquele período – final da década de 1990.

A partir desse, um novo *hypomnema* surgiu, com o interesse mais específico pelos trabalhos de Arte Digital interativa, sobretudo os que envolviam a utilização da Realidade Virtual, pois se apresentavam como um terreno fértil para a produção de espaços. Muitas das pesquisas à época colocavam o arquiteto como naturalmente com vocação para projetar nesse espaço virtual. Nesse contexto, muitos arquitetos faziam propostas de instalações artísticas, muitas delas envolvendo a realidade virtual. O ciberespaço, ou espaço virtual representava a possibilidade de discutir novas espacialidades já que não



havia referências de projetos para esse então novo espaço. Nesse sentido, Margaret Wertheim, em seu livro *Uma história do espaço de Dante à internet*, coloca que:

[...] o ciberespaço é *um outro* lugar. Solta na Internet, minha “posição” não pode mais ser fixada no espaço puramente físico. O “lugar” exato onde estou quando entro no ciberespaço é uma questão ainda em aberto, mas claramente minha posição não pode ser expressa em termos de uma localização matemática num espaço euclidiano ou relativístico [...]. (WERTHEIM, 2001, p. 168)

No momento em que o livro foi escrito, no final dos anos 1990, vários autores discutiam o futuro da cibercultura ou do ciberespaço, e se questionavam sobre o caráter desse novo espaço e sobre suas relações com as referências de nosso espaço físico cotidiano. Muitas das indagações desses autores apontavam para uma visão do ciberespaço como sendo um espaço infinito e sem referências comparadas às referências às quais estávamos acostumados nos espaços físicos cotidianos, dotados de símbolos e ícones como monumentos, edifícios públicos, por exemplo.

Esse terreno se mostrou fértil para experimentações que tratavam de questões espaciais e também que discutiam o caráter da memória a partir do computador e da internet. É nesse contexto que surge um renascimento – nas palavras de Peter Matussek (2013) – dos teatros da memória, onde regras mnemônicas como o *método de loci*, com a associação de *imagens a lugares* vão ser resgatados.

É importante observarmos que a Arte da memória<sup>3</sup> clássica, originada na Grécia antiga, parte de alguns tratados de memorização, dentre eles o tratado da memória de Quintiliano que propõe uma associação mnemônica a espaços arquitetônicos. A proposta de Quintiliano parte do princípio que, para memorizar conteúdos, você deve armazená-los em espaços, espaços arquitetônicos, tudo isso mentalmente, para depois, mentalmente também, percorrer esses espaços e recordar os conteúdos armazenados. Mais adiante, teremos um capítulo a respeito da memória que ampliará a abordagem desses conceitos.

Nesse contexto foram produzidos vários trabalhos como *Home of the Brain* (1992) de Monika Fleishman e *Memory Theater VR* (1997) de Agnes Hegedus, pioneiros na utilização da tecnologia da Realidade Virtual, ambos baseados em estruturas mnemônicas como forma de estruturar o espaço virtual da Instalação, através da utilização de diagramas mnemônicos. Outra característica desses espaços refere-se ao fato de ambos serem considerados *espaços de conhecimento*<sup>4</sup>, onde se pretendia ensinar às pessoas que utilizassem tais estruturas mnemônicas, sobre algum tema ou assunto. No caso das duas instalações referidas acima, ensinavam sobre as novas Tecnologias de Informação e Comunicação e sobre a história da Realidade Virtual respectivamente.

---

<sup>3</sup> Para saber mais ver: LA ROCCA, Renata. **Arte da memória e arquitetura**. 2007. Dissertação (Mestrado em Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo) - Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2007. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/18/18142/tde-20032008-104738/>>. Acesso em: 01 jun. 2012.

<sup>4</sup> O termo Espaços de Conhecimento ou *Knowledge spaces* foi utilizado por Pierre Lévy (1998) para discutir novas formas de aprendizagem, a partir do conceito de espaço antropológico de Deleuze e Guattari, adicionando a este conceito questões das tecnologias de Informação e Comunicação. Além disso, Oliver Grau (2007), em seu livro *Arte Virtual: da ilusão à imersão*, dedica um capítulo, intitulado *Espaços de Conhecimento* para apresentar trabalhos com essa conotação, entre eles *Home of the Brain* e *Memory Theater VR*.



Figura 1 | *Home of the Brain*: usuário interagindo na instalação.



Figura 2 | *Memory Theater VR. Fludd's room.*

Lévy discute os espaços de conhecimento ao abordar a questão da educação em tempos de novas tecnologias de informação e comunicação, com o advento da internet e da informatização. O autor sugere que seriam necessárias novas formas de aprendizagem que estimulassem outras formas de percepção, considerando a informação em fluxo, e nesse sentido coloca que:

Devemos construir novos modelos no espaço dos conhecimentos. No lugar de uma representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em “níveis”, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes “superiores”, a partir de agora devemos preferir a imagem de espaços de conhecimento emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa uma posição singular e evolutiva. (LÉVY, 1999, p. 158)

Os trabalhos indicados representam essa tentativa de utilização da Instalação artística como sendo uma estrutura capaz de organizar o acesso à informação de forma dinâmica. *Monika Fleishmann e Wolfgang Strauss* (2014) falam também a respeito do conceito de *Wissenskünste* (artes do conhecimento) como interface entre a arte e a audiência. Nas palavras dos artistas: “Para nós, um tema importante das artes de conhecimento é o espaço de conhecimento ou espaço de pensamento (*Denkraum*). A ideia é dar aos participantes um espaço para criar conhecimento a partir de informações digitais através da interatividade.”<sup>5</sup> (FLEISHMANN; STRAUSS, 2014, tradução nossa)

O grande desafio dos artistas estava em como apresentar e visualizar esse conhecimento de forma contextualizada onde, com a noção de espaço de conhecimento ou “espaço de memória” (FLEISHMANN; STRAUSS, 2014) haveria a proposição de um novo tipo de espaço de realidades mistas, a partir da superposição de espaço real e digital, considerando os conteúdos de maneira espacial, numa estrutura multi-sensorial.

---

<sup>5</sup> **Do original em inglês:** For us, an important theme of knowledge arts is knowledge space or thinking space (*Denkraum*). The idea is to give participants a space to create knowledge from digital information through interactivity. (FLEISHMANN; STRAUSS, 2014)

No mesmo período onde artistas experimentavam novas ferramentas e teóricos especulavam os rumos de tais desdobramentos das novas tecnologias, muitas das experimentações limitavam-se a explorar apenas a tecnologia disponível e reproduziam no virtual, exatamente os mesmos modelos, sem considerar questões multi-sensórias, de fluxo e de reorganização que podiam ser observados nesses trabalhos.

Passado esse momento de preocupação com a tecnologia em si e exploração dos sentidos através de equipamentos como óculos e luvas, propomos um olhar para a produção artística a partir da memória e da arte da memória, no sentido de seu entendimento como arte e processo, considerando-a como poética que incorpora os sentidos do inconsciente e não se reduz às técnicas como processos mecânicos de memorização.

É do contexto da literatura e também da mnemônica clássica que vem a inspiração para estruturar a tese em cômodos ou quartos da memória, onde guardaremos os conceitos a serem abordados e discutidos retomando as *hypomnemata*. Os quartos da memória, como apresentados por Paul Auster em seu livro *A invenção da solidão* – onde faz uma viagem em suas memórias, misturando-as às narrativas ficcionais –, se apresentam como uma estrutura mnemônica, construindo a analogia de que a memória e seus conteúdos relacionados podem ser análogos ao espaço de um edifício, de um quarto. Nas palavras de Auster (2009, p. 94), a memória “[...] como um lugar, como um prédio, uma série de colunas, cornijas, portais. O corpo no interior da mente, como se nos movimentássemos lá dentro, indo de um lugar para outro, e o som de nossos passos, enquanto andamos, se deslocam de um lugar para outro.”

Auster (2009) utiliza a metáfora do quarto para falar do ato de escrever, do indivíduo solitário se confrontando com o ato da escrita, com a memória e os espaços e utiliza a metáfora do quarto para, nesse contexto, observar texturas, objetos, luzes e cores que representam traços do próprio escritor construindo seu edifício de memórias. Convidamos a todos a percorrer nosso edifício, adentrando os quartos de memória que representam nossos próprios *traços*.

A estrutura que orienta a leitura dessa tese parte do princípio que temos um edifício, fundamentado em *quatro cômodos* ou *quatro quartos da memória* onde depositaremos todo o conteúdo a ser acessado, como nos primeiros tratados da Arte da Memória clássica que veremos mais adiante.

O primeiro cômodo representa o *Quarto do Silêncio*, onde apresentamos uma volta às origens; uma viagem no tempo representada metaforicamente por um retorno à infância, onde abordaremos uma exploração visual abstrata, que tem a intenção de criar um hiato no processo criativo, a partir do significado do silêncio no processo analítico. De acordo com Nasio, saber “[...] não dizer nada quando a ocasião o exige é, em definitivo, uma maneira de lembrar, ou ainda melhor, de *mostrar* o silêncio da psique. Calar-se quando é necessário significa, portanto: o inconsciente é antes de tudo um “discurso sem palavras”.” (NASIO, 2010, p. 8)

No segundo cômodo, temos o *Quarto da Associação Livre*, onde faremos uma leitura da memória a partir da noção de múltiplos significados da associação livre, considerando a

memória como condutor na leitura das diversas perspectivas e significados. A associação livre em análise é o momento em que o paciente fala tudo que vier à cabeça e, nesse contexto, quando um paciente fala com o analista “[...] sobre "o que vem à mente" em um fluxo de associações livres, ele ou ela está expressando o pensamento e o significado que é largamente entrelaçado e determinado inconscientemente. Tal conteúdo, [...] é a narrativa oculta que alimenta o diálogo, mantendo-o vivo e fazendo-o avançar.”<sup>6</sup> (KNAFO, 2012, p.3 e 4, tradução nossa) Construiremos, assim, nossa narrativa que alimentará o dialogo, explorando as questões da Memória e das Sensações. Da Memória veremos os conceitos da Arte da Memória Clássica e Hermética, com o uso das *Imagens Magicamente Ativadas* e das Sensações, trataremos dos Níveis de Realidade e de percepção.

No terceiro cômodo temos o *Quarto da Transferência*, onde abordaremos o caminho que vai permitir a personificação em ação. Em psicanálise, a partir dos múltiplos significados construídos através da associação livre, temos a transferência que, “[...] expressa inconscientemente essa incorporação em ação e dentro do relacionamento. O paciente irá naturalmente promulgar e repetir (antes) padrões de relacionamento dentro do contexto terapêutico [...]”<sup>7</sup> (KNAFO, 2012, p. 5, tradução nossa) Para tanto estudaremos exemplos de trabalhos artísticos afins à nossa temática, com exploração da memória, das sensações,

---

<sup>6</sup> **Do original em inglês:** [...] about “whatever comes to mind” in a stream of free associations, he or she is expressing thought and meaning that is largely woven together and determined unconsciously. Such content, [...] is the hidden narrative that nurtures the dialogue, keeping it alive and moving it forward. (KNAFO, 2012, p.3 e 4)

<sup>7</sup> **Do original em inglês:** [...] unconsciously expresses that embodiment in action and within the relationship. He patient will naturally enact and repeat (early) relational patterns within therapeutic context [...] (KNAFO, 2012, p. 5)



da construção do traço, como forma de incorporar alguns dos conceitos estudados anteriormente.

O quarto cômodo é o *Quarto do Desejo*, onde se observa a instituição do indivíduo enquanto sujeito, enquanto ser desejante. Neste espaço abordaremos as construções autorais da presente pesquisa, apresentando inicialmente um relato da participação da autora em alguns trabalhos desenvolvidos com o grupo Poéticas Digitais. Na sequência, apresentaremos outros trabalhos desenvolvidos, dentre os quais, uma proposta de instalação artística. Nos trabalhos, considerando a psicanálise, ou o processo analítico como poética, há a presença do traço unário como símbolo da transição, do caminho percorrido pelo indivíduo para constituir-se sujeito.

Por último, temos as **Considerações Finais** que constituem uma reflexão acerca da memória e das *Imagens magicamente ativadas*, de suas relações com os Níveis de Realidade e Níveis de Percepção e sobre Imaginário e construção de significado na prática da criação artística. Dessa forma, articulamos os temas centrais que permearam nossa abordagem e que culminaram no desenvolvimento da presente tese.

Essa construção de cômodos da memória traz à luz um processo onde estes representam, além dos limites dos ambientes, espaços capazes de armazenar os conteúdos, imagens, palavras, textos, aptos a serem visitados e a receber novas leituras e novas associações.







1.

quarto  
do silêncio

## O Constante Diálogo

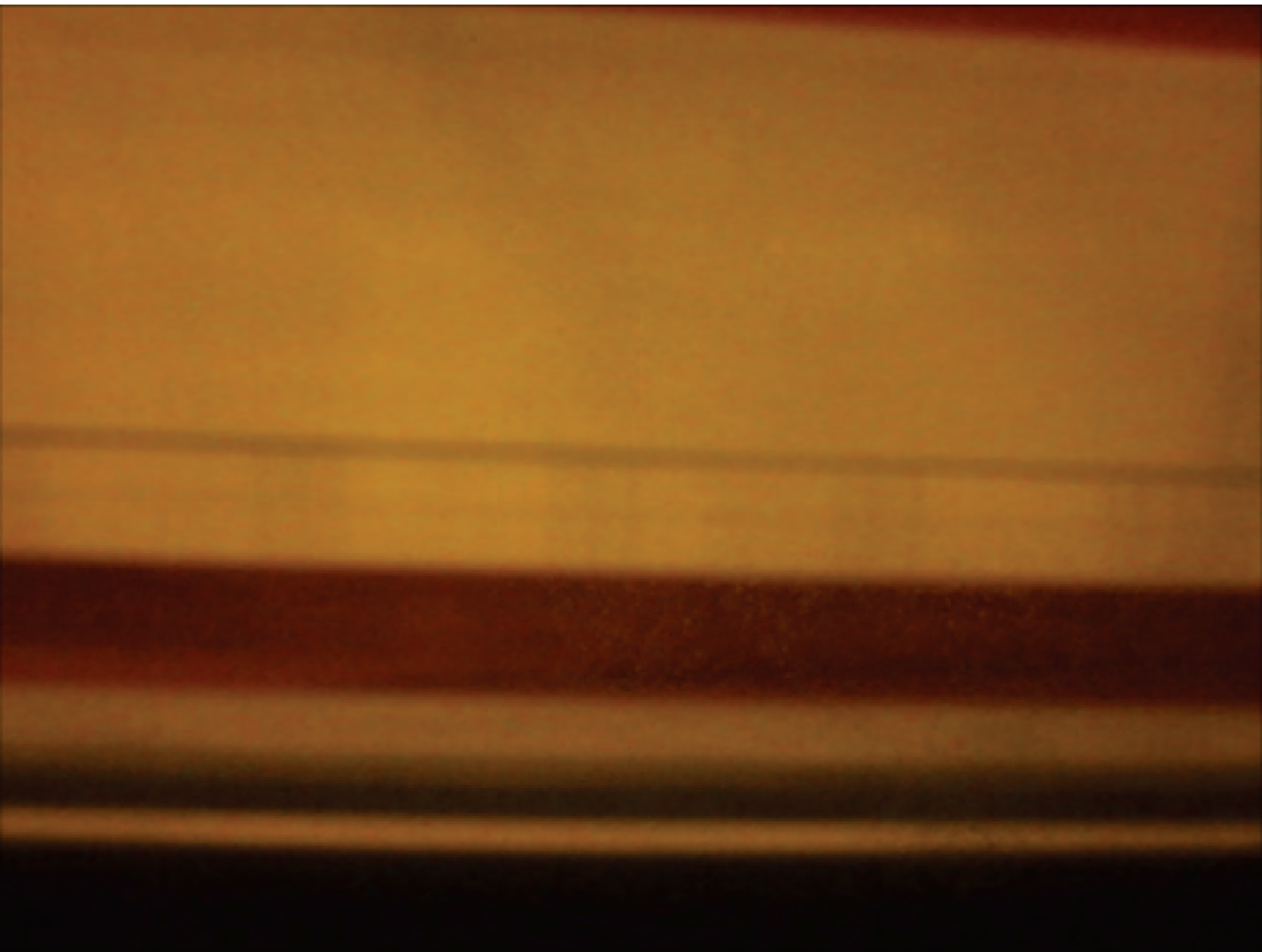
Há tantos diálogos  
Diálogo com o ser amado  
o semelhante  
o diferente  
o indiferente  
o oposto  
o adversário  
o surdo-mudo  
o possesso  
o irracional  
o vegetal  
o mineral  
o inominado  
Diálogo consigo mesmo  
com a noite  
os astros  
os mortos  
as idéias  
o sonho  
o passado  
o mais que futuro  
Escolhe teu diálogo  
e  
tua melhor palavra  
ou  
teu melhor silêncio  
Mesmo no silêncio e com o silêncio  
dialogamos.

Carlos Drummond de Andrade<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> ANDRADE, C. D. Discurso de Primavera e Algumas Sombras. Rio de Janeiro: Ed. Record. 2006.









































































2.

quarto  
da associação livre

Recordar o passado é uma forma de viagem mental no tempo. Ele nos liberta dos limites temporais e espaciais e permite que nos movamos livremente ao longo de dimensões outras. (KANDEL, 2009, p.17)



## 2. quarto da associação livre

No segundo cômodo, temos o *Quarto da Associação Livre*, onde faremos uma leitura da memória a partir da noção de múltiplos significados da associação livre, considerando a memória como condutor na leitura das diversas perspectivas e significados. A associação livre em análise é o momento em que o paciente fala tudo que vier à cabeça e, nesse contexto, quando um paciente fala com o analista “[...] sobre "o que vem à mente" em um fluxo de associações livres, ele ou ela está expressando o pensamento e o significado que é largamente entrelaçado e determinado inconscientemente.” Tal conteúdo, “[...] é a narrativa oculta que alimenta o diálogo, mantendo-o vivo e fazendo-o avançar.”<sup>1</sup> (KNAFO, 2012, p.3 e 4, tradução nossa) Construiremos, assim, nossa narrativa que alimentará o diálogo, explorando as questões da Memória e das Sensações. Da Memória veremos os conceitos da Arte da Memória Clássica e Hermética, com o uso das *Imagens Magicamente Ativadas* e das Sensações, trataremos dos Níveis de Realidade e de percepção.

---

<sup>1</sup> **Do original em inglês:** [...] about “whatever comes to mind” in a stream of free associations, he or she is expressing thought and meaning that is largely woven together and determined unconsciously. Such content, [...] is the hidden narrative that nurtures the dialogue, keeping it alive and moving it forward. (KNAFO, 2012, p.3 e 4)

## 2.1. arte da memória e/ou imagens magicamente ativadas

A mnemônica clássica, surgida na Grécia antiga como arte ligada à retórica e à transmissão de conhecimento, teve várias correntes, sempre atreladas aos *media* disponíveis ao longo do tempo, como constatamos na pesquisa de mestrado desenvolvida sobre o tema *Arte da Memória e Arquitetura*. Resgataremos desse trabalho algumas definições que consideramos cruciais para o desenvolvimento de nossa abordagem no contexto da presente pesquisa.

A palavra **mnemônica** (do grego *μνημονικό*), a partir de sua etimologia, vem do radical '*mnem(o)*'<sup>2</sup>, de origem grega –'*mnésé,és*'–, que significa: 'memória, lembrança' e *mnêmón,onos* 'que se lembra', vocábulo já originalmente grego como *mnemônico* (*mnémonikós*). A palavra **mnemotécnica** ou **mnemotecnia** é construída a partir da junção do radical '*mnem(o)*' (antepositivo) com o pospositivo '*-tecnia*', também de origem grega –'*tékhne,és*' – compreendendo técnicas de memorização.

O início da Arte da Memória como técnica de memorização no ocidente se dá na Antiguidade Clássica, contexto onde não existia imprensa e havia o predomínio da cultura oral. Sua origem é atribuída ao poeta grego *Simônides de Ceos* (YATES, 2007), que desenvolve o *método de loci* ou método de associação de imagens a lugares – *imagine et*

---

<sup>2</sup> *mnem(o)*-. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Disponível em: <<http://houaiss.uol.com.br/busca.jhtm?verbete=mnem%28o%29-&cod=129603>>. Acesso em 13 jun. 2012.

*loci*, baseado em modelos mentais de memorização. O método desenvolvido por Simônides surgiu a partir de uma tragédia, quando o poeta participava de um jantar na casa de um nobre da Tessália e foi chamado à porta. Enquanto Simônides esteve ausente, o teto do local desabou e todos os participantes morreram e estavam desfigurados. Os corpos só foram reconhecidos porque Simônides recordou o lugar onde cada convidado estava sentado, associando assim as imagens aos lugares.

Quando Simônides faz essa associação, confere grande importância à organização metódica para a mnemônica explicitando, como afirma Le Goff, “[...] dois princípios da memória artificial, segundo os antigos: a lembrança das *imagens*, necessária à memória, e o recurso a uma *organização*, uma *ordem*, essencial para uma boa memória.” (LE GOFF, 2003, p.436). Esse tratamento da memória pela entrada da organização apresenta-se como peça chave no entendimento da Arte da Memória como processo de organização<sup>3</sup> de conteúdos.

Nesse contexto onde não havia imprensa, muitos dos conteúdos relacionados à Arte da Memória se perderam, mas podemos destacar três tratados de retórica que versam sobre as questões da memória e que são as principais referências sobre a arte da memória: *Instituto Oratório* de Quintiliano (do fim do primeiro século de nossa era), *De Oratore*, de Cícero (55 a.C), e o livro texto anônimo *Ad Herennium* (entre 86 e 82 a.C).

---

<sup>3</sup> Esse modelo de processo de organização de conteúdos pode ser observado nos exemplos de Instalações de Arte Digital Interativa apresentados na Introdução – Home of the Brain e Memory Theater VR.

No tratado *De Oratore*, Cícero descreve a memória como uma das cinco partes da retórica, introduzindo uma breve descrição da mnemônica relacionando lugares e imagens – ‘*loci et imagines*’, e segundo Cícero,

[...] pessoas desejando treinar essa faculdade, devem selecionar lugares, formar imagens mentais dos fatos que elas desejam lembrar e armazenar essas imagens nos lugares, com o resultado que a organização dos lugares vai preservar a ordem dos fatos, e as imagens dos fatos vão designar os fatos eles mesmos, e nós devemos empregar os lugares e imagens respectivamente como uma placa de cera de escrever e as letras nela escritas.<sup>4</sup> (CICERO, 1988, p. 467, tradução nossa)

Tanto Cícero quanto Quintiliano, utilizavam as definições de mnemônica tal qual descrita no *Ad Herennium* (*Constat igitur artificiosa ex locis et imaginibus*), que “consiste na memorização de uma série de lugares de um edifício, associado-se aos lugares memorizados imagens que lembrem pontos do discurso.” (YATES, 1995, p. 217) Nesse contexto, os *loci* podem ser lugares conhecidos conscientemente ou não, onde podemos fazer associações a lugares presentes em nossa imaginação, mas onde não necessariamente estivemos fisicamente e onde seriam armazenadas imagens e formas, marcas ou simulacros (*formae, notae, simulacra*) do que desejamos lembrar, mas também que sua imaginação permitir construir.

Podemos indicar como exemplo de aplicações dessas técnicas o orador que, ao pronunciar seu discurso, visitava mentalmente os lugares do edifício que havia memorizado,

---

<sup>4</sup> **Do original em inglês:** “He inferred that persons desiring to train this faculty must selected localities and form mental images of the facts they wish to remember and store those images in the localities, with the result that the arrangement of the localities will preserve the order of the facts, and the images of the facts will designate the facts themselves, and we shall employ the localities and images respectively as a wax writing tablet and the letters written on it.” [CICERO, 1988, p. 467]

repassando em sua imaginação, ordenadamente, retirando desses espaços as imagens que havia depositado para lembrar-se dos conteúdos a elas relacionados. Como dissemos anteriormente, o caráter da arte da memória foi se modificando em função dos *media* disponíveis em cada época.

Na Idade Média, esses modelos até então mentais, passam a ser construídos fisicamente, se materializando sob os preceitos da Arquitetura Gótica, principalmente nas catedrais, onde as estruturas mnemônicas eram utilizadas para educar nos preceitos da religião. Havia uma cultura da utilização de diagramas esquemáticos como estruturadores de conteúdos, relacionados à cultura das religiões e muitos deles eram metáforas dos ambientes construídos, atribuindo-lhes conteúdos. De acordo com Tuan,

Na Idade Média, a grande catedral instrui em vários níveis. Há o apelo direto aos sentidos, ao sentimento e ao subconsciente. A centralidade da construção e a presença dominante são imediatamente registradas. Eis o volume – o peso da pedra e da autoridade – e, no entanto, as torres se elevam. Estas interpretações não são autoconscientes e retrospectivas; são respostas do corpo. (TUAN, 1983, p. 127)

Nas catedrais góticas, a luz, a sequência de imagens, cada detalhe era pensado como um diagrama espacial onde os fiéis poderiam, ao percorrer esse espaço – que pode ser considerado como um espaço de conhecimento –, aprender os preceitos da doutrina cristã, numa experiência intensa, que poderia até mesmo ser chamada de imersiva. Falando a respeito da arquitetura não apenas como elemento sólido e visível, Yates coloca que, “[...] um edifício não é apenas sua existência visível, mas também seu reflexo invisível

na memória de gerações de homens.”<sup>5</sup> (YATES, 1980, p. 12, tradução nossa) confirmando a experiência imersiva como elemento importante no contexto de utilização desses edifícios.

No Renascimento essa arte vai ser utilizada principalmente pelos neoplatônicos e hermetistas e “[...] era entendida como um método destinado a imprimir na memória imagens arquetípicas básicas, tendo como “lugar-sistema” a própria ordem cósmica, uma espécie de modo íntimo de conhecer o universo.” (YATES, 1995, p. 217) Nesse momento, em virtude da ligação com as práticas da magia e da filosofia oculta do hermetismo – práticas atribuídas a Hermes Trimegisto –, a arte da memória passa a fazer alusão à imagens planetárias ou imagens arquetípicas e às figuras do zodíaco.

É particularmente este período do Renascimento que nos interessa, sobretudo pelas influências do hermetismo, da cabala e do ocultismo, numa abordagem cósmica, ou do que Yates chamou de modo íntimo de conhecer o universo, a partir de imagens arquetípicas básicas, como imagens planetárias ou cores. Segundo Yates, a experiência hermética está na raiz da memória mágica renascentista, onde “[...] a mnemônica clássica, com lugares e imagens, é agora compreendida, ou aplicada, tal como um método de realizar essa experiência imprimindo na memória imagens arquetípicas ou magicamente ativadas”. (YATES, 1995, p. 217).

---

<sup>5</sup> **Do original em inglês:** “[...] that a building lives, not only by its actual visible existence, but by its invisible reflection in the memories of generations of men.” [YATES, 1980, p. 12]

É também nesse momento que vão ter destaque as construções de teatros da memória, palácios da memória e outras estruturas fisicamente construídas que também se pautavam na associação da mnemônica ao espaço, mas de uma maneira diferente, refletindo esse contexto da época de ligação com o ocultismo. Dentre essas construções, podemos destacar o Teatro da Memória de Giulio Camillo<sup>6</sup>, que constitui uma das principais referências desse período.

Camillo era um homem conhecido em toda a Itália e França (YATES, 2007), notadamente por seus conhecimentos sobre a arte da memória tendo como base o hermetismo e as tradições da cabala. Dedicou boa parte de sua vida no projeto do seu Teatro da Memória, pensado como uma estrutura de madeira, uma estrutura física, baseada no modelo de teatro vitruviano, associada a uma estrutura mnemônica para acesso aos conteúdos. O esquema de seu teatro, conforme ilustrado na figura (1.02) abaixo, partia do princípio de que, explorando sete<sup>7</sup> ordens organizadas em sete degraus, o visitante dessa estrutura teria acesso ao conhecimento universal. Além da descrição estrutural, podemos perceber, através de uma apresentação do próprio Camillo para o Rei Francisco, os poderes mágicos que o teatro prometia:

---

<sup>6</sup> **Giulio Camillo Delminio** (1480-1544) foi um mnemonista e Retórico italiano, professor de grego e latim, profundo conhecedor da cabala e das tradições míticas hebraicas, versado em filosofias egípcias, tinha muitas potencialidades, reconhecidas pelos Reis da época. Seu Teatro da Memória era conhecido por toda a Itália e França. Objetivava escrever seu grande livro, que o faria ainda mais famoso e pelo qual gostaria de ser lembrado pela posteridade, porém não conseguiu. Deixou apenas um pequeno livro em que descrevia as ideias de seu Teatro, '*L'Idéia Del Teatro*'.

<sup>7</sup> Para saber mais sobre as relações do número sete com a magia e a cabala, ver: LA ROCCA, Renata. **Arte da memória e arquitetura**. 2007. Dissertação (Mestrado em Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo) - Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2007. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/18/18142/tde-20032008-104738/>>. Acesso em: 01 jun. 2012.

Ò Cristianissimo, ò felicissimo Rei Francisco, estes são os tesouros, e as riquezas da eloquência, que o servo de sua Majestade, Giulio Camillo, lhe prepara. Estas são as vias pelas quais ascendera à imortalidade. Por elas, não somente na empresa latina poderá chegar à tanta altura, que os outros Reis do mundo perderão a vista, se quiserem olha-lo de cima; mas ainda as musas francesas poderão, por estes ornamentos, andar a par com as Romanas e Gregas. Viva mais feliz a sua grandeza, que, se alguma coisa faltava nos ornamentos de seu engenho, a grande estrutura com que lhe aparelho, certamente a trará. E porque na grande estrutura de meu teatro esta disposto, em locais e em imagens, todo o necessário para fornecer todos os conceitos humanos as coisas que estão em todo mundo e não menos aquelas que pertencem à todas as ciências, e às artes nobres e mecânicas. (*Dve trattati dell'Eccellentissimo M.Ivlio Camillo: L'vno delle materia che possono venir sotto lo stile dell'eloqvente. L'altro della imitatione. In Vinegia apresso Paolo Gherardo, Vinegia, Bibl. Marciana 192D.392.1 p.36 e 37a.*) (CAMILO *apud* OLIVEIRA, 2013)

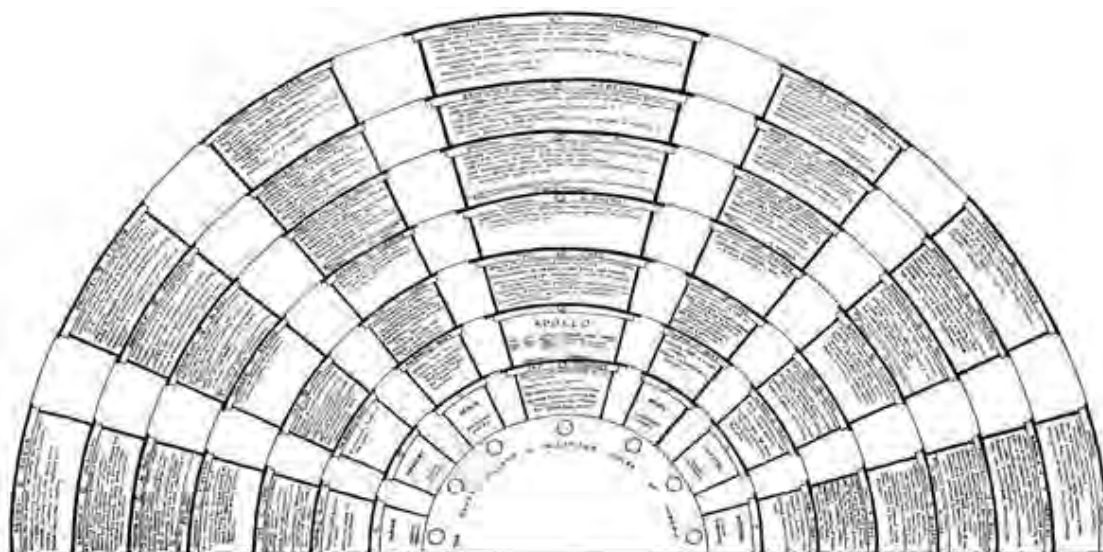
Para acessar esse conhecimento, Camillo parte do princípio que as imagens utilizadas na estrutura – muitas delas imagens astrais e talismânicas<sup>8</sup> (YATES, 2007, p.248) – devem ser imagens diferentes das propostas na Antiguidade Clássica ou na Idade Média, onde a concepção da arte da memória era pensada a partir de associações mecânicas, sem maiores preocupações com os significados. A estrutura pensada para o acesso aos conhecimentos do Teatro pode ser considerada um sistema aberto, onde o praticante teria várias possibilidades de acesso aos conteúdos, já que esta foi pensada de forma não

---

<sup>8</sup> **Talismânico** vem de **Talismã**, que significa objeto a que seu portador atribui o poder mágico de realizar os seus desejos; efeito desse poder mágico; encantamento; tudo que produz um efeito súbito e fantástico. **Etimologia:** fr. *Talisman* (1592) 'id.' < ár. *ṭalāsim*, pl. de *ṭilasm* 'amuleto, sortilégio' < gr. *télesma*, atos 'rito religioso'; f.hist. 1721 *talisman*, 1858 talismão. TALISMÃ. In: HOUAISS, A. (Ed.) **Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Disponível em: <<http://houaiss.uol.com.br/busca?palavra=talism%25C3%25A3>>. Acesso em 12 jan. 2014.



linear, permitindo ao visitante ter “[...] uma via de aperfeiçoamento pessoal que, passo a passo, fornecer-lhe-ia poderes, de início retóricos e, em seguida, espirituais, mágicos, divinos.” (ALMEIDA, 2005, p. 13)



**Figura 1.02** | Esquema do Teatro da Memória de Camillo construído por Frances Yates.

Essa estrutura aberta foi comparada por vários pesquisadores contemporâneos, especialmente na década de 1990 – entre eles Peter Matussek (2013), – com a estrutura da internet, pelo fato de permitir uma utilização em vários tempos e momentos, interesses diversos, independente do repertório do usuário e por permitir acesso não linear aos conteúdos. De acordo com o pesquisador Milton José de Almeida, o Teatro oferecia “[...] um itinerário imaginário para que o praticante aplicado de sua arte percorresse imagens e

locais, textos e ideias, imagens e palavras que reverberariam e levariam a outras mais, escondidas ou secretas, numa rede inesgotável de relações, alusões, significações.” (ALMEIDA, 2005, p. 13)

Outro ponto a ser observado com relação ao Teatro está em seu forte apelo visual e imagético, na descrição do próprio Camillo “[...] mente e alma em forma de edifício, [...] a mesma mente e alma dotadas de janelas.” (YATES, 2007, p.173-174) compreendendo todas as coisas que a mente humana pode conceber, mas não pode enxergar com os olhos corporais, e que podem ser percebidas por outros signos corporais. Essa experiência seria uma experiência transformadora, na medida em que “[...] quase magicamente, transmitiria a sabedoria [...]” (ALMEIDA, 2005, p. 15) principalmente pelo recurso da analogia. De acordo com Almeida,

Quem nele adentrasse visualizaria, espalhados em seus 49 degraus, os locais, os pontos nucleares, em que imagens textuais estariam articuladas a imagens visuais de forte apelo alegórico, fantásticas, cuja magia não só elevaria o escrito a uma dimensão visual, simbólica, como agiria sobre a memória, em movimento de recapitulação interior, intelectual e espiritual de outros textos e imagens já vistos. Esses locais e imagens promoveriam um espetáculo imitável e memorável. (ALMEIDA, 2005, p. 15)

O contexto desse método proposto por Camillo é fator fundamental para entendermos suas conexões futuras na Arte da Memória e na abordagem do presente trabalho, constatando que a Arte da memória vai ser um reflexo do seu tempo, dos *media* disponíveis, dos desdobramentos dos sistemas de comunicação e das influências dos modelos de pensamento vigentes, se adaptando ou se alterando e moldando, conforme

sua época. Além disso, ao propormos uma leitura da memória, adicionando a ela a visão da psicanálise, podemos fazer um paralelo entre a ativação das imagens mágicas e a ação das imagens no inconsciente, através das sensações, como veremos mais adiante.

Ao entender os ensinamentos herméticos como divinos, Camillo coloca uma aura de divindade ao que ele chama de *mens* do homem, onde “[...] a relação entre o homem (o microcosmo) e o mundo (o macrocosmo) ganha um novo significado. O microcosmo pode compreender e lembrar completamente o macrocosmo, pode apreendê-lo dentro de sua *mens* divina ou memória.” (YATES, 2007, P. 192)

À época de Camillo, o homem hermético do renascimento acredita que possui poderes divinos e por isso, diferentemente do homem medieval – oprimido, principalmente pelo clero – esse homem está apto a abrir sua mente para outras experimentações e tem consciência do seu poder através das virtudes, o que o permite formar uma memória mágica, graças à qual ele apreende o mundo, refletindo uma nova estrutura que incorpora o significado e os sentidos, que não está restrita a uma visão mecanicista. Nesse contexto, “A mente e a memória humanas são, agora, ‘divinas’, com poderes de atingir a realidade mais elevada, por meio da imaginação ativada pela magia.” (YATES, 2007, p. 203).

Essa magia refletia os ideais de perfeição do renascimento e se transportava para a oratória e poesia, arte e arquitetura, transformando assim os que tinham acesso a essa

arte, ou nas palavras de Yates, "Algo ocorreu no interior da psique, libertando novos poderes, e o novo plano da memória artificial pode nos ajudar a entender a natureza desse evento interior." (YATES, 2007, p. 218) No entanto, apesar de todo dinamismo apresentado pela estrutura do teatro, pelo uso das imagens mágicas, uma própria dinamização da memória (YATES, 2007) que, no entanto, permanece estática no interior de uma edificação.

Se desviarmos nosso olhar para o momento atual, podemos pensar um homem transformado pelas teorias de informação e comunicação, um homem *entre*, em trânsito, produto do desenvolvimento da mídia interativa, da transmissão de informação em rede, ou se pensarmos no contexto da arte, estamos vivendo uma época em que são valorizados os processos em detrimento dos produtos. Uma época em que se torna possível uma dinamização da memória, que não precisa ser mais estática, que adquiriu movimento através do cinema ou da realidade virtual. Que pode refletir uma realidade em fluxo, uma memória expandida, muitas vezes ampliada pelos meios computacionais, mas ao mesmo tempo, nos questionamos se esse homem não deveria voltar seu olhar para as chamadas ciências ocultas, para o universo (macrocosmo) ou a natureza.

## 2.2. microcosmo *versus* macrocosmo

A busca por caminhos que conectassem o homem com o macrocosmo, com a natureza, com o divino, também foi experimentada, ainda no renascimento, por Giordano Bruno<sup>9</sup> que desenvolveu vários estudos relacionados à Arte da Memória e que, a partir da clássica associação de imagens a lugares, também associado às ideias do hermetismo, desenvolveu seu próprio sistema da memória e escreveu vários tratados, entre eles *Sombras e De imaginum signorum et idearum compositione*. Sua busca pelo encontro do homem com a natureza é ilustrada por Paul Auster (2009) quando fala a respeito da construção da memória. Para o autor,

Lugares e imagens usados como catalisadores para recordar outros lugares e imagens: coisas, acontecimentos, os artefatos da própria vida ocultos sob a terra. Mnemotécnica. Seguir a teoria de Bruno segundo a qual a estrutura do pensamento humano corresponde à estrutura da natureza. E portanto concluir que, em certo sentido, tudo está ligado a tudo.  
(AUSTER, 2009, p. 88)

O autor ilustra o caráter universal da proposição de Bruno, que tem uma particularidade em relação aos lugares e imagens tradicionais da arte da memória, onde as “imagens

---

<sup>9</sup> Segundo Frances Yates, “**Giordano Bruno** nasceu em Nola, pequena cidade nas fraldas do Vesúvio, em 1548. Jamais perdeu os traços da sua origem vulcânica e napolitana, orgulhava-se de ser conhecido como ‘o nolano’, nascido sob um céu cordial. Entrou para a ordem dominicana em 1563, e tornou-se habitante do grande convento dominicano em Nápoles, onde está enterrado Tomás de Aquino. Em 1576 ficou em apuros por heresia e fugiu, abandonando o hábito de dominicano. Daí em diante, começou uma vida errante através da Europa. Depois de visitar a Genebra de Calvino, da qual não gostou, sendo que tampouco gostaram dele os calvinistas, e de fazer conferências sobre a *Esfera de Sacrobosco*, durante dois anos em Toulouse, Bruno chegou a Paris pouco depois do ano de 1581. Fez conferências públicas, entre as quais trinta palestras sobre os trinta atributos divinos, atraindo com isto a atenção do rei Henrique III. Em Paris, publicou dois livros sobre a arte da memória, que traíram sua condição de mago.” (YATES, 1995, p.216, grifo nosso)

caseiras dos objetos de uso” (ROSSI, 2004, p.181) são substituídas por imagens mitológicas e astrológicas mais complexas, a partir da tradição hermética, assim como as imagens utilizadas por Giulio Camillo. Segundo Rossi, isso lhe oferece “[...] a possibilidade de uma representação visual não só do sujeito, mas também das relações que ocorrem entre o sujeito central e todos os caracteres e as noções que são conexos a eles segundo uma ordem sistemática [...]” (ROSSI, 2004, p.181) Partindo das afirmações de Rossi, podemos relacionar o sistema de Giordano Bruno a um sistema complexo onde o sujeito integra como parte um todo sistêmico, podendo o próprio sujeito ser compreendido como um subsistema nesse sistema maior.

A ordem sistemática para a memória de Giordano Bruno combina a arte da memória clássica com o Lulismo. Ele utiliza as rodas combinatórias de Raimundo Lúlio – acrescentando a elas movimento – como lugares destinados a receber não mais as letras, mas imagens – que são imagens mágicas. No sistema utilizado, “[...] Bruno discute vários tipos de imagens de memória que, [...] têm diferentes graus de potência, algumas mais próximas da realidade do que outras.” (YATES, 2007, p. 282) A localização dessas imagens em relação às rodas da memória também tinha relação com graus de importância, como por exemplo, as localizadas na roda central, eram consideradas as mais poderosas do sistema. A abordagem de Bruno a partir da combinatória confere a seus sistemas, um caráter muito complexo, um método que não diz respeito às coisas, mas à sua significação.



Figura 2.02 | Representação de um dos sistemas da memória de Giordano Bruno (roda da memória)

A abordagem de Bruno, relacionada à combinatória faz parte de uma corrente da Arte da Memória no qual “[...] a concepção renascentista de um Universo animista, em que a magia opera, preparou o caminho para a concepção de um Universo mecânico em que opera a matemática.” (YATES, 2007, p 283) A autora refere-se aqui aos desdobramentos

da arte da memória do Barroco em diante, com Bacon, Descartes e Leibniz, que seguiram uma corrente de aplicação matemática desses conceitos. De acordo com Yates,

[...] a visão de Bruno de um Universo animista, composto de mundos inumeráveis, percorridos pelas mesmas leis mágico-mecânicas, é uma prefiguração, em termos mágicos, da perspectiva do século XVII. Mas o interesse principal de Bruno não estava no mundo exterior, e sim no interior. E, em seus sistemas de memória, vemos seu esforço para operar as leis mágico-mecânicas não externamente, mas internamente, reproduzindo na psique os mecanismos mágicos. (YATES, 2007, p. 283)

No contexto da abordagem de Bruno há uma importante informação no que se refere ao seu sistema da memória, onde “[...] a forma mais alta era, [...] o Um, a unidade divina. O sistema da memória aspira a uma unidade no nível astral como preparação para alcançar a Unidade maior. Para Bruno, a magia não era um fim em si mesma mas um meio de atingir o Um existente por trás das aparências.” (YATES, 2007, p. 284)

Podemos fazer aqui um paralelo entre o alcance da unidade divina pelo indivíduo, pelo Um, e as noções de traço unário em psicanálise, onde há uma busca pela transformação através do qual o indivíduo torna-se Um, torna-se sujeito. No caso, a meta de Bruno era alcançar o Um pelo todo ou “[...] estabelecer internamente, na psique, o retorno do intelecto à unidade, graças à organização de imagens significativas.” (YATES, 2007, p. 288)

Além, pode ser feita uma analogia do sistema da memória ao funcionamento dos computadores, onde a organização significativa, ou até mesmo as permutações e



combinações por ele propostas podem ser comparadas aos processamentos dos bancos de dados, por exemplo. Assim como os computadores, os “[...] mnemônicos antigos usam som, imagem, texto e movimento para condensar e representar o conhecimento.”<sup>10</sup> (QUIVIGER, 2014, tradução nossa)

Os mnemônicos clássicos condensam as informações através de imagens marcantes enquanto o “[...] teatro de Camillo visualiza um universo fixo, máquinas de Bruno servem para combinar e condensar.”<sup>11</sup> (QUIVIGER, 2014, tradução nossa) Essa discussão de Bruno perpassa toda a sua obra onde ele tenta responder ao problema de como organizar a psique por meio da imaginação.

Para caminharmos um pouco mais em nosso entendimento sobre o uso de imagens *magicamente ativadas* na Arte da Memória, temos a abordagem do filósofo inglês Robert Fludd, que se definia como discípulo da Irmandade Rosa-cruz<sup>12</sup>. Fludd é um dos mais reconhecidos filósofos herméticos, conservando as mesmas bases conceituais de Giulio Camillo e Giordano Bruno, centradas principalmente nos trabalhos de Ficino e Pico della Mirandola.

---

<sup>10</sup> **Do original em inglês:** “[...] ancient mnemonics use sound, image, text and movement to condense and represent knowledge.”

<sup>11</sup> **Do original em inglês:** “[...] Camillo's theatre visualises a fixed universe, Bruno's machines serve to combine and condense.”

<sup>12</sup> Segundo Yates, “[...] **rosa-cruz**, a misteriosa seita ou sociedade secreta aparentemente originária da Alemanha e de um meio luterano. A evidência quanto às ideias dos rosa-cruzes é torturantemente imprecisa, não havendo nenhuma certeza de que eles tenham sido uma seita organizada. Os rosa-cruzes representam uma tendência do hermetismo renascentista e de outros ocultismos que caíram na clandestinidade, no século XVII, transformando o que havia sido um modo de ver o mundo, associado às filosofias dominantes, em preocupações de sociedades secretas e grupos minoritários.” (YATES, 1995, p.449, grifo nosso)

Fludd desenvolveu um trabalho chamado '*Utriusque Cosmi, Maioris scilicet et Minoris, metaphysica, physica, atque, technica, Historia*', onde teve a intenção de contemplar todos os grandes mundos do *macrocosmo* – o universo – e o *microcosmo*, e onde apresenta o seu '*Sistema Teatro da Memória*', que foi o último tratado no contexto das interpretações Renascentistas da Arte da Memória.

A contribuição de Fludd no contexto da memória artificial está na construção de uma distinção entre o que ele chama de *ars quadrata* e *ars rotunda* (YATES, 2007). A *ars rotunda* utiliza os mesmos princípios de imagens apresentados por Camillo e Bruno, privilegiando imagens talismânicas ou dotadas de magia, como efigies de estrelas, estátuas de deuses, animadas por influências celestes, imagens de virtudes ou vícios, como se essas imagens tivessem poder mágico ou demoníaco e pudessem ser classificadas como mais ou menos potentes. Essa escolha de imagens e sua leitura por Fludd demonstra claramente a fonte de seus estudos da Arte da Memória, baseada no hermetismo e no ocultismo. Já a *ars quadrata* seria a arte da memória tradicional, do *Ad Herennium*, com a associação de coisas corporais como homens, animais, objetos inanimados. Fludd ainda completa dizendo que a *ars rotunda* está naturalmente adaptada ao microcosmo, utilizando lugares naturais.



Figura 3.02 | Adaptação de xilogravura de Robert Fludd do século 16 para o "Homem Vitruviano".

O sistema da memória de Fludd considera ainda o conceito dos “três mundos” do renascimento que versava sobre os mundos elementar, celeste e sobreceleste e cuja representação visual de Fludd está retratada na figura abaixo (4.02). A ilustração representa o reflexo dos três mundos dentro da memória e da mente do microcosmo, mostrando um indivíduo que apreende impressões sensoriais do mundo sensível – *mundus sensibilis*, por meio de seus cinco sentidos. Posteriormente lida com essas impressões interiormente, como imagens ou *umbra*, em um *mundus imaginabilis* e passa para a *mens* ou mundo intelectual, na qual aparece uma visão das nove hierarquias celestes e da Trindade e chega aos domínios da memória na parte posterior da cabeça, que recebe os três mundos dentro de si.

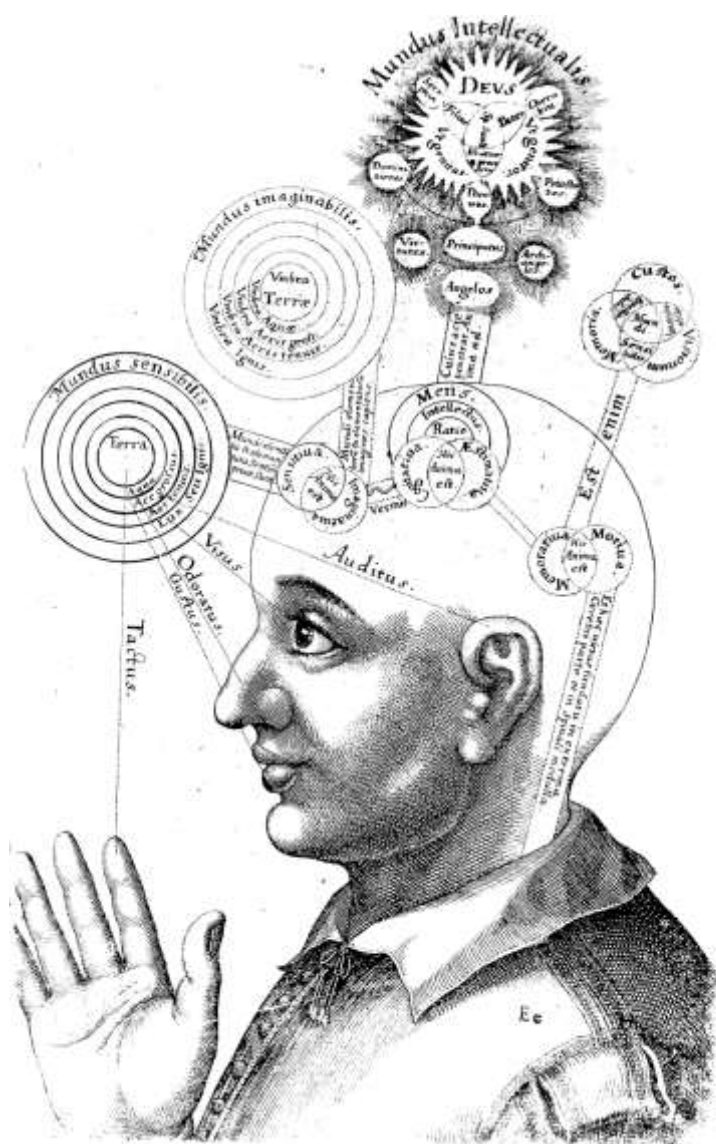


Figura 4.02 | Visão da tríplice alma no corpo. Robert Fludd.

A mnemônica clássica, enquanto técnica de memorização ligada ao espaço arquitetônico, baseada na associação de imagens e lugares, pode ser amplificada a partir do uso de imagens magicamente ativadas como as propostas por Camillo, Bruno e Fludd. De acordo com Hutton,

Camillo projetou um teatro de memória no qual o drama de toda a experiência humana foi jogado para fora em um palco imaginário. Modelo de Bruno era mais complicado ainda. Elaboração de uma roda de memória que incorporou desenhos geométricos emprestados os melhores sistemas mnemônicos do dia, ele concebeu a si próprio como o arquiteto de um paradigma sintético do universo que forneceria seus praticantes com visão sobre a unidade estrutural profunda de todo o conhecimento do céu e terra.<sup>13</sup> (HUTTON, 2014, p. 375, tradução nossa)

No contexto atual, essa abrangência dos sistemas da memória se torna favorável em função da possibilidade de trânsito entre diversos níveis de realidade e também dos *media* disponíveis, capazes de facilitar o acesso a estruturas tão complexas como as por eles propostas. Além, podemos fazer uma leitura dessas práticas em relação ao inconsciente, fazendo um paralelo entre imagens magicamente ativadas e o conceito de imaginário, que veremos mais adiante. Neste momento, com o olhar voltado ainda para a Arte da Memória, vemos uma clara associação dessas imagens com o conceito de inconsciente. De acordo com Almeida,

---

<sup>13</sup> **Do original em inglês:** Camillo designed a memory theater in which the drama of all human experience was played out on a imaginary stage. Bruno's model was more intricate still. Devising a memory wheel that incorporated geometrical designs borrowed from the best mnemonic systems of the day, he conceived of himself as the architect of a synthetic paradigm of the universe that would provide its practitioners with insight into the deep structural unity of all knowledge of heaven and earth. (HUTTON, 2014, p. 375)

A imagem agente e mágica, construída segundo a *Arte da Memória* presente no Teatro de Camillo, opera como força psíquica inconsciente e controla as emoções, ao conectá-las com o sistema astrológico. Fornece a quem a utiliza um movimento e um trajeto planetário para o pensamento, que recebe o fluxo mágico da energia e virtudes dos planetas. (ALMEIDA, 2005, p. 52)

Para além da questão mística amplamente difundida e utilizada no período, na ação do indivíduo percorrendo um espaço – ainda que um espaço mental – há sempre a substituição de uma imagem por uma ideia, conceito chave para a arte da memória clássica. Essa substituição é também a proposição central da teoria *Screen memories* de Freud, acreditando que o inconsciente retém todas as memórias da vida. Como coloca Hutton, “*Screen memories* são imagens mnêmicas que deslocam mais profundas, memórias escondidas.”<sup>14</sup> (HUTTON, 2014, p. 388, tradução nossa) No entanto, em contraste com a clássica arte da memória, a teoria de Freud nos permite, ou autoriza o esquecimento, numa mnemotécnica reversa, onde o inconsciente autoriza o inconsciente a esquecer determinados fatos.

---

<sup>14</sup> **Do original em inglês:** Screen memories are mnemic images that displace deeper, hidden memories. (HUTTON, 2014, p. 388)

## 2.3. entre níveis de realidade

Como pensar em *imagens magicamente ativadas* no contexto atual? Yates (2007) faz um paralelo entre o sistema da memória de Bruno e o que chama de cérebro eletrônico e chama a atenção para a abordagem do pensamento psicológico moderno, onde as imagens magicamente ativadas podem ser consideradas imagens arquetípicas, principalmente considerando a abordagem de Carl Jung, cuja definição de arquétipo é “[...] conteúdo imagístico e simbólico do inconsciente coletivo, compartilhado por toda a humanidade, evidenciável nos mitos e lendas de um povo ou no imaginário individual, esp. em sonhos, delírios, manifestações artísticas etc.; imagem primordial.”<sup>15</sup> (HOUAISS, 2013)

Podemos ainda entender arquétipo como “[...] ideia que serve de base para a classificação dos objetos sensíveis; qualquer modelo, tipo, paradigma; modelo ou exemplar originário, de natureza transcendente, que funciona como essência e princípio explicativo para todos os objetos da realidade material. (HOUAISS, 2013) Da abordagem de Platão sobre arquétipo como das formas ideais reproduzidas nos objetos imperfeitos do mundo sensível, até a retomada pelos Neoplatonistas como Camillo e Bruno, a grande diferença está no fato de estes últimos adicionarem um apelo a Deus e à perfeição divina às características dos arquétipos. Nesse contexto do significado das imagens e dos

---

<sup>15</sup> Arquétipo. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Disponível em: <<http://houaiss.uol.com.br/busca?palavra=arqu%25C3%25A9tipo>>. Acesso em 13 jun. 2013.



arquétipos, podemos retomar o conceito das imagens no Teatro de Camillo onde, de acordo com Lina Bolzoni,

Cada Imagem se multiplica e envia a diversos níveis de realidade. A Pluralidade dos significados de que a imagem está investida, corresponde a uma pluralidade de dimensões que são ao mesmo tempo físicas, metafísicas, e divinas. Por isso, ainda que se mostrem a todos, as imagens selecionam o próprio público: há uma escada de acesso de significados cada vez mais secretos, cujos degraus correspondem a modalidades, a capacidades diferentes de recepção. (BOLZONI apud ALMEIDA, 2005, p. 91)

Se não soubéssemos que a descrição de Bolzoni se refere às imagens do Teatro de Camillo no renascimento, poderíamos certamente pensar se tratar de um texto sobre trabalhos contemporâneos. Sobretudo considerando o momento atual, com a predominância de um conhecimento dinâmico, de um fluxo dinâmico de informações e nesse contexto, Nicolescu (2012) menciona um conhecimento *in vivo* que é compreendido a partir de diferentes níveis de realidade e também diferentes níveis de percepção.

Entrando um pouco mais no universo dos níveis de realidade, podemos apontar o artigo *Heisenberg and the levels of reality*, de Basarab Nicolescu, como fundamental para entender esse conceito. A origem da conceituação de Níveis de Realidade vem do físico Werner Heisenberg, um dos fundadores da mecânica quântica, que publicou o ensaio '*Philosophy – The manuscript of 1942*', onde versava sobre as ideias de níveis de realidade.

Para entender a noção de níveis de realidade, é importante termos em mente a diferença entre *Real* e *Realidade*. Nicolescu (2012) coloca que o *Real* é, por definição, sempre velado, enquanto que a *Realidade* é acessível para nosso conhecimento. O autor demonstra, a partir de várias definições, as dificuldades de se fazer uma definição precisa de realidade, principalmente no contexto da quântica.

O autor discorre sobre o conceito, a partir de Peirce, dizendo que “[...] se há verdadeiramente uma realidade, então ela deve consistir em que o mundo vive, se move e tem nele mesmo uma lógica dos acontecimentos que corresponde à nossa razão.” (PEIRCE *apud* NICOLESCU, 2014) Continuando a discorrer sobre o assunto, Nicolescu aponta as tentativas de Pauli e Lapasco para definir o termo, principalmente considerando a característica relativística da visão quântica, que considera todas as possibilidades e não apenas uma única visão sobre qualquer fato. Refletindo um pouco mais sobre o tema, Nicolescu coloca:

Entendo por Realidade, primeiramente, o que resiste às nossas experiências, representações, descrições, imagens ou formalizações matemáticas. É preciso também dar uma dimensão ontológica à noção de Realidade, pois a Natureza participa do ser do mundo. A Realidade não é somente uma construção social, o consenso de uma coletividade, um acordo intersubjetivo. Ela apresenta também uma dimensão trans-subjetiva, pois um simples fato experimental pode arruinar a mais bela teoria científica. (NICOLESCU, 2014)

A reflexão de Nicolescu nos mostra a fragilidade de se optar por uma definição ou ainda uma adoção do conceito de realidade que se mostra muito redutor diante da natureza

complexa das ações dos indivíduos e de suas relações, já que a estrutura da realidade é multidimensional e multi-referencial e, assim como a noção de níveis de realidade da qual veremos mais adiante, relacionam-se ao estudo da natureza e da sociedade. Outro ponto importante está no fato de essa abordagem considerar a contradição e a experiência através da atualização e da potencialização, num movimento oscilatório, onde o “[...] movimento, a transição, a passagem do potencial ao atual não é concebível sem um dinamismo independente que implica um equilíbrio perfeito, rigoroso, entre a atualização e a potencialização, equilíbrio este que permite precisamente essa transição.” (NICOLESCU, 2014)

Considerando essa perspectiva, voltamos nosso olhar para as *imagens magicamente ativadas*. Elas são colocadas dentro de um sistema, muitas vezes aberto, como no caso de do Teatro de Camillo e em Giordano Bruno, onde a transição do potencial ao atual ocorre, com a presença do indeterminismo, já que a experiência nas estruturas por eles propostas ocorre de maneiras diferentes em relação ao *background* das pessoas e assim como na abordagem quântica, considera a natureza como parte dos processos. O acesso aos conteúdos desses sistemas complexos se dá de modo indeterminista e caótico, na medida em que a noção de imprecisão está presente.

Se olharmos especificamente para os espaços de conhecimento, podemos encontrar um ambiente favorável para que aconteça o acesso à informação de modo não reducionista, possivelmente explorando o acesso à informação através de *imagens magicamente ativadas*. Considerando a natureza e o caráter das imagens nesses sistemas, seria possível

a construção compartilhada de conhecimento, centrada na interconectividade, na interação, cognição e aprendizagem, permitindo a transição entre os diversos níveis de realidade. Neste contexto, a interconexão pode ser entendida como a teia de processos em curso entre os diferentes níveis de realidade. De acordo com o Niculescu,

Deve-se entender por nível de Realidade um conjunto de sistemas invariantes sob a ação de um número de leis gerais: por exemplo, as entidades quânticas submetidas às leis quânticas, as quais estão radicalmente separadas das leis do mundo macrofísico. Isto quer dizer que dois níveis de Realidade são diferentes se, passando de um ao outro, houver ruptura das leis e ruptura dos conceitos fundamentais (como, por exemplo, a causalidade). (NICULESCU, 1999, p. 31)

Nesse contexto há diferenças fundamentais entre os níveis de realidade e os níveis de organização, numa abordagem sistêmica. Os níveis de organização não supõem uma ruptura de conceitos fundamentais, o que significa que um certo número de níveis de organização pode pertencer a um mesmo nível de realidade. Segundo Niculescu,

Muitas disciplinas podem coexistir em um só e no mesmo nível de realidade, mesmo se elas correspondem a diferentes níveis de organização. Por exemplo, a economia marxista e a física clássica pertencem a um único e mesmo nível de realidade, enquanto a física quântica e psicanálise pertencem a outro nível de realidade.<sup>16</sup> (NICULESCU, 2012, p.13, tradução nossa)

---

<sup>16</sup> **Do original em inglês:** "Many disciplines could coexist at an only and the same Level of Reality even if they correspond to different organisation levels. For example, the Marxist economy and the classical physics belong to the only and same level of reality, while quantum physics and psychoanalysis belong to another Level of Reality." (NICULESCU, 2012, p.13)

Os níveis de realidade também estão relacionados aos níveis de percepção da realidade pelo sujeito, onde a Realidade adquire uma estrutura multidimensional e multirreferencial. Assim, dizer que psicanálise e física quântica pertencem a um nível de realidade diferente da física clássica reside justamente o fato de, nessas disciplinas o sujeito observador integrar a observação e também pelo fato de ambas considerarem as noções de causalidade e indeterminismo. Os Níveis de Realidade também permitem, de acordo com Nicolescu, “[...] a definição de noções úteis como: níveis de linguagem, níveis de representação, níveis de materialidade ou níveis de complexidade.”<sup>17</sup> (NICOLESCU, 2012, p.13, tradução nossa)

Nicolescu (2012) fala ainda sobre uma coerência entre os diferentes níveis de Realidade no mundo natural onde uma chamada vasta *selfconsistence* parece governar a evolução do Universo que, assim como observamos em Fludd, cuja abordagem vai do microcosmo ao macrocosmo, considera a evolução do universo do infinitamente pequeno ao infinitamente grande, do infinitamente curto ao infinitamente longo, com a diferença que o infinitamente pequeno considera o mundo das micropartículas que compõem o sujeito. Nas teorias cosmológicas atuais, um fluxo de informação é transmitido de forma coerente a partir de um nível de realidade para outro nível de realidade do nosso Universo físico. Diante dessa percepção, Nicolescu coloca que,

---

<sup>17</sup> **Do original em inglês:** “[...] defining useful notions as: levels of language, levels of representation, levels of materiality or levels of complexity.” (NICOLESCU, 2012, p.13)

Assim, o nível clássico da Realidade está associado ao espaço-tempo quadridimensional, enquanto o nível quântico da Realidade está associado a mais de quatro dimensões. Na mais sofisticada e promissora teoria para a unificação de todas as interações físicas - a Teoria-M ('M' de 'membrana'), o espaço-tempo deve ter onze dimensões: uma dimensão de tempo e dez de espaço.<sup>18</sup>. (NICOLESCU, 2012, p.14, tradução nossa)

Os níveis de realidade, além de adquirirem uma estrutura multidimensional e multirreferencial, tem a noção de descontinuidade. No contexto de nossa pesquisa, podemos entender os Níveis de realidade como um local onde o estado das coisas é criado, muitas vezes, em conexão com o processo de conhecimento. Nicolescu (2012) fala que os diferentes Níveis de Realidade são acessíveis ao conhecimento humano devido à existência de diferentes níveis de percepção, que também se apresenta como outro ponto em comum com nossa abordagem da arte da memória e das *imagens magicamente ativadas*. Podemos pensar que os espaços para a memória, construídos física ou mentalmente, são espaços de conhecimento que, de acordo com a percepção do sujeito, podem proporcionar experiências diversas, onde na transição entre os Níveis de Realidade, pode haver também diferentes Níveis de Conhecimento.

Muitas das ideias de Nicolescu a respeito dos Níveis de realidade provém dos conceitos discutidos por Heisenberg (2009), sobretudo os expressos em seu Manuscrito de 1942<sup>19</sup>,

---

<sup>18</sup> **Do original em inglês:** "Thus, the classical Level of Reality is associated to the four dimensional space-time, while the quantum Level of Reality is associated with more than four dimensions. In the most sophisticated and the most promising theory for the unification of all physical interactions – the M theory ('M' from 'membrane'), the space-time must have eleven dimensions: one time-dimension and ten space-dimensions." (NICOLESCU, 2012, p.14)

<sup>19</sup> O Manuscrito de 1942, escrito por Heisenberg, foi publicado muito posteriormente à sua escrita. No Brasil, foi publicado sob o título: *Ordenação da Realidade*. HEISENBERG, Werner. **Ordenação da realidade**. Rio de Janeiro: Ed. Forense, 2009.

que versam sobre níveis de realidade relacionados, correspondendo a diferentes modos e um esvaziamento do papel dos conceitos de espaço e tempo em suas acepções clássicas. O autor demonstra uma noção de realidade que não existe enquanto um sistema isolado, que não pode ser reduzido à substância. Além, afirma nesse contexto que não deve haver distinção rígida entre sujeito e objeto e, para isso, introduz o conceito de regiões para os Níveis de realidade, dividindo-as em três níveis. De acordo com o autor,

É claro [...] que a ordenação das regiões tem que substituir a divisão grosseira do mundo em uma realidade subjetiva e outra objetiva e esticar-se entre esses pólos de sujeito e objeto, de tal maneira que no seu limite inferior estão as regiões onde podemos objetivar plenamente. Continuando, é preciso juntar regiões onde os estados das coisas não pode ser completamente separado do processo de conhecimento, durante o qual estamos os identificando. Finalmente, no topo devem estar os níveis de realidade onde os estados das coisas são criados apenas em conexão com o processo de conhecimento.<sup>20</sup> (HEISENBERG *apud* NICOLESCU, 2012, p.17, tradução nossa)

O primeiro nível da Realidade (NICOLESCU, 2012), num paralelo ao modelo da arte da memória clássica como mnemotécnica, corresponde ao estado de coisas que são objetivadas independentemente do processo de conhecimento. Ele situa neste primeiro nível da mecânica clássica, eletromagnetismo e as duas teorias da relatividade de Einstein, em outras palavras, os clássicos. Essa objetivação pode ser observada nas propostas de

---

<sup>20</sup> **Do original em inglês:** It is clear [...] that the ordering of the regions has to substitute the gross division of world into a subjective reality and an objective one and to stretch itself between these poles of subject and object in such a manner that at its inferior limit are the regions where we can completely objectify. In continuation, one has to join regions where the states of things could not be completely separated from the knowledge process during which we are identifying them. Finally, on the top have to be the reality levels where the states of things are created only in connexion with the knowledge process. (HEISENBERG *apud* NICOLESCU, 2012, p.17)

memorização enquanto mnemotécnica que fazia uma associação mecânica aos conteúdos a serem lembrados, não se importando com as questões mais subjetivas.

Nosso interesse está mais focado no que Heisenberg (2009) define como segundo nível de realidade que corresponde ao estado das coisas inseparável do processo de conhecimento. Ele pontua que fazem parte desse nível a mecânica quântica e as ciências da consciência, onde podemos fazer uma analogia tanto à arte da memória hermética, interessada no significado das imagens magicamente ativadas, sobretudo em seus aspectos sobre a magia, relacionados a um estado de elevação espiritual, quanto à abordagem da psicanálise, enquanto ciência da consciência, que incorpora as relações do sujeito com o seu inconsciente.

O terceiro nível da Realidade também é interessante por corresponder ao estado das coisas criado em conexão com o processo de conhecimento. Heisenberg (*apud* NICOLESCU, 2012) situa neste nível de realidade a filosofia, arte, política, metáforas de "Deus", experiências religiosas e experiência inspiradoras. No entanto, Nicolescu (2012) relativiza a inserção da metáfora de "Deus" na definição de Heisenberg, pelo fato de entender que a Teologia poderia ela mesma ser um dos Níveis de realidade. Pensando na questão da transição entre os diferentes níveis de realidade, Heisenberg fala em termos de entrelaçamento e explica:

Quando alguém está questionando as conexões nomológicas da realidade, estas últimas são sempre encontradas inseridas em um nível de realidade determinado; isso não poderia de forma alguma ser interpretado diferente



do conceito de 'nível' de realidade (é possível falar sobre o efeito de um nível sobre o outro usando de forma muito geral, o 'efeito' conceito). Por outro lado, os diferentes níveis estão ligados nas ideias associadas e palavras as quais, desde o início, estão em relação simultânea com as numerosas conexões.<sup>21</sup> (HEISENBERG *apud* NICOLESCU, 2012, p.18, tradução nossa)

Sob a perspectiva da Arte da Memória, quando pensamos sobre as conexões entre '*imagine et loci*' para memorizar um discurso, este processo é baseado na associação de conteúdos inter-relacionados. Nós devemos imprimir na memória, utilizando nossa imaginação, os conteúdos que estão relacionados a um determinado *locus*. Segundo Yates (1980, p.4, tradução nossa), nesse processo, “[...] você escolhia imagens para te lembrar dos pontos do seu discurso, e você colocava essas imagens, na sua imaginação ou sua memória, nos lugares os quais você tinha memorizado.”<sup>22</sup> Dessa forma, a transição entre os níveis de realidade se configura através das diversas conexões propostas pela Arte da Memória.

## 2.4. das sensações

Na discussão sobre níveis de realidade, podemos destacar um ponto que nos chama a atenção, quando Nicolescu (2012) afirma que os diferentes níveis de Realidade são

---

<sup>21</sup> **Do original em inglês:** “When one is questioning the nomological connexions of reality, these last ones are found every time inserted into a determined reality level; it could not at all be interpreted differently from the concept of reality ‘level’ (it is possible to speak about the effect of a level onto another one only by using very generally the ‘effect’ concept). On the other hand, the different levels are connected in the associated ideas and words and which, from the beginning, are in simultaneous relation with the numerous connexions” (HEISENBERG *apud* NICOLESCU, 2012, p.18)

<sup>22</sup> **Do original em inglês:** “[...] you chose images to remind you of the points of your speech, and you placed these images, in your imagination or your memory, on the places which you had memorised.” (YATES, 1980, p.4)

acessíveis ao conhecimento humano devido à existência de diferentes níveis de percepção, considerando nesse contexto, a relação entre sujeito, objeto e interação. A partir dessa afirmação, tentaremos apreender os conceitos de percepção e sensação a partir da fenomenologia e, sobretudo seu entendimento pela psicanálise, como forma de entender as questões sensoriais no contexto de nosso trabalho, em relação às imagens magicamente ativadas.

Nossa tentativa de entender como se constituem os níveis de percepção, começaremos com Husserl, um dos fundadores da fenomenologia, cuja ideia fundamental é a da intencionalidade da consciência, com o retorno às próprias coisas através da descrição dos fenômenos. A fenomenologia (REALE; ANTISERI, 2006) pretende ser uma ciência fundamentada estavelmente, voltada à análise e à descrição das essências, descrevendo os modos típicos como as coisas e os fatos se apresentam à consciência. De acordo com Husserl,

[...] a fenomenologia tem por essência de reivindicar o direito de ser filosofia "primeira" e de oferecer os meios para toda crítica da razão que se possa almejar; e que, por isso, ela requer a mais completa ausência de pressupostos e absoluta evidência reflexiva sobre si mesma. Sua essência própria é a realização da mais perfeita clareza sobre sua própria essência e, com isso, também sobre os princípios de seu método. (HUSSERL, 2006, p. 144)

Todo o esforço do pensamento metodológico de Husserl baseava-se nesse rigor a respeito da busca pela essência. Para entender sua abordagem, é importante construir uma base de compreensão de seu pensamento, a partir de alguns conceitos fundamentais, dentre

eles a noção de *epoché*<sup>23</sup>, palavra grega que significa particularmente uma suspensão dos juízos de valor, ou seja, não aceitar nem refutar qualquer questão. Para a fenomenologia, especialmente na visão Husserliana, de acordo com Abbagnano (ABBAGNANO, 1998, p. 339), a expressão tem finalidade diferente: “[...] a *contemplação desinteressada*, ou seja, uma atitude desvinculada de qualquer interesse natural ou psicológico na existência das coisas do mundo ou do próprio mundo na sua totalidade.”

Marcio Pugliese, no prefácio às *Meditações Cartesianas* coloca que a *epoché* da fenomenologia dá-se em dois movimentos: “[...] no primeiro há a redução *eidética* que busca essências ou significados e no segundo, a redução transcendental, busca a essência da consciência enquanto constituinte das essências ideais.” (HUSSERL, 2001, p.17)

Essa busca por uma redução fenomenológica ou *epoché* é considerada por Husserl o único caminho para alcançar o que ele chama de *eidética*, que é justamente o alcance da redução à essência das coisas. Segundo o *Dicionário de Filosofia* de Abbagnano, é um termo “[...] introduzido na filosofia contemporânea por Husserl a partir de *Investigações Lógicas* (1900-01) para indicar tudo o que se refere às essências, que são objeto da investigação fenomenológica.” (ABBAGNANO, 1998, p. 308)

---

<sup>23</sup> **Epoché** (Gr. ἐποχή) Suspensão do juízo, que caracteriza a atitude dos cétricos antigos, particularmente de Pirro; consiste em não aceitar nem refutar, em não afirmar nem negar. [...] Segundo o ceticismo, essa atitude era a única possível para se atingir a imperturbabilidade. Com efeito, “quem duvida de que algo seja bom ou mau por natureza não evita nem persegue coisa alguma com desejo: por isso, é imperturbável.” (SEXTO EMPÍRICO, *Pirr. Hip.*, I, 28) Na filosofia contemporânea, com Husserl e a filosofia fenomenológica em geral, a E. tem finalidade diferente. [...] (ABBAGNANO, 1998, p. 339)

Outro ponto a ser destacado é o seu entendimento da distinção entre sujeito e objeto, que se traduz da seguinte maneira: “[...] o sujeito é um eu capaz de atos de consciência como perceber, julgar, imaginar e recordar; já o objeto é o que se manifesta nesses atos, ou seja, corpos percebidos, imagens, pensamentos, recordações.” (REALE; ANTISERI, 2006, p. 182) Ao separar as noções de sujeito e objeto, Husserl chama a atenção para a noção de consciência, como parte fundamental para uma abordagem fenomenológica.

Diante dessa distinção também é relevante entender os conceitos de *Noese* – ter consciência e *Noema* – aquilo que se tem consciência. Na definição do verbete no Dicionário de Filosofia de Abbagnano (1998, p. 713), *Noema* é, “[...] na terminologia de Husserl, o aspecto objetivo da vivência, ou seja, o objeto considerado pela reflexão em seus diversos modos de ser [...]” Esse aspecto objetivo é distinto do próprio objeto, incluindo os predicados e modos de ser dados pela experiência em relação à vivência. A *Noese*, também “[...] na terminologia de Husserl, o aspecto subjetivo da vivência, constituído por todos os atos de compreensão que visam a apreender o objeto, tais como perceber, lembrar, imaginar, etc.” (ABBAGNANO, 1998, p. 713) Para Husserl, diversas *noesis* podem referir-se a um único *noema*.

Todas essas distinções terminológicas pontuadas por Husserl servem para caracterizar a proposta fenomenológica enquanto ciência que se preocupa em analisar e descrever as essências, sem fazer uma análise psicológica da consciência e da percepção, nem fazer uma análise científica de análise de dados particulares, mas de ideias universais que constituem os fatos a serem analisados, permeando a consciência e seus diversos modos.

Falando a respeito da consciência para Husserl, Zitkoski coloca que ela “[...] retém em si mesma o mundo, com todas as realidades nele contidas a título de objetos intencionais. Mas, por outro lado, o mundo continua sempre transcendendo a esfera imanente da consciência e esta se encontra em contínuo movimento de dar sentido e constituir as realidades.” (ZITKOSKI, 1994, p.54) A relação entre consciência e o mundo material dos objetos é explicitada por Husserl em suas *Meditações Cartesianas*, onde afirma:

Sem tocar ainda no problema da identidade do *eu*, poderemos definir o caráter bilateral da investigação da consciência, descrevendo-o como uma coordenação inseparável. Além disso, podemos caracterizar o modo de ligação que une um “estado” de consciência a um outro, descrevendo-o como uma “síntese”, forma de ligação pertencente exclusivamente à região da consciência. Tomo por exemplo, como objeto de descrição a percepção de um cubo. Vejo então, na reflexão pura, que “este” cubo individual me é mostrado de maneira contínua como unidade objetiva, e isso numa multiplicidade variável e multiforme de aspectos (modos de apresentação) ligados por relações determinadas. (HUSSERL, 2001, p.57)

A consciência é para Husserl, o que possibilita a construção do conhecimento, sobretudo considerando a ciência pura, eidética, sendo a consciência seu fundamento último. É neste período das *Meditações Cartesianas* (HUSSERL, 2001) que Husserl vai consolidar suas investigações a respeito da consciência, incorporando a essa, a análise da intencionalidade, ou a multiplicidade de que a intencionalidade está carregada em cada estado de consciência. Outro conceito importante na reflexão de Husserl das meditações é o conceito de *transcendental*, que ele busca, juntamente com seu correlato, *transcendente*, ressaltando que:

[...] se o *eu* reduzido não é uma parte do mundo, da mesma forma, inversamente, o mundo e seus objetos não são partes reais do meu *eu*. Não é possível encontrá-los em minha vida psíquica como partes reais dessa vida, como um complexo de dados sensoriais ou de atos psíquicos. Essa *transcendência* é inerente no sentido específico de tudo o que faz parte do mundo, ainda que não possamos dar a esse “mundo” e a suas determinações nenhum outro sentido senão aquele que extraímos de nossas experiências, representações, pensamentos, julgamentos de valor e ações, da mesma forma que não podemos justificar a atribuição a esse mundo de uma existência evidente, a não ser partindo de nossas próprias evidências e atos. (HUSSERL, 2001, p.43-44)

Ao entrar por essa via da teoria transcendental como parte de sua compreensão do sujeito enquanto ser subjetivo pertencente ao sentido próprio do mundo, Husserl na busca por sua *eidética*, não considera a busca de sentido para a vida desse sujeito, como faz Merleau-Ponty, quando versa sobre a experiência do outro e da subjetividade, a partir do seu ser-no-mundo, isto é, no contexto histórico, social e psicológico. De acordo com Birman,

[...] a filosofia fenomenológica realizou ao mesmo tempo a crítica ao ideal de ciência do naturalismo positivista, de forma a destacar o lugar do sujeito na produção do discurso científico. Com isso, enfatizou as dimensões históricas do sujeito e da ciência, de maneira a indicar o lugar fundamental do intérprete no campo da produção científica. (BIRMAN, 1994, p.41)

Os conceitos apresentados até aqui servem como guias para entendermos alguns dos desdobramentos da fenomenologia, enquanto área do conhecimento que estuda a essência dos fenômenos. Em nossa abordagem, particularmente, interessam os estudos

das sensações e das percepções ligadas ao corpo e, nesse sentido, a partir dos termos fundantes, nossa construção irá permear alguns conceitos mais específicos, relacionados às sensações e percepções a partir de Merleau-Ponty, para posteriormente nos voltarmos à compreensão dos termos para a psicanálise.

Ao abordar o tema das percepções e das sensações, não podemos deixar de mencionar Merleau-Ponty e, especialmente sua obra *Fenomenologia da Percepção*, originalmente publicado em 1945. Merleau-Ponty faz parte da corrente fenomenológica e partiu dos estudos de Husserl sobre a fenomenologia para desenvolver uma de suas principais obras. Já no prefácio do referido livro, o autor faz algumas referências ao conceito de fenomenologia no seu entendimento e também coloca a dificuldade de fazer uma definição exata para o termo, mas faz menção a alguns conceitos apresentados por Husserl, como a abordagem das essências e da facticidade. Segundo Merleau-Ponty,

[...] é uma filosofia transcendental que coloca em suspenso, para compreendê-las, as afirmações da atitude natural, mas é também uma filosofia para o qual o mundo já está sempre "ali", antes da reflexão, como uma presença inalienável. [...] É a ambição de uma filosofia que seja uma "ciência exata", mas é também um relato do espaço, do tempo, do mundo "vivos". É a tentativa de uma descrição direta de nossa experiência tal como ela é [...]. (MERLEAU-PONTY, 1994, p.1)

Continuando a discorrer sobre os conceitos de fenomenologia, Merleau-Ponty, tece algumas observações em relação aos trabalhos de Husserl, demonstrando algumas discordâncias, como já mencionamos, em relação a algumas colocações do autor. Merleau-Ponty começa seu primeiro capítulo, intitulado *A "sensação"* afirmando, "[...]

encontramos na linguagem a noção de sensação, que parece imediata e clara: eu sinto o vermelho, o azul, o quente, o frio. Todavia, vamos ver que ela é a mais confusa que existe, e que, por tê-la admitido, as análises clássicas deixaram escapar o fenômeno da percepção.” (MERLEAU-PONTY, 1994, p.1)

Ao criticar a análise clássica, Merleau-Ponty o faz em relação à compreensão positivista da percepção, que a considera como algo distinto da sensação. O autor, propondo uma revisão do conceito de sensação e de sua relação com o corpo e com o movimento, o faz concordando com o diálogo de percepção proposto pela *Gestalt*<sup>24</sup>. De acordo com o *Dicionário de Filosofia* (1998), existem dois grandes grupos de estudos de teorias em relação à percepção, um deles que insiste na importância dos fatores e condições objetivas e outro nos fatores de condições subjetivas. Das condições objetivas temos a abordagem da *Gestalt*, ou teoria da forma que, segundo Abbagnano,

[...] mostrou, em primeiro lugar, que não existem (a não ser como abstração artificial) sensações elementares que façam parte da concepção de um objeto, e, em segundo lugar, que não existe um objeto de

---

<sup>24</sup> **Gestalt.** O vocábulo alemão Gestalt não possui um equivalente exato em português, sendo geralmente traduzido como forma ou configuração. A psicologia da Gestalt, também conhecida como psicologia da forma ou psicologia da percepção, surge como escola no início do século XX, na Alemanha, devido aos trabalhos de três principais estudiosos: Max Wertheimer (1880-1943), Wolfgang Köhler (1887-1967) e Kurt Koffka (1886- 1941). Até então, a percepção humana era explicada segundo uma análise atomista e associacionista, ou seja, vigorava a ideia de que percebemos uma figura a partir de seus elementos e partes componentes, e a compreendemos por associação com experiências passadas. Em contraposição a essa noção, os psicólogos da Gestalt defendem que a percepção não é o resultado da soma de sensações de pontos luminosos individuais, mas uma apreensão imediata e unificada do todo, devido a uma necessidade interna de organização. GESTALT. **Enciclopédia** Itaú Cultural de Artes Visuais. Disponível em: <[http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=9443](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=9443)>. Acesso em: 12 jan 2014.



percepção como entidade isolada ou isolável. O que se percebe é uma totalidade que faz parte de uma totalidade.” (ABBAGNANO, 1998, p. 755)

Esse enfoque no “todo determinante” é similar ao propósito da percepção transcendente em Husserl, onde a “[...] essência da coisa integra em si e ao mesmo tempo transcende a totalidade de suas manifestações.” (ABBAGNANO, 1998, p. 755) No entanto, a *Gestalt* insere nesse contexto a noção de campo, onde a percepção não supõe o conhecimento exaustivo e total do objeto, mas é compreendida através de uma interpretação sempre provisória e incompleta, não existindo sensações elementares, nem objetos isolados.

Cabe ressaltar que, apesar de a *Gestalt* ser fundamentalmente mais conhecida pelos estudos de psicologia da forma e ter seu direcionamento voltado para a percepção formal, em nossa abordagem, estamos interessados na percepção enquanto *níveis de percepção*, como forma de permitir a transição entre *níveis de realidade*, conforme proposto por Nicolescu.

Para não desviar o foco de nossa abordagem, voltemos então à noção de sensação para Merleau-Ponty, que compreende, primeiramente, a maneira pelo qual sou afetado e a experiência de um estado de mim mesmo, onde “[...] sentirei na exata medida em que coincido com o sentido, em que ele deixa de estar situado no mundo objetivo e em que não me significa nada.” (MERLEAU-PONTY, 1994, p.23)

Particularmente nos interessa a noção de percepção vinculada à atitude corpórea, onde a percepção chega aos objetos em razão de todas as experiências que dele tivemos ou

poderíamos ter. Nas palavras de Merleau-Ponty, “[...] o corpo, retirando-se do mundo objetivo, arrastará os fios intencionais que o ligam ao seu ambiente e finalmente nos revelará o sujeito que percebe assim como o mundo percebido.” (MERLEAU-PONTY, 1994, p.110) O corpo em Merleau-Ponty, é o corpo sujeito que estabelece com o mundo uma relação pré-objetiva, pré-consciente, de caráter dialético, de modo algum causal ou constituinte, porque como diz o autor, “[...] rejeitamos o formalismo da consciência e fizemos do corpo o sujeito da percepção.” (MERLEAU-PONTY, 1994, p.303)

Ao apresentar essa noção corpórea para o sujeito, Merleau-Ponty rompe com a noção de sujeito-objeto, reforçando uma teoria fundada na experiência do sujeito que olha, sente e reconhece o espaço expressivo e simbólico. Dessa forma a percepção corpórea necessita de movimento, como no exemplo apresentado pelo autor em relação à teoria das cores de Goethe: “A cor, antes de ser vista, anuncia-se então pela experiência de certa atitude de corpo que só convém a ela e com determinada precisão” (MERLEAU-PONTY, 1994p. 284).

Todas as indagações teóricas de Merleau-Ponty em torno da fenomenologia permeiam as questões da consciência que, mesmo sendo uma consciência perceptiva, não apresentam qualquer menção à categoria do inconsciente e, inclusive, “[...] no momento inaugural deste discurso, o pensamento freudiano foi criticado em seu fundamento, sendo considerado um modelo mecanicista de psicologia.” (BIRMAN, 1994, p.45) No entanto, em uma passagem de Fenomenologia da Percepção, o autor (MERLEAU-PONTY, 1994) faz uma alusão à psicanálise, dizendo que a mesma contribuiu para a formação do método fenomenológico, com a afirmação de Freud de que todo ato humano tem um sentido.

Posteriormente a essa observação, Merleau-Ponty realizou uma aproximação efetiva com o discurso freudiano, conferindo um lugar consistente ao conceito de inconsciente que, Segundo Birman, passou

[...] a tematizar o corpo como “carne”, de forma que o registro do inconsciente passou a ser identificado ao “sentir” mesmo da coisa, pelo corpo do sujeito. O que implicou a transformação fundamental do cogito cartesiano no pensamento de Merleau-Ponty, que do “eu penso” de Descartes se transformou no “eu quero”, nessa ontologia do corpo. Enfim, o inconsciente foi tematizado no registro do desejo, na apropriação sensível e erótica, pelo corpo, das coisas constitutivas do mundo. (BIRMAN, 1994, p.45)

No entanto o inconsciente psicanalítico e o inconsciente fenomenológico de Merleau-Ponty são opostos, na medida em que o inconsciente fenomenológico remete a uma percepção primordial, como a camada anterior a toda codificação, o lugar de um sentido não instituído, estabelecido, ou estruturado. Ele é o resultado do escurecimento progressivo das impressões, onde a primeira impressão é conservada e vai se esvaziando através do escurecimento. De acordo com o psicanalista Thami Ayouch,

O inconsciente fenomenológico aparece então como o último estágio desta desapareção retencional da impressão, e como grau zero da doação intuitiva. Em outros termos, o inconsciente fenomenológico corresponde ao apagamento progressivo das impressões, que, primeiro conscientes, passam gradativamente a ser inconscientes. Nesse sentido, o inconsciente fenomenológico invita a concepção de uma continuidade entre consciência e inconsciente: as impressões apagadas estão no rasto das ainda conscientes. (AYOUCHE, 2014, p.182)

Em oposição a essa noção de escurecimento perceptivo, encontra-se o inconsciente psicanalítico que é puramente simbólico e que, tematizado por Freud ou Lacan, “[...] se inscreve na instituição simbólica: ele procede da estrutura dos significantes e do grande Outro.” (AYOUCH, 2014, p.182) Além, ele se articula por uma instituição simbólica encarnada na linguagem e nas redes de relações e intercâmbios humanos. Como coloca Ayouch,

[...] ele não provém de nenhuma percepção, mas precisamente de lacunas, buracos no sistema perceptivo. O inconsciente é modelizado pelo automatismo de repetição: ele não é nenhuma percepção apagada, mas um desencontro, uma não-percepção, um não-realizado. Este inconsciente oriundo do Simbólico e não unicamente dos escurecimentos da percepção, dá lugar a um sujeito dividido, fora da concepção merleau-pontyana da continuidade entre consciência e inconsciente. (AYOUCH, 2014, p.182)

A partir dessas definições antagônicas de inconsciente, torna-se necessário voltarmos nosso olhar para o inconsciente psicanalítico e entender como se processa esse inconsciente simbólico. Esse simbólico representado pelo grande outro é o simbólico lacaniano, ou o simbólico definido a partir da definição de inconsciente para Lacan. Para o autor, o simbólico se apresenta inserido na tríade dos conceitos de simbólico, imaginário e real. O simbólico era para Lacan um lugar dominante até 1970, quando em sua tópica, colocava a ordem das instâncias como S.I.R. (simbólico, real e imaginário), passando depois dessa época a inverter essa ordem para (I.S.R.).

O simbólico, termo originalmente utilizado na antropologia, designa um sistema de representação baseado na linguagem, ou “[...] em signos e significações que determinam

o sujeito à sua revelia, permitindo-lhe referir-se a ele, consciente e inconscientemente, ao exercer sua faculdade de simbolização.” (ROUDINESCO, 1998, p. 728) Para Lacan, o conceito, foi definido como o lugar dos significantes, mais ligado à função paterna, enquanto o real designa um resto impossível de simbolizar, ou “[...] uma realidade fenomênica que é imanente à representação e impossível de simbolizar.” (ROUDINESCO, 1998, p. 658) Fechando a tríade temos o imaginário como o das ilusões do eu, da alienação e mais ligado ao corpo da mãe.

Dentro do contexto de nossa abordagem, a definição de imaginário é importante, na medida em que estamos trabalhando com *imagens magicamente ativadas* e podemos fazer um paralelo, entendendo-as como imagens ativas pelo imaginário. Pela definição, imaginário é um termo “[...] derivado do latim *imago* (imagem) e empregado como substantivo na filosofia e na psicologia para designar aquilo que se relaciona com a imaginação, isto é, com a faculdade de representar coisas em pensamento, independente da realidade.” (ROUDINESCO, 1998, p. 371)

A utilização do termo por Lacan começa em 1936, quando constrói sua primeira teoria do imaginário e, associado “[...] ao real e ao simbólico no âmbito de uma tópica, a partir de 1953, o imaginário se define, no sentido lacaniano, como o lugar do eu por excelência, com seus fenômenos de ilusão, captação e engodo.” (ROUDINESCO, 1998, p. 371)

A primeira teoria do imaginário construída por Lacan foi inspirada nos trabalhos dos psicólogos Henri Wallon, na fenomenologia hegeliana e husserliana e no conceito de

*Umwelt* de Jacques Jacob von Uexküll, biólogo e filósofo estoniano. Com o conceito de *Umwelt*, utilizado para definir o mundo tal qual vivido por cada espécie animal, Uexküll vai revolucionar o estudo da época a respeito do comportamento do sujeito, mostrando, de acordo com Roudinesco, que,

[...] o pertencimento a um meio devia ser pensado como a internalização desse meio em cada espécie. Daí a ideia de que o pertencimento de um sujeito a seu ambiente já não podia ser definido como um contrato entre um indivíduo livre e uma sociedade, mas sim como uma relação de dependência entre um meio e um indivíduo. (ROUDINESCO, 1998, p. 371)

Olhando para essa concepção de sujeito de Uexküll, faz-se necessário entender melhor o conceito de *Umwelt*, numa tentativa de costurar nossa abordagem iniciada por Nicolescu abordando os diferentes níveis de realidade. A palavra *Umwelt* (VIEIRA, 2006) pode ser traduzida como “mundo à volta”, “mundo entorno”, ou “mundo particular”. O termo sugere a observação da forma como uma espécie viva interage com seu ambiente. De acordo com Vieira, *Umwelt* seria “[...] uma espécie de interface entre o sistema vivo e a realidade, interface esta que caracteriza a espécie, em função de sua particular história evolutiva.” (VIEIRA, 2006) Nessa condição de interface, o *Umwelt* será a ponte “[...] entre a realidade objetiva e o mundo representacional de um sistema cognitivo.” (VIEIRA, 2006), não podendo ser visto como puramente subjetivo ou objetivo.

Dessa forma, o *Umwelt*, assim como a psicanálise trata do espaço entre, do caminho entre níveis de realidade que irá culminar na representação do sujeito. Lacan faz uso do termo para sua definição de imaginário, considerando o conceito da concepção de estádio de

espelho, ou fase do espelho, onde a criança consegue ter o domínio sobre sua unidade corporal através de uma identificação com a imagem semelhante e da percepção da sua própria imagem no espelho.

De acordo com Lacan, basta compreender o estágio do espelho como “[...] uma identificação, no sentido pleno que a análise atribui a esse termo, ou seja, a transformação produzida no sujeito quando ele assume uma imagem – cuja predestinação para esse efeito de fase é suficientemente indicada pelo uso, na teoria, do antigo termo *imago*.” (LACAN, 1998, p.97)

Assim, o estágio do espelho, através da *imago*, estabelece uma relação do organismo com sua realidade, ou nas palavras de Lacan, “[...] o rompimento do círculo do *Innenwelt* (mundo interior) para o *Umwelt* gera a quadratura inesgotável dos arrolamentos do eu.” (LACAN, 1998, p.100) E residindo nessa busca pelo eu, pela transformação do indivíduo em sujeito, está o espaço entre, o trabalho da percepção entendido não apenas como um mundo estático e objetivado, conforme proposto inicialmente pela fenomenologia, mas também um mundo que incorpora as relações do inconsciente e, além, considera o trânsito entre esses dois mundos, ou o caminho de uma percepção a outra.









3.

quarto  
da transferência

Então invento o que amo, e amo o que invento.<sup>1</sup>  
(MILANO apud MEZAN, 2001, p. 65)

---

<sup>1</sup> Dante Milano, 'Homenagem a Camões', in Poesias.

### 3. quarto da transferência

No *Quarto da Transferência* abordaremos o caminho que vai permitir a personificação em ação. Dentro de nossa abordagem poética, fizemos a simplificação do termo transferência através dessa frase, que representa a ação dentro do relacionamento ente analista e analisando. Há outras implicações da transferência e, entre elas podemos destacar a questão da afinidade e da necessidade de direção.

Nesse sentido, selecionamos para esse quarto, exemplos de trabalhos artísticos afins à nossa temática, com exploração da memória, das sensações, da construção do traço, como forma de incorporar alguns dos conceitos estudados anteriormente, seleção essa, que representa relações de afinidade e de necessidade de direção. Os trabalhos ou experiências foram selecionados, observando, em cada um, algum traço que pudesse de alguma forma nos ajudar a entender e a inspirar nossa produção artística, a partir de pontos positivos e negativos mapeados.

### 3.1. *level head*, julian oliver

O artista Julian Oliver<sup>2</sup> trabalha com arte e tecnologia, explorando, principalmente questões relacionadas ao design da interação. *LevelHead* é um jogo de memória espacial, baseado em princípios da mnemônica clássica. Esse jogo utiliza um cubo de plástico que pode ser manipulado manualmente, e é a própria interface do jogo. Numa das faces do cubo aparece uma tela que contém a representação de um espaço físico, um *locus* representado por um cômodo (*room*).

Os vários cômodos representados em cada face do cubo se conectam através de escadas e portas presentes em cada ambiente. Há também um personagem no jogo que está em um desses ambientes e que será conduzido pelo jogador de modo a experimentar um percurso. Foi escolhida a realidade aumentada como forma de representar tridimensionalmente dos espaços dos cômodos nas faces dos cubos. Para realizar a experiência do percurso, o jogador deve inclinar o cubo, fazendo com que o personagem se desloque na direção da inclinação, buscando encontrar, através das escadas e portas, os caminhos que o levarão a outros cômodos ou não.

---

<sup>2</sup> O artista Julian Oliver é Neo Zelandês e vive em Berlim. Trabalha com arte e tecnologia desde 1998, tendo seus projetos apresentados em vários museus e eventos de arte eletrônica, entre eles a Tate Modern, Transmediale, Ars Electronica e o Japan Media Arts Festival. Já recebeu diversos prêmios relacionados à excelência técnica, invenção artística e design da Interação, demonstrando que transita nas mais diversas áreas da atuação artística – das técnicas às poéticas. Julian trabalha ainda com *software art*, *creative hacking*, *data forensics*, programação orientada ao objeto para artistas, arquitetura virtual, desenvolvimento de games artísticos, visualização da informação, UNIX/Linux e desenvolvimento de práticas *open source* para internet. <http://ljudmila.org/~julian/>



**Figura 1.03** | *levelHead*: Interator manipulando os cubos. Destaque para a movimentação do personagem no cubo à direita.

No âmbito do jogo existem três cubos – cada um deles sendo um cômodo, que são os três níveis do jogo – no total, conectados por uma única porta. O jogador terá que mover o personagem cômodo a cômodo, numa tentativa de encontrar a saída final dos três cubos. Quando o personagem encontra essa porta de saída, pode deixar o cubo, caminhando sobre a superfície da mesa e desaparecendo ao final para o início de um novo jogo.

A base conceitual do trabalho provém da Mnemônica, através do livro *The Art of Memory* de Frances Yates. Oliver destaca seu interesse pela mnemônica clássica, sobretudo pelas regras memorização com caráter espacial. Complementando, comenta a respeito da construção – nesse contexto – de arquiteturas imaginárias (*lugares de memória*), projetadas “[...] para especificação e precisamente com a finalidade de armazenar informações de tal forma que ela poderia ser recuperada por 'andando através' do edifício na mente.”<sup>3</sup> (OLIVER, 2013, tradução nossa)

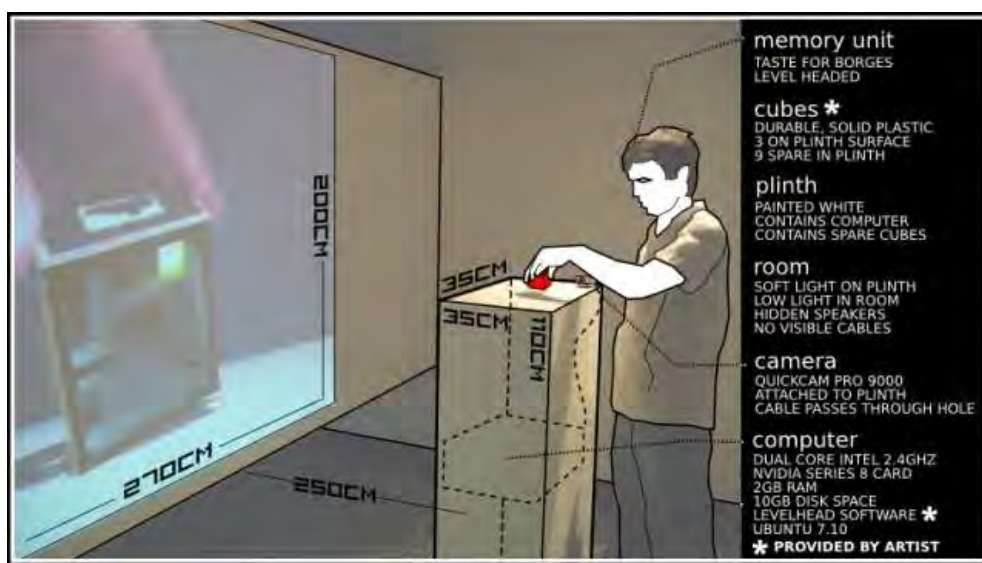


Figura 2.03 | *levelHead*: Esquema da configuração espacial da Instalação. Destaque para o interator manipulando o cubo.

<sup>3</sup> Do original em inglês: “[...] to specification precisely for the purpose of storing information such that it could be retrieved by 'walking through' the building in the mind.” (OLIVER, 2013)



O artista faz ainda um paralelo entre os mecanismos de memorização, apontando que atualmente num contraponto ao período onde não havia imprensa, temos até mesmo impressoras domésticas, sistemas de identificação digital, livros de endereços, revistas e jornais impressos e *online* que nos fazem lembrar os conteúdos que desejamos acessar. Segundo Oliver,

Estes sistemas tem guardado o que precisamos lembrar em locais indexados e exteriores, como bancos de dados remotos e sistemas de arquivos locais. Como resultado nos encontramos ambos dependentes sobre (e condicionados a) acessar a informação em um pontilhista, sob demanda da moda.<sup>4</sup> (OLIVER, 2013, tradução nossa)

Estas impressões de Oliver a respeito dos lugares remotos que estruturam o acesso às informações também podem ser observadas, por exemplo, no Histórico, ferramenta dos *browsers* de navegação da Internet que, como coloca Silvia Laurentiz,

[...] funciona como um marcador espaço-temporal, capaz de nos orientar e colocar pontos de referências nas informações da rede. O 'Histórico', embora utilize uma analogia temporal, pois se remete a 'Hoje', 'semana passada', etc, é também referência espacial. Há posição, endereço, podemos rever por data, por *site*, pelos mais visitados... (LAURENTIZ, 2010)

---

<sup>4</sup> **Do original em inglês:** "These systems have us storing what we need to remember in indexed and exterior locations like remote databases or local filesystems. As a result we find ourselves both reliant upon (and conditioned to) access information in a pointillistic, on-demand fashion." (OLIVER, 2013)

A possibilidade de realizar buscas que permitem acesso e armazenamento de informações a partir de marcadores espaço-temporais é muito importante no que diz respeito à organização da informação. Nesse contexto Oliver (2013) coloca que atualmente a descrição da relação mnemônica de um objeto para outro já não é mais uma parte importante dos dados em si, já que este é um trabalho feito por meio de um servidor *proxy* abstrato, de um histórico ou estado de *full file browse*. Oliver destaca ainda que, para além da programação, o espaço do cômodo é a própria interface de navegação do jogo onde,

É esse acúmulo navegável de associações espaciais na memória que está configurado como o principal mecanismo de jogo em *levelHead*. Ao invés de o computador contendo essas relações para o jogador é a arquitetura de memória do jogador humano que descreve o âmbito da sua livre circulação. É um jogo que, a fim de ser jogado baseia-se na arquitetura imaginária e não visível sendo de resolução relacional equivalente à da arquitetura digital exibida.<sup>5</sup> (OLIVER, 2013, tradução nossa)

Dessa forma, a arquitetura imaginária se coloca como um meio de navegação capaz de direcionar os jogadores a mover-se de forma intuitiva, já que utiliza a metáfora de um ambiente convencional. Nosso interesse em *LevelHead* no âmbito da presente pesquisa, reside no fato de explorar as relações entre os cômodos de memória. No entanto cabe ressaltar que, a ausência de imagens ou de conteúdos relacionados a esses cômodos, torna a experiência bem menos interessante, na medida em que não trata de conteúdos

---

<sup>5</sup> **Do original em inglês:** It is this navigable accumulation of spatial associations in memory that is configured as the core mechanism of play in levelHead. Rather than the computer containing these relationships for the player it is the memory architecture of the human player that describes the scope of their free movement. It is a game that in order to be played relies on the imaginary and unseen architecture being of equivalent relational resolution to that of the digital architecture displayed. (OLIVER, 2010)

adicionados. Um exercício interessante para a narrativa do jogo poderia ser a adição de conteúdos nesses cômodos, proporcionando ao usuário uma experiência diferente.

### 3.2. *the architecture of association, bill seaman*

Bill Seaman é um artista multimídia e acadêmico, que explora as relações entre arte, tecnologias e ciência e cuja pesquisa está direcionada ao que define como *poética recombinante* – *Recombinant Poetic* –, expressão por ele cunhada em 1995, referindo-se primeiramente a seus escritos sobre um conjunto de critérios em termos de mundos virtuais generativos, vindo, na última década, a ampliar essa definição a uma classe mais ampla de trabalhos generativos, explorando diferentes mídias e suas qualidades específicas. O termo *recombinante* é, na definição explorada pelo artista, utilizado de forma metafórica e poética.

O artista utiliza a metáfora da geração de uma molécula através da recombinação, da tecnologia de DNA *recombinante*, para definir seu conceito de poética recombinante. De acordo com Seaman, como numa molécula, “[...] a combinação de elementos mediáticos adquire vida e qualidades por ela mesma misturando – o participante conceitualmente projeta significado através da totalidade da experiência em curso. Significado é acrescido e

funciona como um processo contínuo de fazer sentido.”<sup>6</sup> (SEAMAN, 2007, p.125, tradução nossa)

Assim, operando elementos mediáticos nos trabalhos, os participantes derivam significado emergente – misturando sua configuração mental com campos interpenetrantes desses elementos mediáticos que mudam de significado em relação a contextos construídos e interações dinâmicas.

Em seus trabalhos, utiliza diversas tecnologias em instalações de arte digital interativa, como realidade virtual, vídeo não linear e composições com áudio e fotos, relacionamentos de interface através de interação computacional, mídia combinatória e estética de bancos de dados – *Database Aesthetics*. Atualmente suas pesquisas tem explorado a área da *Neosentience*<sup>7</sup>, em parceria com Otto Rössler, que se configura como uma área emergente em arte e ciência relacionada à inteligência artificial.

No contexto da presente tese, nosso interesse está nos trabalhos generativos produzidos por Seaman, que implicam uma *poética recombinante*, utilizando os princípios da

---

<sup>6</sup> **Do original em inglês:** “[...] the combination of media-elements takes on a life and qualities of its own through intermingling — the participant conceptually projects meaning across the entirety of the ongoing experience. Meaning is accretive and functions as an ongoing process of meaning-becoming.” (SEAMAN, 2007, p.125)

<sup>7</sup> O termo *Neosentience* foi proposto em um artigo recente por Seaman integrado a um paradigma robótico, a partir das incursões teóricas de Otto Rössler, que é biólogo teórico e físico. Em parceria, Rössler e Seaman tem examinado o potencial de criação de uma sensibilidade inteligente, incorporada, multi-modal conjuntamente com um sistema computacional robótico. Apesar de relacionada à inteligência artificial enquanto uma grande área de estudo, o objetivo desse sistema robótico é a criação de uma entidade que exhibe uma nova forma de sensibilidade.

combinatória, explorando diversas possibilidades de associação de conteúdos, textos a imagens.

Segundo o artista, parte massiva da experiência humana nas décadas recentes, o estar vivo, e ainda os resíduos e/ou inscrições da experiência, incluem processos criativos que envolvem captura e edição de vídeo, escultura de objetos virtuais, construção de conteúdos sonoros, composição de fragmentos ou seleções musicais, escritura de textos poéticos, nominação de arquivos, projeto de estruturas, fiscalização ou metáfora, entre muitos outros que implicam um relacionamento visceral entre práticas artísticas, tecnológicas e científicas que estão entrelaçados enquanto processos à funcionalidade computacional. De acordo com Seaman,

Para iluminar a natureza operativa da estética da base de dados, é preciso considerar uma série de processos – memória humana, associação, processos de pensamento, catalogação, categorização, enquadramento, contextualizando, agrupamento, a produção de objetos de fronteira, gramáticas de informações, gramáticas de atenção, constelações de mídia, os princípios de análise combinatória, design de interface - tanto físico como digital, bem como a forma como estes processos humanos tornam-se operativos através da natureza operativa de um relevante robusto ambiente codificado.<sup>8</sup> (SEAMAN, 2014, tradução nossa)

---

<sup>8</sup> **Do original em inglês:** To illuminate the operative nature of database aesthetics, one needs to point at a number of human processes— memory, association, thought processes, cataloguing, categorizing, framing, contextualizing, grouping, the production of boundary objects, grammars of information, grammars of attention, media constellations, principles of combinatorics, interface design – both physical and digital, as well as how these human processes become operative through the operative nature of a relevant robust coded environment. (SEAMAN, 2014)

Entre as referencias indicadas pelo do autor em seu processo de construção de bases de dados, está *The Art of Memory* de Frances Yates que se apresenta como base fundamental relacionada às técnicas de memorização, assim como arquiteturas e dispositivos orientados à memória, além dos planos de Vannevar Bush para o *Memex* – projetado para facilitar a exploração de trilhas e redes de associação. No entanto, o artista pontua que, em sua abordagem, a base de dados é usada para “[...] navegar os potenciais da expressão poética, associação dinâmica através de processos humanos, e significado emergente a partir destes processos.”<sup>9</sup> (SEAMAN, 2007, p.123, tradução nossa)

O artista tem trabalhado com as naturezas estética e operativa da base de dados com foco especial na produção de meta-significado utilizando navegação e estratégias combinatórias através de diversos substratos tecnológicos. Segundo o artista, o trabalho mais complexo desenvolvido no contexto dessas explorações pode ser considerado o *The World Generator/ The Engine of Desire*, iniciado em 1996 e ainda em desenvolvimento contínuo. O trabalho consiste no que o artista define como um sistema virtual gerador de mundo (*world-generating system*) que desenha a partir do potencial da estética da base de dados.

O trabalho foi inicialmente uma resposta à seguinte questão: “Se pensamos que palavras são particularmente inadequadas para refletir a complexidade dos ambientes mediáticos em termos de geração de significado, podemos nós construir um dispositivo que melhor

---

<sup>9</sup> **Do original em inglês:** “[...] navigate the open potentials of poetic expression, dynamic association through human process, and emergent meaning arising out of these processes.” (SEAMAN, 2007, p.123)

permita a alguém entender a natureza da produção de significado?”<sup>10</sup> (SEAMAN, 2007, p.124, tradução nossa), acreditando que, como resposta a essa questão, “Através da interação<->intra-ação, pode-se declarar o significado como sendo formado e modificado baseado no envolvimento individual e em grupo.”<sup>11</sup> (SEAMAN, 2007, p.124, tradução nossa)

No contexto dessas afirmações, Seaman apresenta uma série de atributos específicos que considera relacionados a uma *Poética Recombinante* e à estética da base dados, contendo, cada um dos projetos, um ou mais dos atributos:

- 1 . Um banco de dados de elementos de mídia.
- 2 . Um conjunto operativo de processo digital interativo.
- 3 . Uma estratégia baseada em conteúdo específico para a interação homem / computador.
- 4 . Uma interface que combina as duas estratégias de hardware e software.
- 5 . Um foco na produção de meta-significado.
- 6 . Uma estratégia poética não hierárquica explorando combinatória.
- 7 . A exploração de “campos de significado” que surgem através da interação dinâmica com diversos elementos de mídia.
- 8 . Uma abordagem aberta, emergente e baseada em processo, à produção de significado.
- 9 . A exploração de intrarrelações imagéticas, sonoras e textuais.
- 10 . Engajamento interativo é levado o para ser habilitado em um nível mais alto.

---

<sup>10</sup> **Do original em inglês:** “If we think words are particularly inadequate in reflecting the complexity of media environments in terms of meaning generation, could we build a device that better enables one to come to understand the nature of meaning production?” (SEAMAN, 2007, p.124)

<sup>11</sup> **Do original em inglês:** “Through interaction <->intra-action, one can witness meaning as it is being formed and changed based on individual and group involvement.” (SEAMAN, 2007, p.124)

11 . O artista envolve mídia -construção como um processo ativo no trabalho, chamando a exploração de múltiplas mídias combinatória de elementos e abstrações .

12 . O trabalho torna-se operacional através de um conjunto estrutural particular de relações potenciais.

13 . Tanto o potencial para a construção de múltiplas estruturas espaciais / temporais bem como o deslocamento ou perturbação dessas estruturas estão incorporados no trabalho. (Deslocamento ilumina colocação.)

14 . O artista define a abordagem para conteúdo artístico.<sup>12</sup> (SEAMAN, 2007, p.124, tradução nossa)

De um modo geral, o artista defende o conceito de *Poética Recombinante* como uma poética contemporânea que permite uma exploração de sistemas combinatórios avançados, em um contexto em que, questões em torno da exploração de processos de recombinação, assumem posição central em nosso tempo. Assim, metaforicamente, a mídia variável e dinâmica de processos eletrônicos, torna-se o material recombinate de uma poética do fluxo de dados. A obra poética recombinate apresenta um mecanismo em que um participante pode explorar ativamente diferentes justaposições de elementos computacionais para analisar significado contextual dentro de um ambiente eletrônico generativo, realidade mutável.

---

<sup>12</sup> **Do original em inglês:** (SEAMAN, 2007, p.124) 1. A database of media elements;. 2. An operative set of interactive digital process. 3. A particular content-based strategy toward human/computer interaction; 4. An interface combining both hardware and software strategies. 5. A focus on meta-meaning production. 6. A nonhierarchical poetic strategy exploring combinatorics. 7. The exploration of 'fields of meaning' arising through dynamic interaction with diverse media-elements. 8. An open, emergent process-based approach to meaning production. 9. The exploration of image, sonic, and textual media intrarelations. 10. Interactive engagement is sought to be empowered at a high level. 11. The artist involves media-construction as an active process in the work, calling forth the exploration of multiple media-element combinatorics and abstractions. 12. The work becomes operative through a particular structural set of potential relations. 13. Both the potential for constructing of multiple spatial/temporal structures as well as the displacement or disruption of those structures is embodied in the work. (Displacement illuminates placement.). 14. The artist defines the approach to the art content.



### 3.2.1. *the architecture of association*

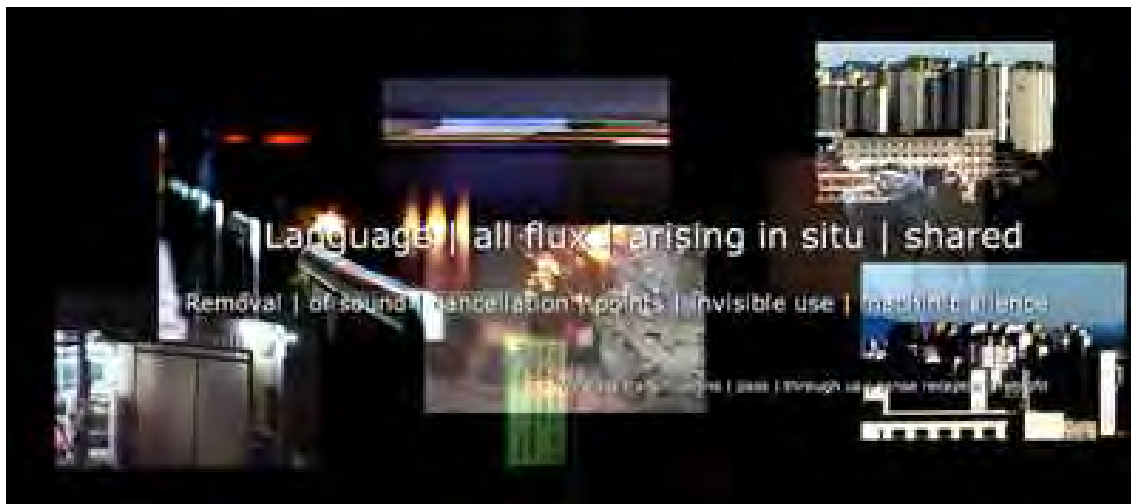


Figura 3.03 | *Architecture of Association*. Bill Seaman e Daniel Howe.

O trabalho *The Architecture of Association*, desenvolvido em colaboração com Daniel Howe é, na definição do artista, uma instalação generativa vídeo-áudio-textual. Usualmente o trabalho seria definido como uma instalação multimídia, mas, no entanto, o artista opta nesse caso específico pela distinção entre texto, vídeo e imagem, ressaltando assim o fato de que estes são elementos distintos que integram a base de dados do projeto, e que serão acessados e recombinados.



Figura 4.03 | . *The Architecture of Association* (2008-2010), Bill Seaman e Daniel Howe

O trabalho consiste em uma obra multimídia interativa, baseada na construção de conexões associativas entre elementos midiáticos, para formar o que o artista define como uma “colagem visual evolutiva” (*evolving visual collage*). Na obra, como explica Seaman,

Um fluxo distribuído de imagem, vídeo e textos poético é ‘inteligentemente’ distribuído sobre uma série de superfícies de projeção. Como o trabalho é emergente em natureza, ele não repete sequências de

imagens ou textos mas, em vez disso, gera dinamicamente uma rede recombinante de associações.<sup>13</sup> (SEAMAN, 2014a, tradução nossa)

Dessa forma, o artista explora arranjos generativos de texto, som e imagem dentro da ideia de uma Poética Recombinante onde, algoritmos genéticos produzem uma organização emergente a partir de uma base de dados. No entanto, além da ideia de recombinação e exploração da lógica computacional disponível na tecnologia corrente, nesses trabalhos em especial, não é possível identificar uma força conceitual sobressalente que sustente suas poéticas para além do uso das tecnologias e de sua lógica emergente a partir do trabalho com os algoritmos genéticos.

### 3.3. *memory traces/engrams, joyce cutler-shaw*

Joyce Cutler-Shaw<sup>14</sup> se define como uma artista intermídia incluindo, em sua produção, desenhos, fotografias, instalações, intervenções públicas e livros de artista. O desenho é, no entanto, o cerne de seu trabalho – “[...] desenho como forma de conhecimento, como modo de investigação, como linguagem visual.”<sup>15</sup> (CUTLER-SHAW, 2014) Segundo a artista,

---

<sup>13</sup> **Do original em inglês:** “A distributed flow of image, video and poetic text is “intelligently” distributed over a number of display surfaces. As the work is emergent in nature, it does not repeat sequences of images or texts but instead dynamically generates a continuously recombinant network of associations.”(SEAMAN, 2014a)

<sup>14</sup> Cutler-Shaw trabalha como artista residente e pesquisadora visitante desde 1992 junto à *School of Medicine da University of California*, San Diego, sendo a primeira artista residente nessa escola, uma pioneira na proposição efetiva de um diálogo seminal entre as perspectivas da arte e da ciência.

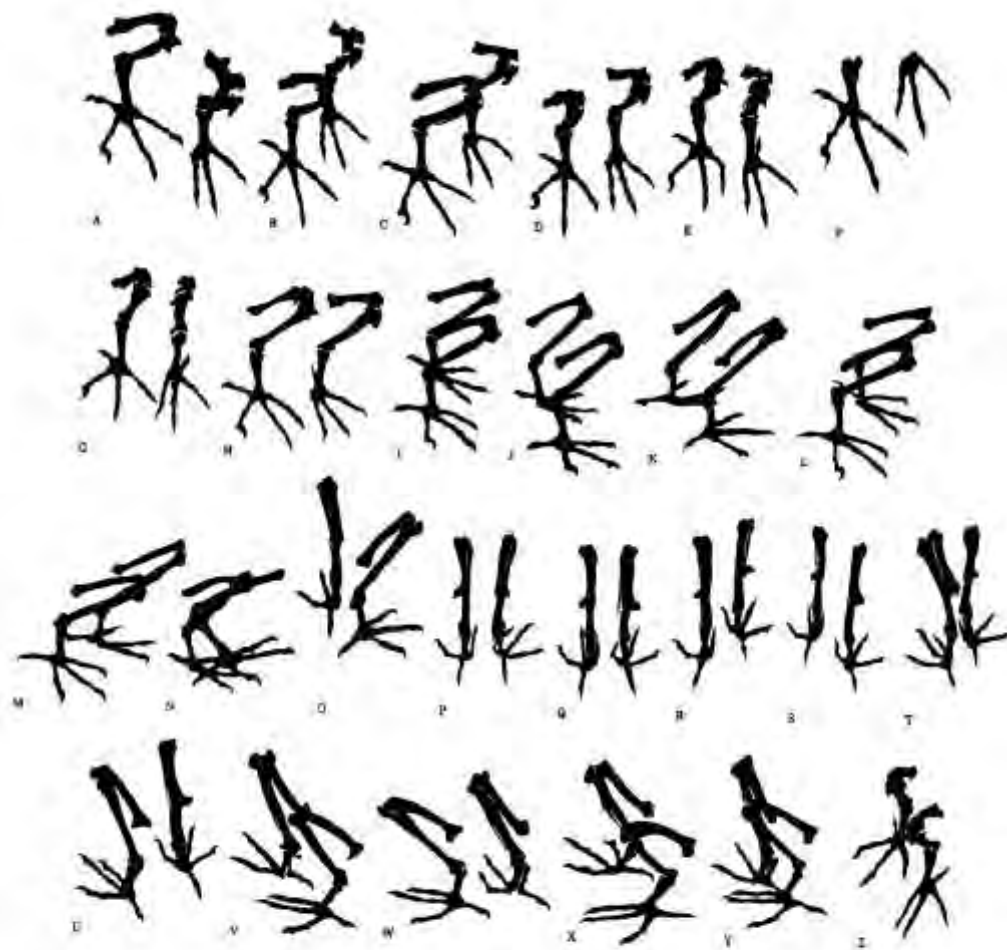
<sup>15</sup> **Do original em inglês:** “[...] drawing as a way of knowing, as a mode of inquiry, as a visual language.” (Cutler-Shaw, 2014)

Imagens linguagem e palavra como imagem tem alimentado minhas obras desde o início; como esculturas palavra, desde o grande icônico ELA e ELE em metal, até a palavra SOBREVIVÊNCIA esculpida em gelo, como uma fusão poema palavra para locais públicos; até Poemas-nomes usando a repetição de um nome próprio como imagem. A assinatura, escrita em letra cursiva, é uma forma de autorretrato".<sup>16</sup> (CUTLER-SHAW, 2014)

Seu trabalho "*Alphabet of Bones*" é descrito (CUTLER-SHAW, 2014) como uma caligrafia original inspirada por acurados desenhos anatômicos de ossos ociosos de um pássaro – *Columba Livia* ou Pombo-correio. Seus 26 (vinte e seis) duplos caracteres, concebidos como uma dança visual tem cada um seu equivalente no alfabeto Inglês, assim como um som eletrônico equivalente. Podem ser considerados enquanto um código simbólico, similar à natureza pictográfica dos hieróglifos em que cada caractere incorpora uma série de referências. "*Alphabet of Bones*" é uma fonte autoral. Com a digitalização do alfabeto a artista tem utilizado livremente em trabalhos que dão margem a uma leitura interpretativa – ao nível da superfície, como coloca a artista, textos escritos nesse alfabeto podem ser lidos como poemas visuais.

---

<sup>16</sup> **Do original em inglês:** Language images and word as image have informed my works from the onset; such as word sculptures, from large iconic SHE and HE in metal; to the word SURVIVAL carved of ice, as a melting word poem for public sites; to Namepoems using the repetition of a first name as image. A signature, written in cursive, is a form of self-portrait. (Cutler-Shaw, 2014)



*The Alphabet of Bones*, original calligraphy inspired by the hollow bones of birds

© 1988 Joyce Cutler-Shaw

Figura 5.03 | *The Alphabet of Bones*

A série "*Alphabet of Bones*" é composta por diversos trabalhos, incluindo a instalação "*The Sound Alphabet of Bones*" (1986), composta por uma gravação em fita cassete com duração de 5 (cinco) minutos, apresentada no Herbert F. Johnson Museum of Art, Cornell University e alguns livros de artista, como "*Three Cages*" (1992), que foi o trabalho vencedor em uma competição para a concepção de um pequeno livro pelo Center for Book Arts, tendo uma edição limitada a 250 (duzentos e cinquenta) exemplares, assinados pela artista. O livro integrou sua exposição "*Ten Small Books*"(1993), em Nova York. O livro foi impresso à mão em um formato triangular dobrável, medindo 4 1/8 inches por 8 1/4 inches quando fechado e 5 3/4 inches por 64 inches quando aberto completamente. Integra também a série o trabalho "*Miniature Alphabet of Bones*" (2003), um livro em formato ainda mais reduzido que o anterior, também dobrável, em formato retangular.



Figura 6.03 | *Three Cages*. Livro da artista Joyce Cutler-Shaw.

Livros de artista são uma das explorações do trabalho de Cutler-Shaw representados em todos os níveis, desde obras individuais ou documentos visuais, instalações, obras públicas, até edições limitadas e livros como objetos únicos, explorando a identidade humana e mundo natural. Segundo a artista, seus temas centrais são “[...] evolução, sobrevivência e transformação: do réptil ao pássaro, dos mamíferos ao humano, e do humano, talvez, ao não humano.”<sup>17</sup> (CUTLER-SHAW, 2014)

### 3.3.1. *what comes to mind: memory traces/ engrams*

“*What Comes to Mind: Memory Traces/ Engrams*”<sup>18</sup> é o título da mais recente exibição da artista, que apresenta, entre outros trabalhos, a série *The Anatomy Lesson: Memory Pictures*. Desde que deu início à série *The Anatomy Lesson*, a artista vem pesquisando a história da representação anatômica bi e tridimensional em bibliotecas médicas e grandes museus pelo mundo todo. A documentação adquirida na pesquisa compõe, através de colagens fotográficas, a série *Memory Pictures*, que representa uma tentativa de investigar, através da anatomia humana, como somos vistos e como nos vemos.

Dentre as obras expostas, também encontra-se uma série de fotografias em que memórias representativas da vida da artista em Nova Iorque desde a infância, – revisitando lugares

---

<sup>17</sup> **Do original em inglês:** “[...] My subjects are human identity and the natural world. My themes are evolution, survival and transformation: from reptile into bird, from mammal to human, and from human, perhaps, to humane.” (CUTLER-SHAW, 2014)

<sup>18</sup> Galeria do Art | Sci Center and Lab da UCLA, Los Angeles, em Dezembro de 2013.

significativos em sua história e relação com o lugar através das conexões pessoais, sobretudo relacionadas à relação com sua mãe e às memórias incorporadas nessa relação, é sobreposta, amalgamada a retratos de seu rosto – como se fosse assim possível acessar seu inconsciente, percorrê-lo como um “flâneur” – uma viagem através de suas memórias afetivas.



Figura 7.03 | *The Anatomy Lesson: Memory Pictures.*

Um pequeno pássaro é presença simbólica que conecta, em todas as imagens, os traços de memória. Em outra série de fotografias que integra a mostra, MRI scans mostram camadas do cérebro e da estrutura óssea que o abriga. Nessa série, a



imagem do cérebro no interior do crânio é substituída pela imagem de um pássaro. O pássaro que integra as memórias, como a presença da artista que é sujeito das memórias colecionadas, desconstruídas e reconstruídas nessa perspectiva cross-escalar que integra a exploração do *self*, para muito além da fisicalidade corpórea.

Podemos estar dentro da cabeça da artista, intimamente, e no abrigo dessa estrutura orgânica, estar junto do pequeno pássaro e entender o seu mundo e a perspectiva que trás para entendê-lo, percorrê-lo, elaborada e re-elaborada nesse movimento de apropriação dos meios e poéticas em arte e ciência, numa oportunidade de contato com a *psique* do sujeito.



Figura 8.03 | *The Anatomy Lesson: Memory Pictures.*

O trabalho de Cutler-Shaw, em concordância com o espírito expresso no livro (manifesto) "*Third Culture*" do cientista e escritor Britânico Charles Percy Snow, navega através de disciplinas, vestindo-se de sua essência representacional – neurociência, biologia, psicologia, fotografia.

Em 1959 Snow publicou um livro intitulado *The Two Cultures*. De um lado, temos os intelectuais e, do outro, os cientistas. O autor observa que, nos anos 1930, um grupo específico de pensadores se intitula intelectuais como 'homens letrados',

como se não houvessem outros além deles. Essa definição excluía desse domínio de letrados, cientistas como Edwin Hubble, o matemático John von Neumann, o ciberneticista Norbert Wiener, os físicos Albert Einstein, Niels Bohr, e Werner Heisenberg. Na segunda edição do livro, em 1963, Snow considera a emergência de uma terceira cultura, "third culture", que pode emergir e estreitar as relações e a comunicação entre intelectuais, entre os quais artistas de todas as vertentes, e os cientistas de todas as áreas. O trabalho de Joyce é emergência nesse movimento.

A partir desse contexto podemos encontrar, no trabalho de Cutler-Shaw, uma transição entre níveis de realidade e também a utilização de imagens magicamente ativadas enquanto símbolos de suas memórias vividas, associadas aos conteúdos de suas experiências e também atrelados a uma abordagem neurocientífica.

### 3.4. *the tulse luper suitcases*, peter greenaway

Peter Greenaway<sup>19</sup> é um artista plástico e diretor de cinema britânico, conhecido internacionalmente por sua prática cinematográfica vanguardista, explorando diversos aspectos da linguagem visual, com grande influência de sua formação como pintor, além das áreas de linguística e filosofia. Tanto em sua abordagem artística como na cinematográfica, possui uma postura crítica evidenciada em seu discurso, enumerando ressalvas em relação ao padrão de narrativa comumente usado pelo cinema hollywoodiano.

É através de suas experimentações de diferentes naturezas – desde pinturas e filmes, televisão, formatos multimídia, ópera, e até mesmo *VJ-ing*, que Greenaway expressa sua relação crítica à nossa cultura visual atual, tendo como resultado a criação de imagens que exploram o poder subversivo (EGS, 2013) tendo influência da pintura e arquitetura renascentistas e sua justaposição com a natureza, além de explorar os limites do erotismo provocante, prazer sexual e morte.

O projeto multimídia "*The Tulse Luper Suitcases*", concebido por Greenaway, conta a história da vida do personagem *Tulse Henry Purcell Luper*, projetista e escritor nascido em

---

<sup>19</sup> Nascido no País de Gales, no dia 5 de abril de 1942, Greenaway passou a maior parte de sua vida em Londres, para onde se mudou ainda criança. Formou-se em artes plásticas pela Walthamstow School of Art e, após trabalhar no British Film Institute, foi contratado, em 1965, pelo Central Office of Information, onde passou a realizar trabalho de montagem e edição de filmes documentários e de propaganda para o governo inglês. MACIEL, M. E. O cinema enciclopédico de peter greenaway (release). Disponível em: <<http://www.letras.ufmg.br/esthermaciel/livrogreenaway.html>>. Acesso em: 13 out. 2013.

Newport, South Wales, que arquivou suas memórias em 92 malas. O projeto apresentado ao público nacional em 2007 apresentou como característica processual, a divulgação, via blog<sup>20</sup>, da construção da Instalação desde a vontade de sua realização até decisões de caráter prático e técnico de sua implementação. Falando a respeito da proposta Peter Greenaway coloca,

Eu gostaria de propor, para o projeto AS MALETAS DE TULSE LUPER, uma exposição de 92 malas com seus conteúdos, artefatos de Luper, desenhos, pinturas e projeções em tela, associados a uma apresentação de cinema em Alta Definição dos três filmes de As Malas de Tulse Luper, com um total de 7 horas de duração. Quando chegar o momento de realizarmos o evento, certamente haverá mais material de Luper em filme para exibir. E as apresentações com VJ, palestras e conversas irão se combinar para criar um fenômeno interativo e multimídia que poderá esclarecer a afirmação "O Cinema Está Morto. Vida Longa ao Cinema". (GREENAWAY, 2009)

---

<sup>20</sup> O projeto Tulse Luper Suitcases fez parte das atividades do 16º Festival Internacional de Arte Eletrônica SESC Videobrasil no SESC Avenida Paulista, São Paulo, de 30 de setembro a 25 de outubro de 2007. Todo o processo das atividades foi documentado através desse blog, que contém a troca de e-mails entre Greenaway e a curadoria do Festival. **BLOG** do Vídeo Brasil. Disponível em: <<http://blogdovideobrasil.blog.uol.com.br/sobre.html>>. Acesso em: 13 out. 2013.



Figura 9.03 | Greenaway atuando como VJ para *Tulse Luper Live Performance*.

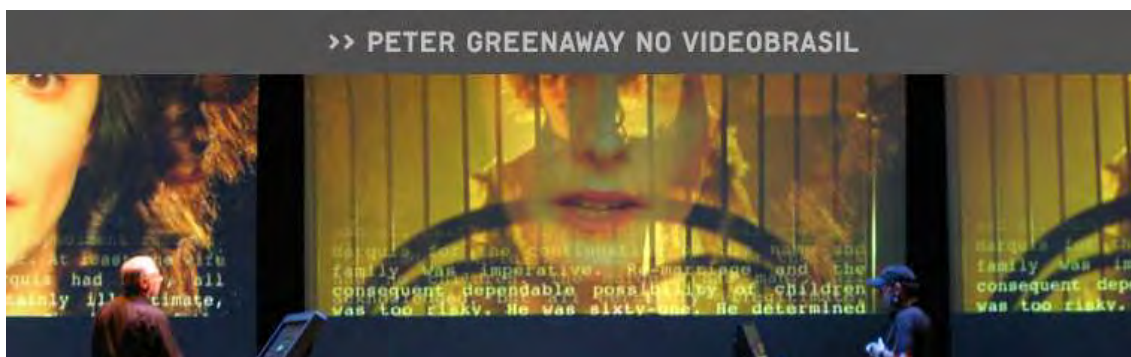


Figura 10.03 | Greenaway atuando como VJ para *Tulse Luper Live Performance*.

Greenaway (2009) ilustra bem o caráter de *work in progress* da proposta e a complexidade do ambicioso projeto ao reunir elementos de cinema, exposição tradicional de objetos, performances, além de sites com games e outros desdobramentos que vão surgindo durante o processo. A afirmação do autor de que o cinema está morto, reflete sua percepção de uma necessidade de outras formas de exploração da linguagem do cinema.

Em suas explorações por meio diversas linguagens, o autor reflete sobre a sociedade contemporânea e os desdobramentos das tecnologias em relação à nossa percepção. A preocupação de Greenaway em relação a esse tema é muito explícita neste trabalho, começando com a utilização da mala como metáfora da mobilidade, dizendo,

Eu penso que a mala de viagem é a mais magnífica metáfora para a mobilidade no final do século XX e início do século XXI. Apenas imagine todas as pessoas que se movem agora. Pense sobre todas essas pessoas que estão se movendo involuntariamente a partir da explosão, quando o Muro de Berlin veio ao chão, pense sobre todas aquelas pessoas involuntárias que estão se movendo na África. E eu tenho dito que 25.000 jovens entram em Pequim todas as noites com uma mala de viagens e permanecem lá. Além, eu entendo que na América, e isso tem sido comprovado pelos meus estudantes nos últimos dias, o lugar em que você trabalha não é provavelmente o lugar em que você nasceu.<sup>21</sup> (GREENAWAY, 2013, tradução nossa)

---

<sup>21</sup> **Do original em inglês:** I think first of all the suitcase is the most magnificent metaphor for mobility in the end of 20th century and the beginning of 21st century. Just imagine all the people who are now on the move. Think about all these people who are moving involuntarily from the explosion when the Berlin Wall came down, think about all those involuntary people who are moving in Africa. And I have been told that 25,000 young people enter Beijing every night with a suitcase and stay there. Also, I understand in America, and it's been proven again by my students in the past few days, the place where you work now is not likely to be the place where you were born. (GREENAWAY, 2013)



Figura 11.03 | Mala01.



Figura 12.03 | Mala 02.





Figura 13.03 | Mala03.

O tema da mobilidade e o movimento em si que é ao mesmo tempo voluntário e involuntário (GREENAWAY, 2013) abrange todas as pessoas, considerando que estamos vivendo numa sociedade móvel. Nesse contexto, Vilém Flusser, no capítulo *Nossa Morada*, do seu livro *Pós-História* discute as relações dos indivíduos na sociedade contemporânea, questionando as relações de pertencimento e de movimento, onde está se “[...] processando profunda modificação da forma como moramos. Modificação comparável apenas àquela no início do neolítico, quando passamos ao estágio sedentário. Estamos abandonando a forma sedentária da vida. Estamos de mudança, indivíduos e grupos.” (FLUSSER, 1983, p. 73)

O caráter de movimento, de passagem, de mudança, é abordado no trabalho de Greenaway a partir de diversas relações, entre elas a adoção de diversos pontos de vista explorada por vários *media* e, mais literalmente adotando a filmagem com várias câmeras de modo a não ter um ponto de vista único, assim como no filme *Rashomon*, do diretor japonês Akira Kurosawa, um dos pioneiros no cinema a tratar a mesma história sob cinco pontos de vista diferentes. Segundo Greenaway,

O mundo contém muitas pessoas e eu quero produzir um filme como um *Rashomon*, que não contém apenas cinco versões da verdade mas contém muitas versões da verdade tantas quanto há muitas pessoas no mundo. E penso que pela primeira vez isso é quase possível na era da informação. Nós agora temos curiosamente as ferramentas para sermos capazes de fazer ao menos uma proposta nessa direção.<sup>22</sup> (GREENAWAY, 2013, tradução nossa)

Nesse sentido, o autor explora as tecnologias disponíveis, mas não as explora de modo redutor. Ao explorar os conteúdos em diversos *media* – como CD-ROMs, DVDs, canais de TV, livros, *sites*, age no sentido de certificar-se que as características de todos esses diferentes meios de comunicação, podem ser mesclados satisfatoriamente, permitindo o trânsito entre as diferentes mídias.

Em *Tulse Luper* a autor trabalha esses conceitos, explorando as tecnologias diversas, numa obra de arte muito complexa, na medida em que articula uma série de explorações de

---

<sup>22</sup> **Do original em inglês:** The world contains a lot of people and I want to make a film like a *Rashomon*, which doesn't contain just five versions of truth but contains many versions of the truth as there are many people in the world. And I think for the first time maybe it is almost possible in the information age to do that. We now have in curious way the tools to be able to make at least an approach in that direction. (GREENAWAY, 2013)

diferentes naturezas. Além da instalação física, de apresentação dos objetos, há um longa-metragem, um jogo *online*, *site*, exposições, apresentações de Greenaway como *VJ*, uma proposta de romance, a publicação de um livro de contos, apresentações teatrais, palestras, simpósios, combinando diversas formas de exploração midiática. Continuando a discorrer sobre o processo e sobre a exploração das mídias, Greenaway (2009) diz: “Precisamos realizar uma exposição para a ERA DA INFORMAÇÃO – incluindo todas as mídias –, tão informativa quanto a Internet.”

Uma observação à primeira vista desse trabalho poderia nos dar a impressão de tratar-se puramente de uma proposta de narrativa transmidiática. No entanto, ao olharmos mais de perto para o termo, temos a definição de Henry Jenks, na qual,

A narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. (JENKINS, 2009, p. 49)

*Tulse Luper* pode ser considerado um exemplo de narrativa transmidiática enquanto criação de um universo particular pelo artista, mas no entanto, a definição de Jenkins pressupõe uma exigência de atuação colaborativa pelos “consumidores”, comparando suas experiências online, por exemplo, o que difere da proposta de Greenaway, na medida que explora a participação da audiência de forma bem livre. No caso, a obra acontece com foco no processo criativo, independente da atuação da audiência que a experimenta.

Falando a respeito de seu processo criativo, Greenaway (2013) aponta que colocaria seus objetivos particulares propostos em primeiro plano, em detrimento das outras partes do processo de produção cinematográfica. E, entre esses objetivos, está sua preocupação com a relação entre imagem e texto, que chega a ser até obsessiva. Sua crítica com relação à imagem e texto gera em seu trabalho uma poética a partir de uma negação da narrativa, na medida em que não parte de uma narrativa textual definida, como um roteiro cinematográfico clássico, mas trabalha as nuances entre textos, imagens e mídias.

Nesse sentido, a instalação mescla o caráter histórico da narrativa, pois há um personagem e suas histórias são relatadas priorizando a história que vai sendo construída pelas associações, pelas conexões em rede, sem limites claramente definidos, o que pode ser entendido, segundo Greenaway (2009), como uma figura enciclopédica inventada para a era da Informação, à espera de ser cada vez mais explorada.

O caráter enciclopédico na obra de Greenaway pode ser observado em *Tulse Luper* e em outros trabalhos, como o filme *Prósperos Books* de 1991, por exemplo. O Enciclopedismo se apresenta como parte da Arte da Memória, tendo seu período áureo no século XVI, considerando as regras da Combinatória de Raimundo Lúlio e novamente no século XVII, com Bacon e Leibniz. De acordo com Paolo Rossi, essa arte da memória nesse contexto, era “[...] capaz de oferecer o critério para um preciso e *racional ordenamento de tudo que*

*é conhecido, cujos diversos aspectos, por meio de sucessivas acepções do particular para o geral, são todos compreendidos novamente e efetivados na arte.”* (ROSSI, 2004, p.88)

O caráter enciclopédico de seu trabalho com a utilização de muitos objetos, também faz alusão aos Gabinetes de Curiosidades ou quartos das maravilhas que reuniam vários conteúdos, ou coleções, representativas de conhecimento, eram como enciclopédias tridimensionais, que possuíam esse caráter ou essa intenção de agrupar todo o conhecimento, através das catalogações. Nesse contexto, segundo os pesquisadores Bruce Robertson e Mark Meadow,

A aquisição de conhecimento era uma atividade sintetizadora, baseada mais em comparação qualitativa que em análise quantitativa. Estética e ciência, matemática e misticismo, éticas e história natural eram todas interconectadas, entrelaçados em um sistema todo compreensivo, de correspondência visual e ressonância poética. Qualquer número de associações entre objetos poderia ser feita em um Gabinete de Curiosidade, e os objetos participaram assim simultaneamente em uma variedade de categorias.”<sup>23</sup> (ROBERTSON; MEADOW, 2013, tradução nossa)

---

<sup>23</sup> **Do original em inglês:** The pursuit of knowledge was a synthesizing activity, based more on qualitative comparison than on quantitative analysis. Aesthetics and science, mathematics and mysticism, ethics and natural history were all interconnected, intertwined into an all-encompassing system of visual correspondence and poetic resonance. Any number of associations between objects could be made in a Curiosity Cabinet, and the objects thus participated in a variety of categories simultaneously.” (ROBERTSON; MEADOW, 2013)

A utilização das coleções pode facilitar uma experiência de associação, onde os objetos são acessados num todo, interconectando as partes; representando a composição de um microcosmo – ou um mundo em miniatura, da ordem dos objetos, em relação ao macrocosmo – ou mundo universal. No entanto, sua abordagem vem questionar os padrões de ordem e perfeição adotados pelo modelo enciclopedista tradicional, ao conferir sua leitura pessoal para as coleções, sem considerar o rigor científico.

Além desse caráter enciclopédico, Greenaway utiliza algumas imagens significativas, com efeito aural, que podem ser associadas à mnemônica clássica, em sua recomendação de utilização de imagens chocantes – que possuíam poderes visuais marcantes para memorizar conteúdos. A presença de imagens arquetípicas ou imagens magicamente ativadas na obra de Greenaway é uma constante, na medida em que aparecem em diversos trabalhos, porém em *Próspero's Books*, são exploradas mais enfaticamente.



Figura 14.03 | *Prospero's Books* dirigido por Peter Greenaway, 1991.



Figura 15.03 | *Prospero's Books* dirigido por Peter Greenaway, 1991.

A partir do background teórico da arte da memória e de outras áreas do conhecimento, Greenaway explora a utilização das mídias, sem se tornar dependente da tecnologia. A principal questão em seu trabalho é a experimentação, a construção da poética. A tecnologia aparece como forma de viabilizar o processo e, nesse contexto o cineasta experimenta formatos e linguagens diferentes dos convencionais, extrapolando as bordas do cinema em direção a novas roupagens. De acordo com Maciel,

Sua erudição criativa possibilita-lhe trazer para um mesmo topos o legado cultural de diferentes tradições – entre elas, a do renascimento e a do barroco –, as experimentações da vanguarda, as inovações tecnológicas e as referências culturais do presente. Transita, com desenvoltura, em vários



campos do saber, sejam eles os da literatura e das artes em geral, sejam os da culinária, da arquitetura, da moda, da zoologia e da anatomia. E não se furta a explorar o estranho, o escatológico e o insólito. (MACIEL, 2013)

Dessa forma, Greenaway e o trabalho *Tulse Luper* representam importante referência no contexto de desenvolvimento de nosso trabalho, tanto com relação à poética, quanto com relação ao uso de objetos e imagens.

Fazendo uma leitura mais geral dos projetos, relacionando-os à presente tese, podemos tecer algumas observações. O primeiro deles, *Level Head* de Julian Oliver, foi escolhido por se tratar de uma exploração dos quartos da memória, estrutura que permeou tanto o desenvolvimento de nossa tese quanto de nossa instalação artística. No entanto, por não se tratar de um espaço de conhecimento e por não explorar conteúdos ou imagens relacionados aos quartos, mostra-se um exemplo um pouco limitador.

O segundo estudo, *The Architecture of Association* de Bill Seaman foi selecionado em função de seu conceito de *poética recombinante*; conceito esse que foi explorado em um dos cômodos de nossa instalação desenvolvida e apresentada no próximo capítulo da presente tese. Além, podemos observar uma ligação entre as explorações generativas de Seaman e a arte da memória combinatória com as rodas da memória de Raimundo Lúlio e Giordano Bruno.

O terceiro exemplo, *Memory Traces* de Joyce Cutler-Shaw, através do conjunto da obra da artista, recupera ao mesmo tempo uma ligação científica da memória com a área de

neurociência – uma área possível para desdobramentos futuros dessa pesquisa –, mas também com o traço no sentido de desenho, representação, explorado pela artista de forma exaustiva. Além disso, a série de fotos da artista em Nova Iorque, retratando suas memórias de infância são interessantes dentro do contexto de construção da nossa instalação, que explora nossas próprias memórias.

Por último, *Tulse Luper Suitcases*, de Peter Greenaway, que explora a questão da espacialidade da instalação, através da exibição de objetos significativos, que representam as memórias de um personagem que é, ao mesmo tempo, a representação do próprio Greenaway; além da exploração do trabalho em vários *media* como projeções, dvd's, filmes, etc, traz à luz uma inspiração para pensar o espaço da instalação, bem como a associação de objetos a imagens e projeções. Munidos dessas referências, vamos passar ao próximo quarto, do desejo, onde apresentaremos nossas explorações.





4.

quarto  
do desejo

Um homem se propõe a tarefa de desenhar o mundo. Ao longo dos anos, povoa um espaço com imagens de províncias, de reinos, de montanhas, de baías, de naus, de ilhas, de peixes, de moradas, de instrumentos, de astros, de cavalos e de pessoas. Pouco antes de morrer, descobre que esse paciente labirinto de linhas traça a imagem de seu rosto. (BORGES, 1999, p. 254)

## 4. quarto do desejo

É no quarto do desejo que o sujeito se coloca enquanto ser desejante, capaz de se colocar como autor. Ao voltarmos nosso olhar para o desejo, temos em grande medida um paralelo com os sonhos, considerando sua liberdade de expressão. De acordo com Knafo,

O sonho é menos governado pela teoria, censura, ou convenção que pelo pensamento consciente. Mas mais do que um lugar de conteúdo reprimido, o sonho une camadas de memória, imaginação e desejo, e elementos cruciais de nossa vida psíquica são criptografados em suas arquiteturas.<sup>1</sup> (KNAFO, 2012, p.6, tradução nossa)

Na arquitetura dos sonhos, construímos relações poéticas desenhadas através de traços da memória, representando nossas camadas de memória. No presente capítulo apresentaremos as experimentações artísticas desenvolvidas durante o desenvolvimento da presente tese, algumas delas em conjunto com o Grupo Poéticas Digitais, além de algumas experimentações individuais que nos permitiram sonhar sobre espaços de memória.

Partindo do princípio que toda atividade artística orienta-se por uma poética, temos, no contexto do estudo linguístico, a definição de função *poética* da linguagem, que versa sobre o *como* fazer, mas possibilitando o deslocamento de *o que* fazer para *como* fazer. Falando especificamente da *poética* na criação artística, Gilberto Prado e Silvia Laurentiz

---

<sup>1</sup> **Do original em Inglês:** The dream is less governed by theory, censorship, or convention than by conscious thought. But more than a site of repressed content, the dream unites layers of memory, imagination, and desire, and crucial elements of our psychic life are encrypted in its architectures. (KNAFO, 2012, p.6)

colocam que “Toda atividade artística necessita de uma poética, implícita ou explícita, que reflete e/ou aponta para um ideal estético do artista, de uma época, de forma expressa ou não na obra de arte.” (PRADO; LAURENTIZ, 2004, p.23)

Os autores colocam ainda as visões de Pareyson, “[...] para quem a poética é um determinado gosto convertido em programa de arte, levando em conta o caráter programático e operativo da obra” e Roman Jakobson, “[...] que alerta para a função poética das linguagens, aquela cuja mensagem se acha centrada em si, subvertendo e/ou transgredindo as normas de uso através dos processos de seleção e combinação sígnica.” E também para Paulo Laurentiz que “[...] fala em uma ‘consciência sintética’ do pensamento artístico, que acompanha a obra do artista, e é uma habilidade da mente em colher as sugestões dos sentidos no ato criativo, acrescentar muita coisa a elas, torná-las precisas e exibi-las numa forma inteligível e sensível...”. (PRADO; LAURENTIZ, 2004, p.23)

A poética que orientou nossos trabalhos foi a psicanálise, ou a prática analítica enquanto processo para entendimento do sujeito. Diante disso, foi central para nossa abordagem, a noção de *traço* como representação desse sujeito. Esse traço é definido por Lacan como traço unário. Ao falar sobre traço unário, mas mais especificamente sobre a questão do traço traduzido em escrita, Lacan utiliza o exemplo das inscrições pré-históricas traduzidas como ideogramas, que se apresentam muito próximos de uma imagem, mas que vai se tornando ideograma à medida que perde seu caráter imagético a partir de uma representação borrada, de uma imagem que se desmaterializa restando o que é essencial. De acordo com Lacan,



[...] o que se cria é em qualquer nível que vejamos surgir a escrita, a bagagem, uma bateria de algo que não temos o direito de chamar de abstrato, no sentido com que hoje empregamos essa palavra, ao falarmos de pintura abstrata. Pois são, de fato, traços que saem de algo que, em sua essência, é figurativo, e é por isso que se crê que é ideograma, mas é um figurativo apagado, usemos a palavra que nos vem aqui forçosamente ao espírito, recalcada, ou mesmo rejeitada. O que fica é algo da ordem daquele traço unário enquanto funciona como distintivo, enquanto pode, no momento, desempenhar o papel de marca. (LACAN, 2003, p. 91)

A marca impressa através do traço unário é representada claramente em nossas propostas através de imagens borradas, vídeos de movimento, representando apenas rastros desses caminhos. Nas palavras de Rinaldi, se o traço “[...] apaga a Coisa (das Ding), dela restando apenas rastros, a passagem ao significante se dá a partir dos diversos apagamentos que farão surgir o que Lacan chama de modos capitais de manifestação do sujeito.” (RINALDI, 2014) Dessa forma, o traço representa uma ausência apagada que, a cada repetição, presentifica-se.

## 4.1. grupo poéticas digitais

O Grupo Poéticas Digitais foi criado em 2002 no Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP com a intenção de gerar um núcleo multidisciplinar, promovendo o desenvolvimento de projetos experimentais e a reflexão sobre o impacto das novas tecnologias no campo das artes. O Grupo é um desdobramento do projeto wAwRwT iniciado em 1995 e tem como participantes professores, artistas, pesquisadores e estudantes.

Nossa participação no grupo durante o trajeto dessa pesquisa foi fundamental, principalmente pelas discussões em torno das poéticas, mas também pela exploração de *modos de fazer* através de uma série de trabalhos desenvolvidos juntamente com o grupo, dos quais podemos mencionar: Amoreiras, Catavento, Encontros, ZN:PRDM, Ø25 – Quarto Lago e 15 Naranjos. Dentre eles, escolhemos os dois últimos para serem apresentados, por suas conexões mais diretas com a pesquisa.

### 4.1.1. Ø25 – quarto lago

O diálogo da água e do espelho no barulho dos outros,  
nos passos imaginários que cruzam nossos caminhos  
por cima da lua e por baixo da terra  
A água fresca que vaza pelas frestas,  
pelos vãos dos dedos, refresca. Qanāt  
Tenras coxas se prenciam nas dobras das calças enroladas até o Joelho para não molhar.  
Respingos.  
Não há água nem espelho é só uma lua que reflete;  
evaporou e deixou o desenho de um buraco fundo feito a lápis no chão.  
(PRADO, DIGITAIS, 2014)

O projeto “Ø25 – Quarto Lago” foi desenvolvido pelo grupo Poéticas Digitais no ano de 2013, objetivando a participação no 12º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: Perspectiva poética (#12.ART), que aconteceu no Museu Nacional da República, em Brasília, integrando a exposição de arte computacional EmMeio #5.0.

De acordo com Gilberto Prado, o trabalho “[...] é uma exploração da busca de sinais nem sempre aparentes ou visíveis e às vezes imaginários de nossas cidades. Numa outra escala possível de conexão, esses caminhos se cruzam e se interpõem no nosso cotidiano.” (PRADO, DIGITAIS, 2014)

Na grande praça que circunda o Complexo Cultural da República, há três espelhos d’água que tentam, de alguma forma, diminuir a aridez da paisagem monocromática de concreto. A proposta do trabalho intenciona criar um quarto lago no espaço da praça, um lago que, através dos sentidos, visasse despertar o imaginário das pessoas para questões sensórias.



Figura 1.04 | Ø25 – Quarto Lago. Complexo Cultural da República.

Esse lago imaginário também foi reproduzido numa peça gráfica de papel que apresenta uma foto do complexo do Museu, indicando através de um buraco vazio, a localização geográfica do quarto lago. Na área de exibição do Museu, o bloco de papel A2, com o buraco vazio recortado representa a existência de mais um espelho d'água. Esse papel representa a possibilidade de o visitante levar consigo parte da memória de sua

experiência e também se guiar como um mapa para localizar esse espaço imaginário, mas que tem suas coordenadas geográficas definidas.

É também através do mapa que pode ser baixado um aplicativo para os celulares, onde ao caminhar pelo espaço correspondente ao do lago, o visitante consegue ouvir o barulho do caminhar sobre as águas, despertando, assim suas memórias sensoriais.

#### 4.1.2. *15 naranjos*

O projeto 15 Naranjos foi desenvolvido pelo Grupo Poéticas Digitais, para participação no encontro *Cabanyal Portes Obertes*<sup>2</sup>, que é um projeto de intervenções artísticas que surgiu no contexto de algumas reformas urbanas propostas pela prefeitura para o Bairro Cabanyal, vila de pescadores em Valência, na Espanha. Os planos de reformas urbanas propostas pela prefeitura da cidade, ignorando completamente a memória do lugar e a opinião dos moradores em relação ao projeto, previam entre outras questões, o prolongamento de uma das avenidas da cidade que passa pelo bairro, até o mar. Esse prolongamento teria como consequência a demolição de um grande número de casarios antigos, tendo como reação mobilização de um grande grupo de artistas que criou a Plataforma *Salvem El Cabanyal* em 1998.

---

<sup>2</sup> PLATAFORMA Salvem El Cabanyal. Disponível em: <<http://www.cabanyal.com/nou/portes-obertes/>>. Acesso em: 14 jan. 2014.

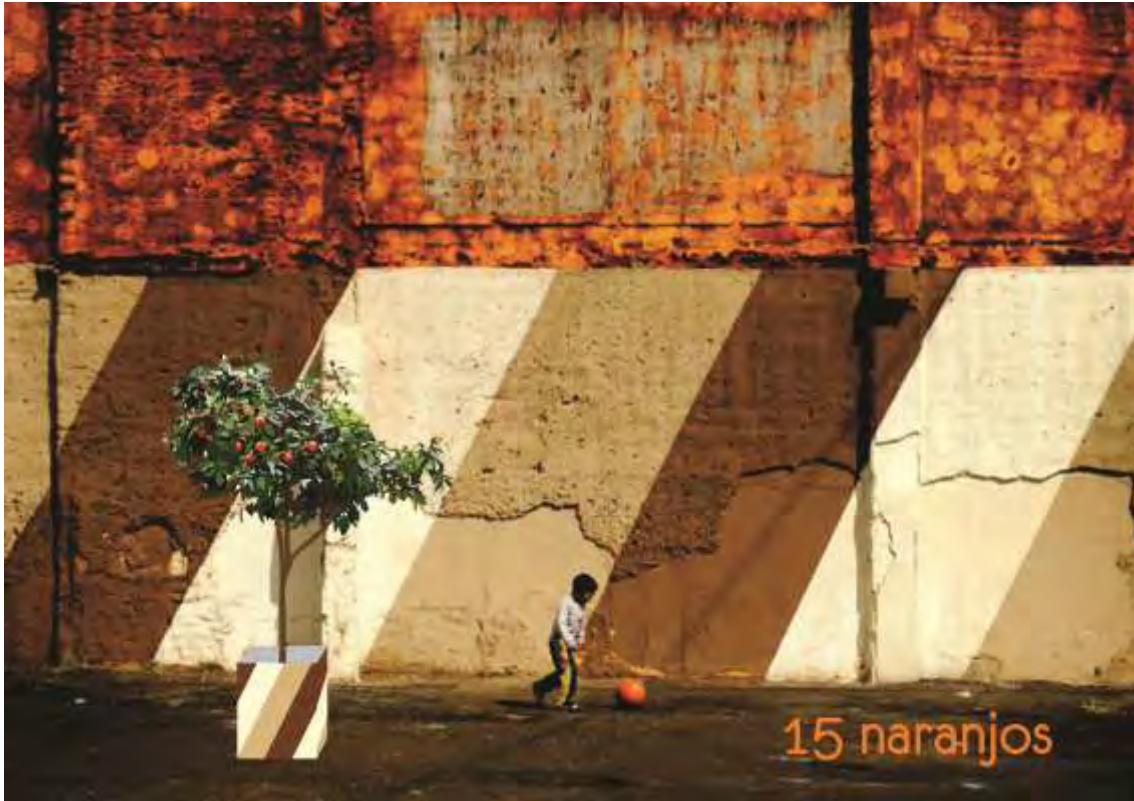
Desde então, esse grupo de artistas comprometidos com a causa social, vem desenvolvendo propostas de intervenções que culminaram no *Projeto Portes Obertes*, que em 2013 teve sua décima quinta edição. O evento, que começou com essa motivação, atualmente recebe os mais diversos trabalhos nas áreas de arte, música, fotografia, vídeo, performance, teatro e dança.

A resistência dos moradores e dos artistas mobilizados no bairro já dura quinze anos, porém, a prefeitura vem fazendo ações no sentido de colocar em prática seu projeto. Uma das mais significativas e marcantes é a compra de casarios e demolição dos mesmos. Aos poucos vão demolindo as casas e criando vazios no contexto da paisagem que antes se apresentava completa, com as casas coladas, posicionadas lado a lado, como se fosse uma única parede em sua sequencia. Além da marca do vazio, esses espaços são pintados com listras em tonalidades de marrom e branco, marcando ainda mais aquela paisagem. De acordo com Gilberto Prado,

Nas ruas do Cabanyal se lê o pedido de “renovação sem destruição” e se contemplam as ausências, os vazios das casas já derrubadas, pintados de faixas monocromáticas de um triste marrom, demarcando zonas desocupadas visando uma avenida. Não se vê uma só árvore nas ruas. (PRADO<sup>3</sup>, 2013)

---

<sup>3</sup> PRADO, G; DIGITAIS, G. P. 15 Naranjos, 2013. Projeto ainda não publicado.



**Figura 2.04** | Ao fundo, foto de um dos vazios urbanos com a pintura realizada pela prefeitura.

A motivação poética para o trabalho vem, segundo Gilberto Prado, do fato de, Valência possuir intermináveis filas de laranjeiras que ocupam as ruas da cidade, mas cujos frutos não podem ser consumidos pela população, gerando uma aura de desejo em seu entorno.



**Figura 3.04** | Ilustração da Proposta da Instalação.

Diante disso, o trabalho fala sobre a memória do lugar e sobre as relações de desejo. A memória do lugar, enquanto memória coletiva, representada pela preservação enquanto patrimônio histórico torna-se central no âmbito das discussões em torno do *Portes Obertes*.



A proposta da intervenção pretende trazer uma laranjeira para cada ano do evento realizado, com as árvores plantadas em latas recicladas pintadas com as marcas dos terrenos demolidos da área, compondo uma fileira de laranjeiras, que representam a memória do evento e ao mesmo tempo, o desejo e a possibilidade da experiência da degustação dos frutos – laranjas comestíveis que amadurecem no verão e no inverno –, o que gera um novo posicionamento em relação às leis impostas pela prefeitura, numa forma poética de subversão às regras vigentes.

Do lado oposto da rua, na simetria das árvores a projeção das 15 árvores que se transmutam em 15 lacunas, faixas pintadas como as da demolição. Essas projeções representam de certa forma uma memória reversa, na medida em que projetam o futuro pretendido pela prefeitura, mas ao mesmo tempo tem como intenção retratar o desconforto de uma paisagem árida e hostil. A participação no desenvolvimento deste trabalho se mostrou importante em função da discussão das questões poéticas, relacionando-as com as questões da memória presentes em nossa abordagem.

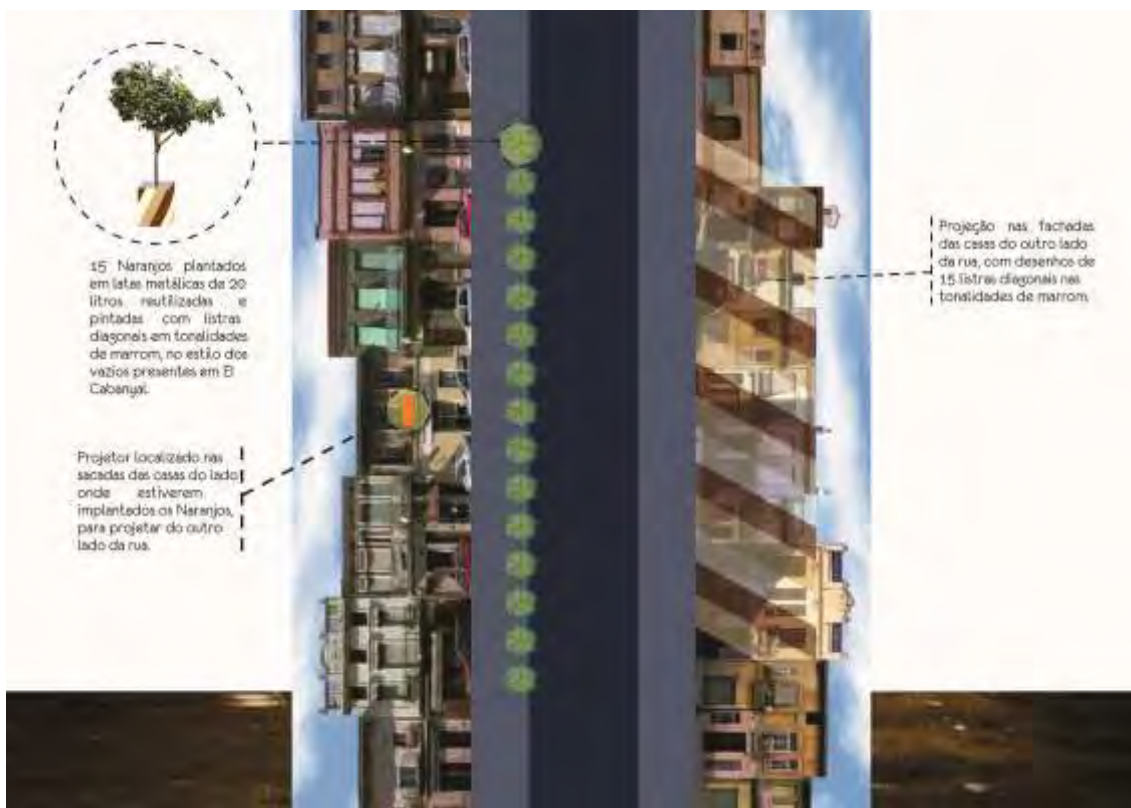


Figura 4.04 | Ilustração da Proposta da Instalação, com destaque para as faixas projetadas nas fachadas.

## 4.2. ciuriddia



**Figura 5.04** | Detalhe dos azulejos com relevo, um traço comum nas residências de Florida. Fonte: foto da autora.

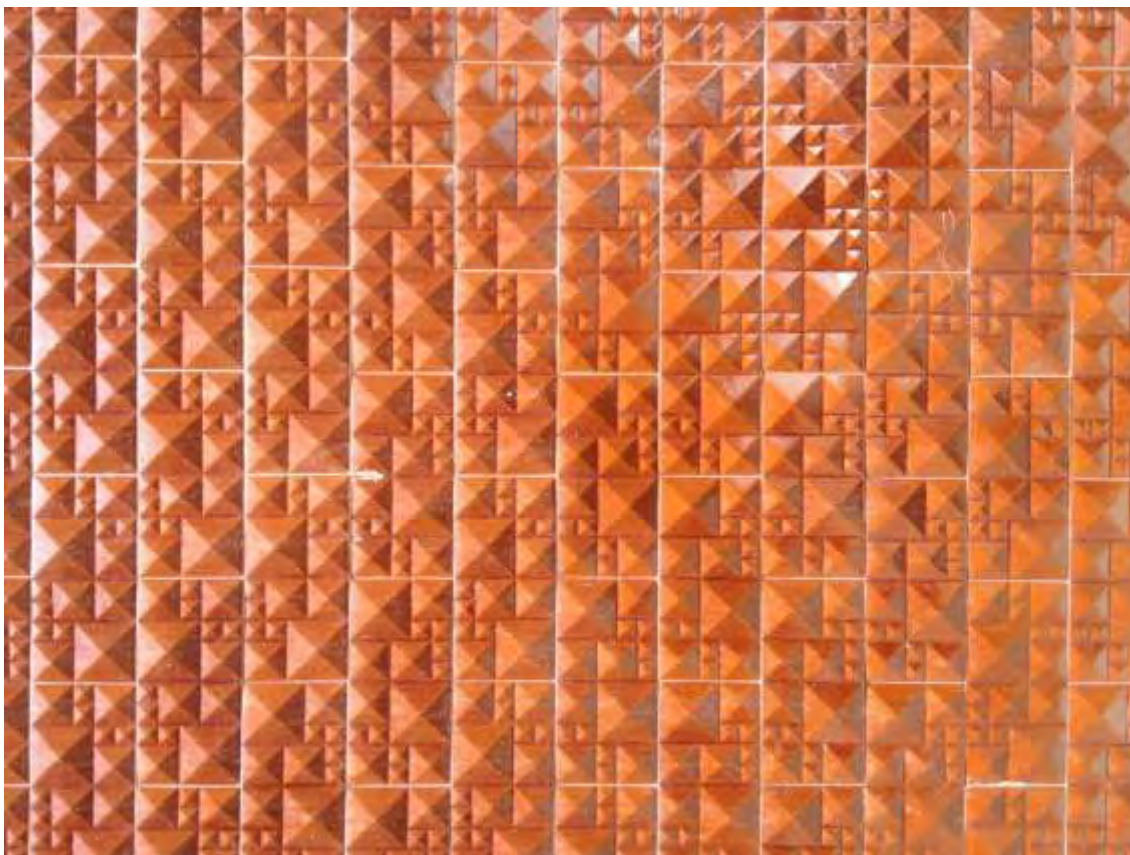
## *de monte verde a siracusa*

Desde minha infância, tive fascínio pelas histórias, pela memória, pelos objetos, pelas coleções, mas por seu valor simbólico, por toda a carga emocional que um objeto pode conter ou ainda todos os atos que guarda a ele atrelados. Venho de uma família metade portuguesa e metade italiana. Portuguesa por parte de mãe, italiana por parte de pai. Como a história familiar de influência portuguesa quase nunca foi narrada, posso dizer que sempre senti a presença italiana muito mais forte, mesmo vivendo e crescendo até os dez anos bem distante da família do meu pai. Um dos motivos para que isso ocorresse é porque ele “contava histórias”. Contava histórias dos seus avós e de como eles viviam na Itália, dos seus costumes. Essas histórias sempre me instigaram, me faziam viajar nos pensamentos imaginando os modos de vida, as casas, as cores, a luz. Aos dez anos mudei de cidade e fui viver mais próximo da família do meu pai. Embora minha avó, Rosa, falasse com sotaque e misturando palavras em italiano em seu vocabulário, não havia em sua casa qualquer registro dos antepassados. Não havia nenhum objeto, nenhuma pista que ilustrasse as histórias contadas sobre eles. Nenhuma carta. Nenhuma correspondência, nenhuma lembrança física, nenhum objeto, poucos documentos. Uma certidão de casamento, outra de óbito. Em ambas, a mesma informação: *nato a Sicilia*. Essa falta de interesse da família pelas memórias sempre me incomodou muito, o que me impulsionou a investigar essas origens, mas depois de um tempo, essa busca ficou meio adormecida. Quando estava no início de minha graduação em Arquitetura, comecei a estudar italiano e então acendi novamente a chama do desejo de descoberta. Então, retomando as buscas, passei a entrevistar vários membros da *famiglia La Rocca* para que pudessem me dar pistas

que ajudassem na investigação. Dentre várias pessoas, a mais velha delas, Sebastiana, ou tia Neta, minha tia avó, então com seus noventa anos, me disse que *Carmelo*, meu *bisnono* recebia muitas correspondências de Saragoza. Sabendo que Saragoza fica na Espanha, restou-me como alternativa buscar no mapa da Sicília, que cidade se aproximaria mais desse nome. Vasculhando todo o território siciliano, encontrei *Siracusa*, cidade que apresentava em sua pronúncia, a sonoridade mais próxima de Saragoza. Em 1997, quando na graduação em Arquitetura, acessava a internet e pesquisei *online* os endereços de todas as paróquias de Siracusa. E eram muitas! Seleccionei aleatoriamente quinze delas e enviei uma carta que contava minha história e pedia que investigassem se havia ali um registro de batismo de Carmelo La Rocca. De todas as cartas enviadas, apenas uma me respondeu. Um padre, Monsenhor Calvo, da Basilica Santuario Madonna delle Lacrime, me respondeu, indicando que, pela data de nascimento, só poderiam ser sete paróquias e indicou seus endereços. Com um campo de buscas bem mais restrito, não foi difícil encontrar Floridia. Floridia ou Ciuriddia, como é chamada em italiano era um distrito de Siracusa e foi lá, em 1884, que Carmelo La Rocca nasceu. Essa viagem, que começou na minha infância, encerrou um de seus ciclos no último ano, 2013, quando fui até Floridia<sup>4</sup>. Esse trabalho explora os *traços de memória* dessa viagem.

---

<sup>4</sup> Floridia (COMUNE, 2013) foi fundada em 1297, sob o nome de Xiridia ou Ciuriddia, como um feudo doado pelo rei Federico II de Aragão ao soldado Gilio de Assyn, território anteriormente parte da maior rivalidade do Monasteri. Passou por muitas disputas de territórios durante seu período de monarquia e passou a ser município no ano de 1835. Atualmente tem uma população de cerca de vinte mil habitantes e localiza-se a nove quilômetros de Siracusa, importante cidade do império grego e depois do romano.



**Figura 6.04** | Detalhe dos azulejos com relevo, um traço comum nas residências de Floridaia.

Ciuriddia é um trabalho que explora traços de memória através de uma viagem no tempo e nos espaços, representando um indivíduo em busca de suas memórias, em busca de si mesmo. O trabalho parte de um *macrocosmo*, representado pelos lugares – Itália, Floridaia e Brasil, Monte Verde – e representa suas relações com um *microcosmo* representado

pelos sujeitos dessas histórias. Como parte dessa exploração, desenvolvemos uma série de vídeos dos trajetos da viagem e selecionamos alguns personagens com suas histórias que fizeram parte dessa experiência.

Como forma de documentar o processo, fizemos um blog, <http://ciuriddia.blogspot.com.br/>, estruturado em três partes, que não pressupõe necessariamente essa ordem. A primeira delas conta um pouco da história dessa busca, conforme apresentamos anteriormente. A segunda apresenta os vídeos da série *Traços de Memória*, que exploram o traço da imagem em movimento. Ao retratar essa imagem em movimento, nosso olhar se fixou em algum elemento da paisagem, como forma de desenhar esse traçado. Como se o olho fosse capaz de construir as linhas que constituem o traço, e além, congelar os rastros dessa paisagem naquele instante.



Figura 7.04 | Momento congelado do trajeto para Florida.

A terceira parte contém alguns personagens dessa história, reais ou fictícios, que de alguma forma contribuíram para essa construção. Como forma de conectar *microcosmo* e *macrocosmo* desenvolvemos alguns QR-codes com entrada para esse espaço na internet, imprimimos e levamos para nossa experiência. Um de nossos personagens, Salvo Rizzo,



um jovem siciliano, ficou com os codes para posteriormente colar na cidade e consolidar esse link.



Figura 8.04 | *QR-Code Blog Cuiriddia.*

## breve relato da viagem

No dia 23 de julho de 2013, embarcamos para Catania, cidade do vulcão Etna, onde estava localizado o aeroporto mais próximo de nosso destino, e lá permanecemos por dois dias, explorando as memórias desse lugar. De lá fomos de trem a Siracusa, cidade mais

próxima de Florida. Ao longo desses caminhos, começamos a construir os Traços de Memória através dos vídeos e alguns desenhos.



Figura 9.04 | Estação de trem de Catania. Fonte: foto e desenho da autora.



Figura 10.04 | *Traço* do trajeto para Florida.

Chegamos a Siracusa e, em seguida, já fomos para Floridia. Chegamos por volta de 13h30, horário da *siesta*, e por isso a cidade estava deserta, com todos os comércios fechados. Por ser uma cidade pequena e muito próxima de Siracusa, cidade com muitos monumentos, Floridia não tem exploração de turismo. Não encontramos sequer um mapa da cidade, o que de certa forma foi interessante no sentido de descobri-la de forma intuitiva. Paramos num dos pontos de ônibus e fomos em direção à praça central da cidade, *Piazza Umberto I*, onde estava acontecendo *Il Mercatino delle Pulci*. Interessante coincidência a exposição de vários objetos, muitos antigos, outros nem tanto, mas todos carregados de memórias, com histórias que nos faziam pensar de onde eles vieram, quem foram os personagens que os utilizaram.



Figura 11.04 | *Il Mercatino delle Pulci*. Fonte: foto da autora

Ainda permanecemos entre Siracusa e Florida por mais três dias. Nesse período, muitos personagens completaram essa história, dando a essa viagem uma sensação de chegada, de encontro, de apaziguamento.



Figura 12.04 | Chiesa Madre de Florida. Fonte: foto e desenho da autora.

### 4.3. Instalação *Traços de Memória*

Comece com um quarto, suas quatro paredes mostrando algumas impressões selecionadas, imagens evocativas que talvez contribuam com sutileza artística para a proposta singular da sala. É um quarto com uma vista, menos para o exterior do que para o interior, uma sala preparada para um encontro humano como nenhum outro. Dentro desta sala duas pessoas vão dançar, e não com as mãos e os pés, mas com voz e alma. Movendo-se com a convicção através do salão de baile do desconhecido, eles vão subir os degraus à medida que avançam, guiado por correntes de pensamento inconsciente que decaem e fluem entre eles. Como a dança se desdobra em imagens e som, em memória e significado, em desejo e sofrimento, seu objetivo é suspender a descrença, o julgamento e a censura, a fim de convidar a vida a falar de seus recessos mais profundos. O ideal é que essa dança não acabe em silêncio, mas em autoconhecimento e transformação.<sup>5</sup> (KNAFO, 2012, p.3, tradução nossa)

---

<sup>5</sup> **Do original em Inglês:** Begin with a room, its four walls displaying a few choice prints, evocative images that perhaps speak with artistic subtlety to the room's singular purpose. It is a room with a view, less to the outside than the inside, a room prepared for a human encounter like no other. Within this room two people will dance, not with hands and feet, but with voice and soul. Moving with faith through the ballroom of the unknown, they will make up the steps as they go along, guided by currents of unconscious thought that ebb and flow between them. As the dance unfolds in imagery and sound, in memory and meaning, in desire and suffering, their aim is to suspend disbelief, judgment, and censorship in order to invite life to speak from its deepest recesses. Ideally, this dance will not end in stillness but in self-awareness and transformation. (KNAFO, 2012, p.3)

Partindo de uma inspiração da Arte da Memória clássica, que previa a utilização de espaços arquitetônicos ou cômodos para os sistemas de memorização, a instalação *Traços de Memória* se estrutura a partir de quatro cômodos ou quartos da memória e utiliza como poética o processo analítico da área de psicanálise. Na abordagem do presente trabalho, a memória é vista como processo que considera não apenas as formas, as imagens ou a representação, mas também um movimento que abarca um processo de busca pela condição de sujeito.

O processo de pensar uma estrutura espacial com cômodos definidos iniciou-se a partir de uma recomendação de Giordano Bruno (*apud* YATES, 2007), dizendo que os cômodos para memorização, deveriam ter formato de um cubo com aproximadamente três metros de lado.

A partir daí começamos a explorar essa informação, tendo em vista que já tínhamos optado por trabalhar quatro cômodos que, inclusive, coincidem com os quatro capítulos que estruturam a presente tese. Partimos de um desenho regular, que possibilitava diversas passagens ente os cômodos, porém este desenho não deixava muito claro qual deveria ser o caminho a ser percorrido nessa estrutura. Então, pensamos em explorar algumas trajetórias que poderiam guiar este percurso e, para conseguir este efeito, começamos a desconstruir os cubos inicialmente previstos.

Nesse caminho da desconstrução, pensamos nas relações da proporção áurea e das suas relações de equilíbrio, e trabalhamos com a base do quadrado e as construções a partir de seus pontos médios.



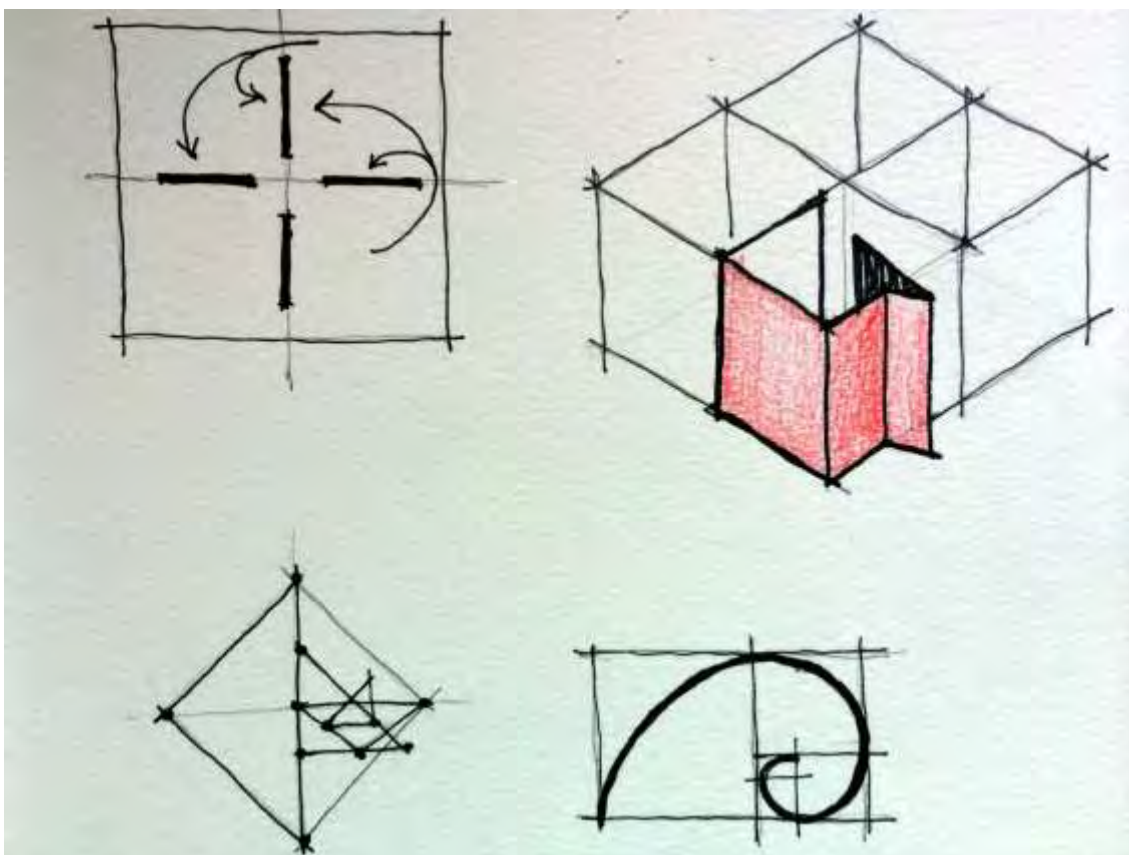
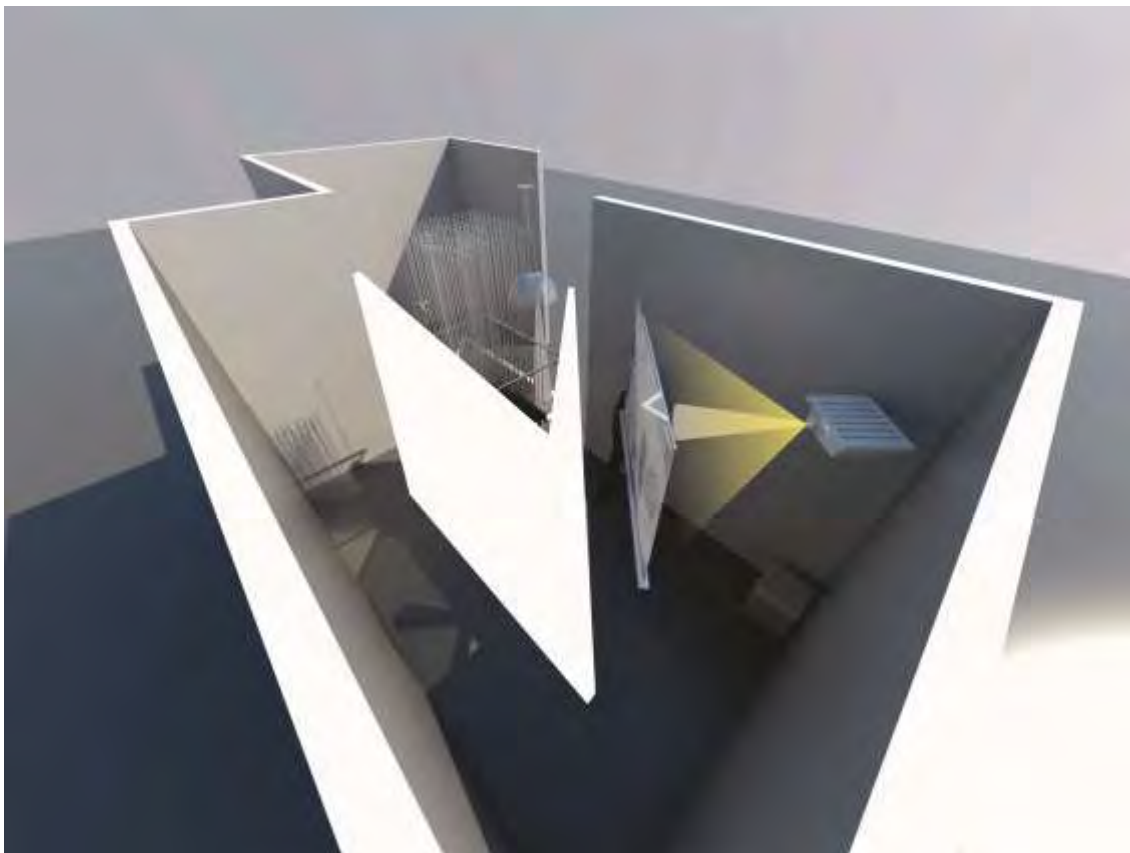


Figura 13.04 | Diagramas de estudos da estrutura

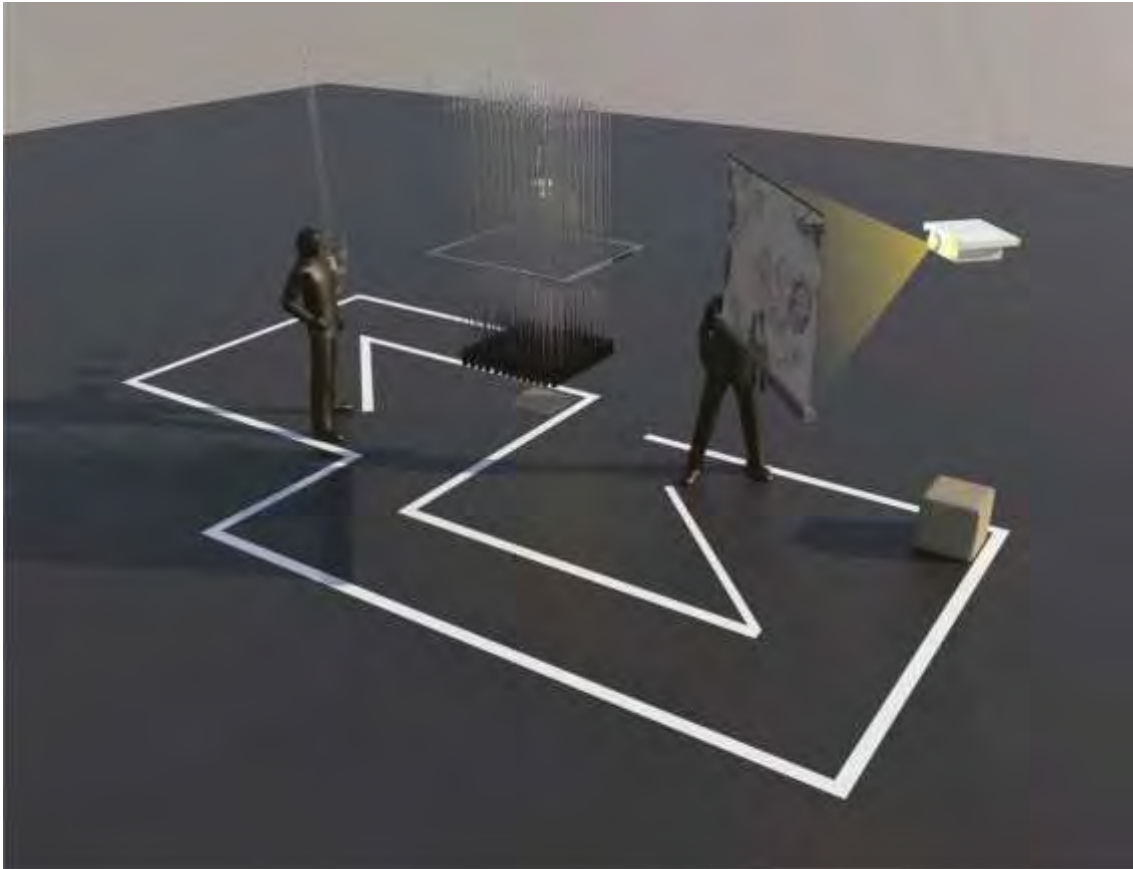
A partir desses estudos surgiu nossa primeira proposta, com percursos que estruturavam o acesso aos quatro cômodos, nessa ordem: *quarto do silêncio*, *quarto da associação livre*, *quarto da transferência* e *quarto do desejo*, proporcionando um movimento de passagem. Ao percorrer essa estrutura, o visitante – que não conseguia ter uma visão do todo

imediatamente – deveria necessariamente passar por cada um dos cômodos, como se uma memória estivesse abrindo a outra.



**Figura 14.04** | .Vista da estrutura tridimensional com as paredes.

No entanto percebemos que o fato de existirem paredes nesses cômodos, gerava uma impossibilidade de trânsito nessa estrutura. Quando falamos em trânsito, estamos nos referindo à psicanálise que parte do princípio que ao paciente é necessário transitar entre o consciente e o inconsciente e, dessa forma, optamos por eliminar as paredes, embora haja ainda um limite, um espaço demarcado, uma diferença que vai estruturar da mesma forma percursos e cômodos. No entanto, essa nova espacialidade permite o movimento e a interação entre as ações. Além, essa eliminação permite a transição entre os níveis de realidade de forma mais efetiva, pois permite a associação entre os conteúdos de cada cômodo e ente cômodos também.



**Figura 15.04** | .Vista da estrutura tridimensional sem as paredes.

A imagem a seguir mostra um mapa da estrutura com seu desenho final, apresentando a setorização dos cômodos da memória, que na sequência serão apresentados em suas especificidades.

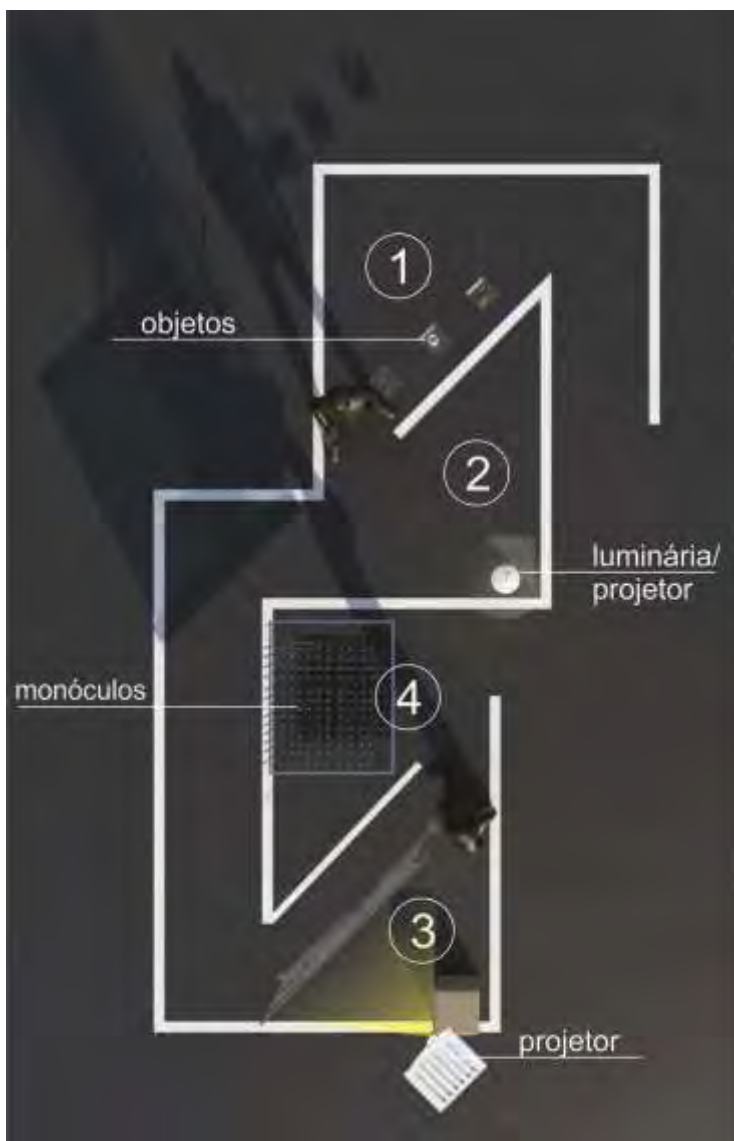


Figura 16.04 | Mapa do espaço da Instalação

- 1) Quarto do silêncio
- 2) Quarto da Associação Livre
- 3) Quarto da Transferência
- 4) Quarto do Desejo

## cômodo 01: quarto do silêncio

No início é o silêncio. (REIK *apud* NASIO, 2010, p. 17)

O primeiro cômodo de nosso percurso é o quarto do silêncio, representando o início de uma trajetória, de uma viagem do indivíduo em busca de si mesmo, através de suas memórias, construídas ou não. De acordo com Nasio,

O silêncio está sempre presente numa sessão de análise, e seus efeitos são tão decisivos quanto os de uma palavra efetivamente pronunciada. Silêncio do paciente ou do analista, silêncio crônico ou efêmero, silêncio de resistência ou de abertura do inconsciente, ele constitui um fato analítico de primeira importância no desenrolar de um tratamento [...]. (NASIO, 2010, p. 7)

Se considerarmos todas as manifestações humanas, o silêncio se apresenta como aquela que “[...] de maneira muito pura, melhor exprime a estrutura densa e compacta, sem ruído nem palavra, de nosso inconsciente próprio.” (NASIO, 2010, p. 7)

Neste cômodo estarão expostos três objetos significativos no contexto dessa pesquisa, dispostos dentro de caixas de acrílico transparente. Os três objetos vieram de Florida e representam alguns elementos importantes no percurso do trabalho. Uma cadeira, um vaso e uma tartaruga.



**Figura 17.04** | Três objetos. Fonte: foto da autora.

A tartaruga<sup>6</sup> representa a essência do indivíduo a partir de suas origens. O vaso se apresenta como um receptáculo que tudo pode conter; apto a receber todas as informações e as transformações. A cadeira representa a identidade e, a partir de sua própria analogia com o corpo humano – por possuir pés, pernas, muitas vezes braços – representa também a capacidade de sustentar o *corpo* que nela vai se apoiar ou se fundamentar.

---

<sup>6</sup> A tartaruga é o símbolo da cidade de Florida. Em suas representações os artesãos locais a apresentam com um chapéu de palha, numa alusão à vocação agrícola da região.

Considerando o fato de que o calar-se demonstra o aspecto do inconsciente como um “discurso sem palavras” (NASIO, 2010, p. 7), utilizamos a expressão lacaniana *semblante do objeto* – também utilizada para referir-se ao sentido psicanalítico de silêncio, como exploração do visível nos objetos expostos e do mutismo invisível da estrutura psíquica, onde, como coloca Nasio, “Mostrar faz nascer a coisa que se mostra, pois mostrar é também uma maneira de possuir o que se simula”. (NASIO, 2010, p. 9),

## cômodo 02: quarto da associação livre

Caminhando um pouco mais em nossa estrutura, temos o quarto da Associação Livre, que é a regra fundamental da psicanálise, segundo a qual o analisando deve dizer tudo o que lhe vem à cabeça, sem qualquer tipo de seleção ou juízo prévio, para assim, poder escutar seu inconsciente. De acordo com Roudinesco, o método desenvolvido por Freud, “[...] permitia atingir com muito maior facilidade, [...] os elementos que estavam em condições de liberar os afetos, as lembranças e as representações.” (ROUDINESCO, 1998, p.649)

Se compararmos a Arte da Memória e a psicanálise, podemos observar como ponto principal o fato de a primeira depender de uma ordem para a recordação e a segunda, principalmente durante o processo de associação livre, independer de uma ordem, já que, através da associação livre, é possível visitar várias memórias, em momentos diversos, com

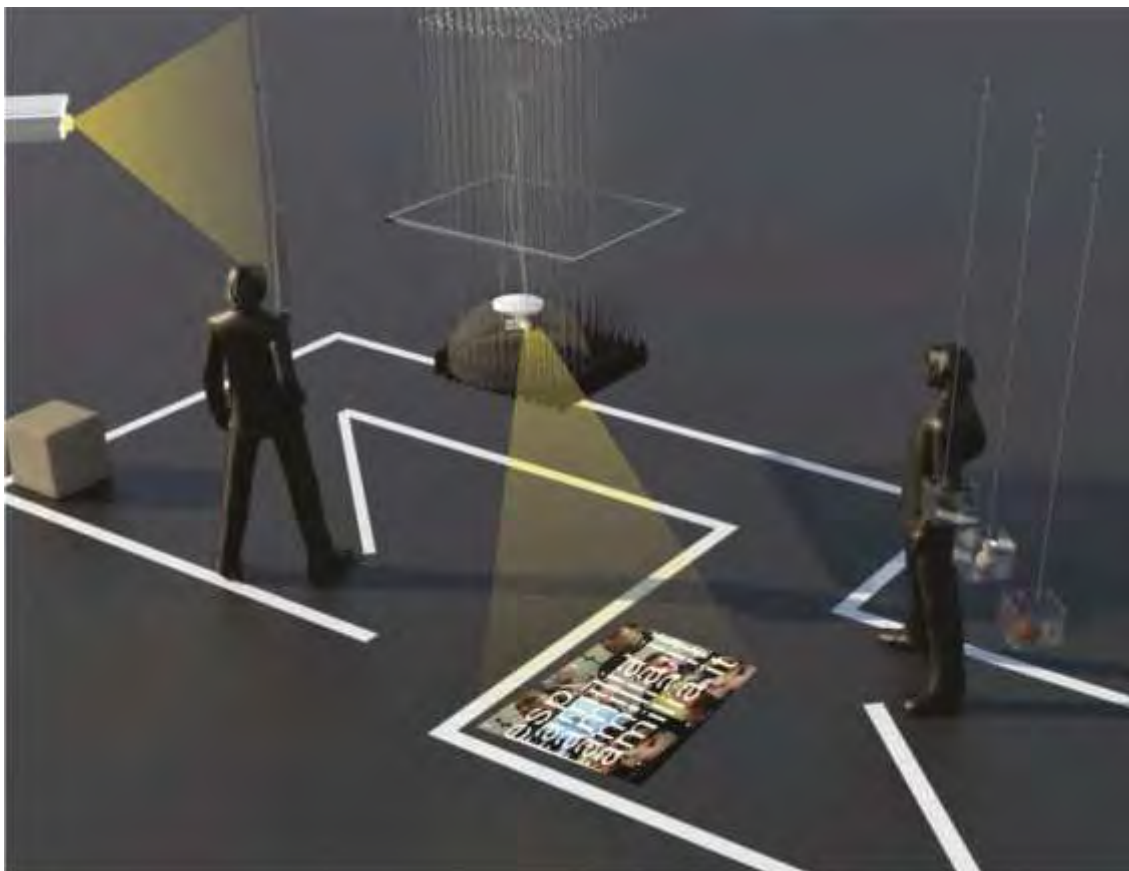


deslocamentos espaço temporais também distintos, numa relação notadamente caótica, mas que objetiva mais que ordem, organização.

Nesse sentido, no presente cômodo exploraremos a questão da associação de imagens a palavras, assim como na combinatória, mas trabalhando juntamente com o conceito de poética recombinante. A proposta baseia-se em duas construções: uma delas a partir de coleções de palavras produzidas nos moldes da associação livre, explorando relações de proximidade e afetividade e outra a partir de coleções de imagens associadas a essas palavras.

Como forma de viabilizar a primeira construção, um grupo de pessoas com variados graus de proximidade, – de amizade a parentesco – foi selecionado e produziu coleções de palavras associadas às memórias partilhadas conosco. A sugestão para o desenvolvimento foi produzir, via associação livre, coleções de palavras que lhes vinha à mente quando pensavam nas memórias que relacionavam nossa ligação.

De posse dessa lista, fizemos uma associação de imagens a essas palavras, considerando o conceito de *imagens magicamente ativadas*, como forma de construir pontes que fariam a ligação entre imagens e palavras, conteúdos e significados. O espaço desse cômodo, conta com uma luminária metálica industrial de cúpula, com um mini-projetor localizado no interior dessa cúpula, projetando as imagens e as palavras no chão.



**Figura 18.04** | Vista do Quarto da Associação Livre com a projeção de palavras. À direita, objetos no quarto do silêncio. À esquerda, projeção do quarto da transferência e atrás, monóculos do quarto do desejo.

Assim como Giordano Bruno, que utilizava as rodas da memória de Raimundo Lulio e adicionava a elas movimento e imagens, ao invés de somente letras, nossa exploração utiliza as palavras e adiciona a elas as imagens. Da mesma forma que Bruno,

acrescentamos movimento a essas “rodas da memória” através de um código de programação, permitindo assim, o encontro da palavra com a sua imagem correspondente. Foi desenvolvido um código no *Processing*, que trabalha com bancos de dados de imagens e palavras e faz o link entre ambas.



Figura 19.04 | Captura de Tela com a experimentação do código.

Para além desse encontro, pensamos nessa estrutura de associação de forma que uma exibição de palavras randomicamente está associada à exibição de imagens, também de forma randômica. Nesse processo caótico, o encontro, muitas vezes acontece conforme foi previamente associado, mas também permite outros tipos de associação, trazendo a possibilidade de re-significação através do outro.

### cômodo 03: quarto da transferência

A transferência trata essencialmente de um deslocamento do sentido atribuído a fatos ou pessoas do passado para o momento presente. Nesse sentido também designa um “[...] processo constitutivo do tratamento psicanalítico mediante o qual os desejos inconscientes do analisando concernentes a objetos ternos passam a se repetir [...]” (ROUDINESCO, 1998, p.767) Dentro do processo analítico, a transferência ocorre na relação construída entre analisando e analista. Em nossa abordagem, exploramos a relação poética da transferência em relação à memória, através do movimento e da repetição. Nesse sentido, Freud (apud ROUDINESCO, 1998, p. 675) coloca que é “[...] no manejo da transferência que encontramos o principal meio de barrar a compulsão à repetição e transformá-la numa razão para lembrar.”

Nesse cômodo da memória, exploramos a exibição da série de vídeos *Traços da Memória*, desenvolvidos em vários momentos da pesquisa, em diversos lugares, representando a

memória como traço que se repete através de uma projeção sobre um tecido pendurado que também intenciona representar a condição efêmera dessas memórias.

Dessa série fazem parte os trajetos explorados em direção a Florida e também em outras localidades como Londres, Berlim e São Paulo. O termo transferência “[...] não é próprio do vocabulário psicanalítico. Utilizado em inúmeros campos, implica sempre uma ideia de deslocamento, de transporte, de substituição de um lugar por outro, sem que essa operação afete a integridade do objeto.” (ROUDINESCO, 1998, p.767)



Figura 20.04 | *Frame* congelado, trajeto em Londres.

Dessa forma, a ideia de deslocamento e de movimento foi utilizada como repetição e para que haja repetição, de acordo com Cauquelin, “[...] é preciso que haja memória e que se possa extrair daí o que representar daquilo que uma vez já esteve presente.” (CAUQUELIN, 2008, p. 97). Se pensarmos nas relações temporais desses registros, fazendo uma ligação entre a condição de memória e de transferência, nossa “[...] atenção incidirá, não sobre o conteúdo representado – a um objeto de memória –, mas sobre a forma na qual ele se dá – o presente –, até fazer desaparecer grande parte (ou mais radicalmente, o todo) do conteúdo para preservar apenas o seu signo.” (CAUQUELIN, 2008, p. 99).

Nesse sentido, os rastros ou os traços desenhados por esse movimento, representam através da projeção dos vídeos em *looping*, um horizonte móvel que se repete. Nas palavras de Deleuze, “Eu faço, refaço e desfaço meus conceitos a partir de um horizonte móvel, de um centro sempre descentrado, de uma periferia sempre deslocada que os repete e os diferencia.” (DELEUZE, 2009, p. 17)

## cômodo 04: quarto do desejo

O quarto do desejo é o último quarto de nossa estrutura, onde o indivíduo, tornando-se sujeito vai ao encontro de si mesmo, depois de passar por um processo de transformação. O desejo na psicanálise é estruturante para o sujeito e surge quando este se permite viver sua falta. Nesse sentido, desejar é ter um estilo singular de usufruir o corpo e a vida. O entusiasmo pelo desejo acontece na vida de quem sustenta a estranha responsabilidade pelas escolhas cujas causas não compreende. De acordo com Lacan, "O desejo é uma relação de ser com a falta." (LACAN, 1987, p.280).

As explorações desse espaço ocorreram em duas etapas. Numa primeira etapa, uma série de *autorretratos* foi desenvolvida e publicada na internet, durante o período de um mês (janeiro de 2014). O exercício representa uma escolha no sentido de exposição e de relação com o imaginário. De acordo com Holthausen, "O *eu* é uma imagem (significante imaginário) à qual me identifico e na qual me reconheço, mas que nada revela sobre o que sou, na medida em que, entre o que eu penso e o que eu sou, há uma hiância fundamental que permite que eu possa ser, a todo instante outro." (HOLTHAUSEN, 2013)

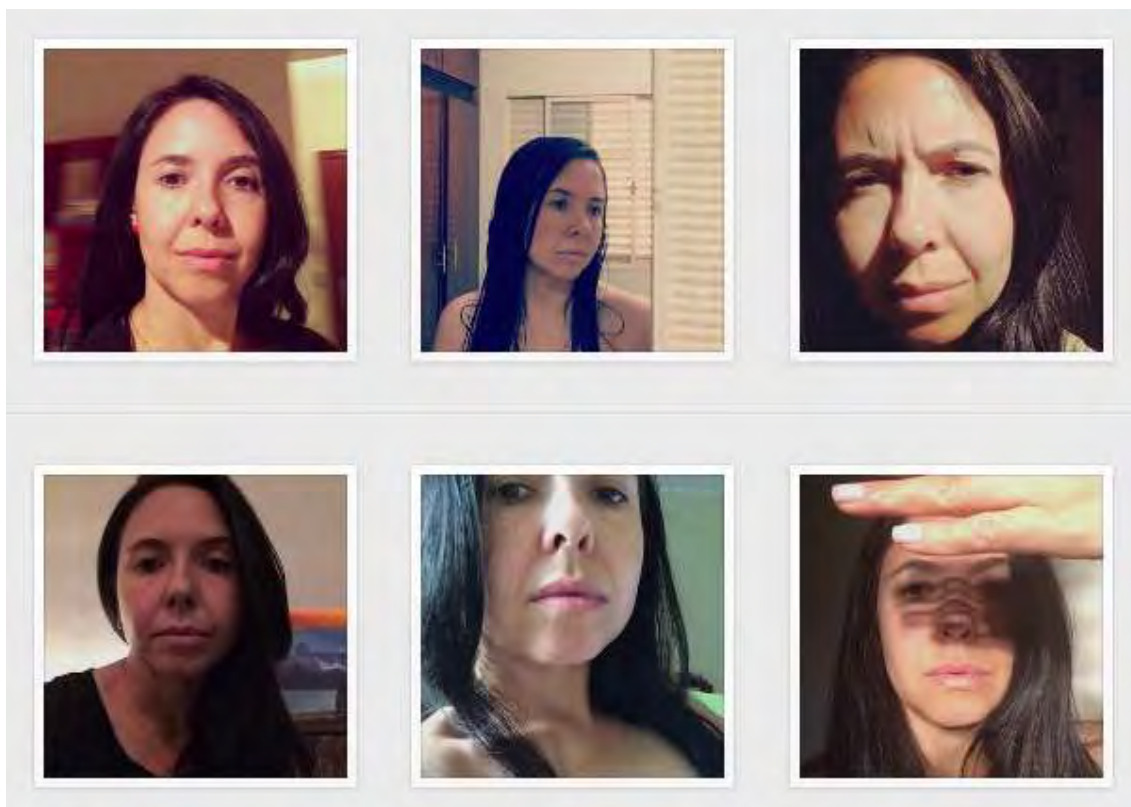


Figura 21.04 | Série de *autorretratos*.

Diante dessa compreensão do eu como imagem, significante imaginário, esse cômodo recebe uma estrutura suspensa, baseada no desenho de uma espiral, onde os *autorretratos* estarão pendurados por fios invisíveis, revelados por fotografias em monóculos. A inspiração para o formato em espiral vem da afirmação de que “[...] o trajeto do desejo não é uma linha reta orientada para o futuro, mas uma espiral girando



em torno de um vazio central, que atrai e anima o movimento circular do desejo.  
(HOLTHAUSEN, 2013)

Nesse sentido, iniciamos nossa disposição de imagens começando pelo vórtice, numa representação de movimento centrífugo, com a afirmação da confiança, da vida em si mesma. Na sequência, considerando a ligação do sujeito com os outros, haverá ainda outros sujeitos, através de outros rostos, outros lugares de posicionamento, de estranhamento e de identificação.

Assim, esse trabalho compreende uma estrutura que pode receber outras memórias e outras histórias e que trabalha relações entre imagens e lugares, mas também entre níveis de realidade, na medida em que este sujeito que lhes escreve se transformou durante o percurso de sua construção. Além, o sujeito que se permite passear pelos quatro cômodos, visita caminhos, objetos, palavras e imagens que podem fazê-lo visitar momentos únicos de sua própria memória e história para, quem sabe, elaborá-la.







considerações  
finais

## considerações finais

As considerações finais da presente tese constituem uma reflexão acerca da exploração de *imagens magicamente ativadas* no contexto da arte da memória, bem como da relação entre Níveis de Realidade e Percepção, numa abordagem transdisciplinar, que considera as definições fenomenológicas de redução ao essencial. Além, nossa reflexão volta seu olhar para a psicanálise como poética que estruturou a presente tese e a construção de nossas explorações artísticas.

### sobre memória e *imagens magicamente ativadas*

A Arte da Memória clássica baseada em mnemotécnicas ou técnicas de memorização consistia na recitação decorada de conteúdos e baseava-se, sobretudo numa ambição veritativa (RICŒUR, 2007) da memória. É importante ressaltar uma diferença entre rememoração e memorização, onde a partir de Aristóteles em seu tratado De memória e reminiscência, faz a distinção entre essas duas faculdades, sendo a rememoração, o simples ato de lembrar e a memorização, a faculdade de treinamento da memória. Nossa abordagem voltou-se para a memorização pelo fato de a mesma se definir a partir de maneiras de aprendizado configurando-se, a relação entre memória e conhecimento como uma questão importante na construção da abordagem da presente tese.

As técnicas de memorização, desde seu surgimento na antiguidade clássica, apresentam como característica central a associação de imagens a lugares, a partir do método de *loci*.

Diante disso, todas as construções acerca dos ensinamentos relacionados à Arte da Memória, foram fundadas em relações espaciais, como nos tratados do *Ad Herennium*, de Cícero ou de Quintiliano, onde a memória é de certa forma espacial e está de certa forma associada à sabedoria e ao pensamento.

Todas as vertentes dos iniciados na arte da memória desde a Grécia Antiga tratavam a memorização como um diferencial, atribuindo-lhe grande importância. E isso era compreensível, inicialmente, num contexto onde não havia imprensa e a sabedoria ou o conhecimento era transmitido oralmente, de geração a geração.

No entanto, mesmo depois do surgimento da imprensa, essa aura de poder continuou existindo em relação ao uso das técnicas de memorização. Essa aura sustentada por um desejo por conhecimento. A promessa de que, iniciado na Arte da Memória, o homem poderia adquirir todo o conhecimento do Universo, seduzia reis e cidadãos comuns. Nesse sentido, a Arte da Memória do hermetismo leva essa concepção às últimas consequências ao adicionar às mnemotécnicas, questões relacionadas à magia e ao ocultismo.

Olhando para os temas tratados nesse período, principalmente da magia e do ocultismo, podemos observar um homem que estava profundamente ligado à natureza e a um universo de conhecimentos e significados construído na e através dessa relação. Esse homem observava o indivíduo –*microcosmo*– em relação ao *macrocosmo* –universo –

sem perder de vista os fenômenos naturais, a relação com os planetas, o clima, e até mesmo a astrologia.

Esse homem, tal qual representado por Fludd em seu *Utriusque Cosmi* tinha uma visão de mundo mais ampla, permeada pelos sentidos, pelas conexões, de forma não reducionista, através do *mundus imaginabilis*, *mundus sensibilis*, *mens* e suas conexões com o *mundus intellectuallis* (Deus) e com os sentidos. É com essa abordagem que a Arte da Memória atinge um novo status, permeada por camadas sobrepostas ao processo de memorização, exploradas respectivamente por Giulio Camillo, Giordano Bruno e Robert Fludd, através das *imagens magicamente ativadas*. Nesse período, nascimento do pensamento científico, no contexto que envolve produção de conhecimento, imaginação, fé, magia, intuição e emoção ainda estão interligadas à prática dos cientistas como parte de seu processo.

Para Giordano Bruno (YATES, 1995), por exemplo, a magia trabalhava os poderes que ligavam o espírito aos chamados três mundos da percepção: o físico ou elemental, o matemático ou celestial e o divino ou supercelestial e metafísico, que se comunicavam e se interligavam por intermédio do mundo matemático celestial, gerando relações de percepção de modo a encontrar marcas de semelhanças nas coisas para algum propósito.

É particularmente nesse contexto que o uso das *imagens magicamente ativadas* se torna basilar na construção da tese, pois, na medida em que são utilizadas em estruturas mnemônicas, implicam ligação intrínseca do homem com sua natureza e com a natureza em uma relação ambiental – através de suas marcas são utilizadas com o propósito de



transformação, ou transformar em ação. Através da ação das *imagens magicamente ativadas*, o homem entendido como um ser universal utiliza essas imagens como forma de despertar sua imaginação ou ainda coloca as imagens em ação como forma de obter *todo o conhecimento da humanidade*.

Cabe relativizar, nesse contexto, um entusiasmo exacerbado pelos iniciados nessas práticas relacionadas à memorização enquanto aquisição de conhecimento. No entanto, podemos ler o saber universal não apenas como medida de quantidade de conhecimento, mas enquanto abrangência no sentido de olhar para o todo em relação às partes.

Uma observação importante sobre a magia, no contexto de nossa abordagem está no fato de, assim como os pesquisadores das áreas das ciências da complexidade voltarem seu olhar para a magia, de acordo com Miller (2013) em seu último texto dos *Escritos*, Lacan vai incluir a magia como uma das quatro condições fundamentais da verdade – magia, religião, ciência e psicanálise – definindo a magia como o apelo direto do significante que está na natureza.

## sobre níveis de realidade e níveis de percepção

O olhar da magia, notadamente a partir das *imagens magicamente ativadas* se mostra bastante atual, sobretudo observando as ciências da complexidade que se voltam para a natureza e para um olhar sistêmico onde sujeito, objetos e ambiente integram o mesmo processo organizacional.

Nesse contexto é pertinente retomarmos uma descrição de Lina Bolzoni (apud ALMEIDA, 2005), que diz: “Cada Imagem se multiplica e envia a diversos níveis de realidade.” Continuando a descrever a natureza dessa imagem, a autora comenta que a pluralidade de significados da imagem corresponde a uma multidimensionalidade, ao mesmo tempo física, metafísica e divina. Não fosse pela palavra divina, poderíamos pensar que essa descrição refere-se a imagens atuais, no contexto das discussões científicas em torno dos níveis de realidade e da transição entre esses níveis. No entanto, a descrição refere-se ao *Teatro da Memória* de Giulio Camillo.

Para que consigamos uma efetiva transição entre os vários Níveis de Realidade, é importante que tenhamos compreensão do conceito de realidade e de como esta se coloca nessa transição. A partir da compreensão de Husserl, temos um olhar científico para a definição de realidade como algo relativo, mas também como um olhar para o que é essencial, numa busca fenomenológica pela redução para alcançar a essência das coisas. Essa busca fenomenológica como parte das definições de realidade, passou por algumas transformações em seu entendimento, principalmente relacionadas às noções de sujeito e objeto. Husserl faz uma distinção radical entre sujeito e objeto, da qual discordam Merleau-Ponty e outros teóricos que entendiam que sujeito e objeto não poderiam existir completamente distintos, mas sim em um contexto de contaminação e retroalimentação.

A partir da definição de realidade, voltamos nosso olhar para os três níveis de realidade apresentados por Nicolescu (2012) a fim de fazer uma leitura pela ótica da Arte da

Memória. O primeiro nível, definido como estado de coisas que são objetivadas independentemente do processo de conhecimento, pode ser comparado ao modelo da arte da memória clássica como mnemotécnica.

Passando ao segundo nível, encontra-se o que Heisenberg (2009) define como estado das coisas *inseparável* do processo de conhecimento. É partir dessa visão de Heisenberg que construímos nossa leitura da arte da memória entendida como processo e também nossa abordagem da psicanálise como ciência da consciência que incorpora as relações do sujeito com o seu inconsciente e também faz parte desse nível de realidade, juntamente com a mecânica quântica. A grande diferença que reside no segundo nível de realidade está no fato de, nessas disciplinas que o compõe, o sujeito observador integrar a observação, além de considerarem as noções de causalidade e indeterminismo.

É no terceiro nível que reside o estado das coisas criado em conexão com o processo de conhecimento, representado pelas áreas da filosofia, arte, política, metáforas de "Deus", experiências religiosas e experiência inspiradoras. Podemos aqui fazer um paralelo também à Arte da Memória hermética, considerando suas visões a partir do ocultismo e da magia.

A noção de *Níveis de Realidade* como conjuntos de sistemas invariantes sob ação de leis gerais, proposta por Nicolescu (2012), parte de uma estrutura multidimensional e multirreferencial da realidade, onde o sujeito, dentro desse processo, experimenta diferentes níveis de percepção da realidade e onde deve ser considerada a relação entre sujeito, objeto e interação. Nesse sentido, os diferentes níveis estão ligados nas ideias

associadas e palavras as quais, desde o início, estão em relação simultânea com as numerosas conexões.

## sobre imaginário e construção de significado: a prática da criação artística

Considerando a transição entre os diferentes Níveis de Realidade e pensando nas *imagens magicamente ativadas* no contexto atual, é importante a definição de imaginário, enquanto derivado de *imago* (imagem) relacionada à imaginação, representando as coisas em pensamento. Nesse sentido as relações de associação das *imagens magicamente ativadas* a seus conteúdos passa pelo imaginário, que no sentido psicanalítico está associado ao simbólico e ao real. No sentido lacaniano, especificamente, se apresenta como lugar do eu por excelência, com seus fenômenos de ilusão, captação e engodo, dentro de uma lógica descrita como rompimento do círculo do *Innenwelt* (mundo interior) para o *Umwelt* (mundo à volta), numa busca pelo eu, pela transformação do indivíduo em sujeito.

É o processo organizacional que implica uma dinâmica dialógica entre sujeitos, objetos e ambiente que exploramos nas propostas artísticas – processo de construção do sujeito envolvendo reflexão, resignificação. A associação de imagens a conteúdos – palavras a imagens – é central no processo de construção de nossas propostas artísticas, através de

uma estrutura que possibilita diversas conexões e considera o inconsciente como parte do processo.

A construção das memórias em psicanálise representa, de certa forma, uma memória implantada, na medida em que não importa sua veracidade, mas sim a resignificação que se torna possível com o seu agenciamento.

Durante o processo de análise, mais especificamente durante uma sessão, o tempo da memória apresenta uma estrutura caótica, tridimensional, pelo fato de, através da associação livre, o indivíduo fazer várias viagens no espaço e no tempo, onde encontra seu passado, mas também pode encontrar seu futuro através das ações que irão autorizar uma nova postura frente às questões colocadas nesse processo.

Considerando os traços recorrentes de um sujeito, de sempre tomar a mesma atitude ou de valer-se da repetição – *memória é traço que se repete* – esperando ter o mesmo modo de satisfação do gozo, há de acordo com Freud (1990), a possibilidade de recordar, repetir e finalmente, elaborar.

No caminho de defesa da tese *Traços de Memória*, na transição entre os níveis de realidade, fazemos uma leitura entre arte da memória e psicanálise, associando-as a seus respectivos níveis de realidade, bem como discutindo suas relações com os níveis de percepção que, numa abordagem transdisciplinar, que considera os três níveis de realidade, consideram o sujeito como observador e também parte do processo.

Assim, a leitura que apresentamos da percepção a partir do imaginário psicanalítico, relacionando-o como poética de nosso trabalho artístico e com a *memória como traço que se repete* na psicanálise, enquanto capacidade de (re) significação das coisas e das pessoas, proporcionando ao indivíduo o re-conhecimento, a re-criação e a re-invenção de si mesmo é o que permite articular os diversos elementos na abordagem e construir em diálogo aberto as propostas artísticas que constituem, elas mesmas, processos íntimos, particulares, de ressignificação de memórias e de reconstrução do sujeito que ora escreve o presente trabalho.

Para além dessas observações, a construção dos trabalhos artísticos desenvolvidos no âmbito dessa pesquisa, principalmente a instalação artística, permitiu vivenciar e elaborar através de traços de memória, uma trajetória de transformação. Essa trajetória foi marcada por caminhos percorridos em muitas viagens, e desenhada por imagens de traços em movimento. A construção da arquitetura do espaço da instalação, pensado a partir de cômodos de memória, mostrou as possibilidades de entrelaçamento através de um espaço que, ao ter suas paredes eliminadas, tornou-se de certa forma simbolicamente transitável e atemporal para que através da experimentação de memórias e imagens, seja possível contar uma nova história.







referências

## referências

### prólogo

GARCIA-ROZA, L. A. **Introdução à metapsicologia freudiana 1**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991.

HOLTHAUSEN, M. O inconsciente Freudiano. **Notas** de aula do Grupo de Estudo de Arte, Filosofia e Psicanálise (3ª aula, segunda-feira, abril 14, 2008). Disponível em: <<http://psicanaliselacanianana.blogspot.com.br/2008/04/3.html>>. Acesso em 02 de novembro de 2013.

LACAN, J. **A identificação: seminário 1961-1962**. Recife: Centro de Estudos Freudianos do Recife, 2003.

RINALDI, D. O traço como marca do sujeito. **Estud. psicanal.**, Belo Horizonte, n. 31, out. 2008. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-34372008000100008&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372008000100008&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 04 mar. 2014.

TRAÇO. In: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S. **Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Disponível em: <<http://houaiss.uol.com.br/busca?palavra=tra%E7o>>. Acesso em: 02 jan. 2014.

## introdução

AUSTER, P. **A invenção da solidão**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

FLEISCHMANN, M.; STRAUSS, W. Performing the Archive: Building Knowledge Space. Vision and Perception in a Digital Culture. CHArt Computers and the History and Art. **Twenty-fourth Annual Conference**. November 6-7 2008, University of London. Disponível em: <[https://www.academia.edu/624856/Performing\\_the\\_Archive\\_Building\\_Knowledge\\_Space](https://www.academia.edu/624856/Performing_the_Archive_Building_Knowledge_Space)>. Acesso em: 05 mar. 2014.

GRAU, O. **Arte Virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007.

KNAFO, D. **Dancing with the unconscious: the art of psychoanalysis and the psychoanalysis of art**. New York: Taylor & Francis Group, 2012.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LEXIKON, H. **Dicionário de Símbolos**. São Paulo: Ed. Pensamento-Cultrix, 1994.

MATUSSEK, P. **The Renaissance of the Theatre of Memory**. Disponível em: <[http://peter-matussek.de/Pub/A\\_38.html](http://peter-matussek.de/Pub/A_38.html)>. Acesso em: 20 nov. 2013. (Originalmente publicado em alemão na Revista Janus, n.8, 2001).

NASIO, J. D. **O silêncio na Psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

WERTHEIM, M. **Uma história do espaço de Dante à internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

## 1. quarto do silêncio

ANDRADE, C. D. **Discurso de Primavera e Algumas Sombras**. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2006.

## 2. quarto da associação livre

ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ALMEIDA, M. J. **O teatro da memória de Giulio Camillo**. Cotia-SP: Ateliê Editorial: Campinas: Editora da UNICMP, 2005.

AUSTER, P. **A invenção da solidão**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

AYOUCHE, T. **Merleau-Ponty e a psicanálise: da fenomenologia da afetividade à figurabilidade do afeto**. *Jornal de Psicanálise* 45 (83), 173-190. 2012. Disponível em: <[https://www.academia.edu/4255602/Merleau-Ponty\\_e\\_a\\_psicanalise\\_da\\_fenomenologia\\_da\\_afetividade\\_a\\_figurabilidade\\_do\\_afeto](https://www.academia.edu/4255602/Merleau-Ponty_e_a_psicanalise_da_fenomenologia_da_afetividade_a_figurabilidade_do_afeto)>. Acesso em 14 jan. 2014.

BIRMAN, J. **Psicanálise, ciência e cultura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

CICERO, M. T. **De Oratore**. Cambridge, Massachusetts: Cambridge University Press, London: William Heinemann LTD, 1988. Tradução de: E. W. Sutton. (Cicero in twenty-eight volumes, V. 3: De Oratore in two volumes, V. I, Books I, II). (Original latim).

HEISENBERG, W. **Ordenação da realidade**. Rio de Janeiro: Ed. Forense, 2009.

HUSSERL, E. **Ideias para uma fenomenologia pura e para uma filosofia fenomenológica: introdução geral à fenomenologia pura**. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2006.

HUSSERL, E. **Meditações Cartesianas**. São Paulo: Madras, 2001.

HUTTON, P. **The art of memory reconceived: from rhetoric to psychoanalysis**. Disponível em: <<http://www.history.ucsb.edu/faculty/marcuse/classes/201/articles/87HuttonArtMemoryReconceivedJnlHistIdeas.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2014.

KANDEL, E. **Em busca da memória: o nascimento de uma nova ciência da mente**. São Paulo: Companhia das letras, 2009.

LACAN, J. **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

LE GOFF, J. **História e memória**. 5 ed. Campinas : Unicamp, 2003.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

NICOLESCU, B. Heisenberg and the levels of reality. In: **European Journal of Science and Theology**, March, 2006, vol.2, Nº1, 9-19. Disponível em: <<http://www.ejst.tuiasi.ro/Files/05/09-19Nicolescu.pdf>>. Acesso em 20 mar. 2012.

NICOLESCU, B. **Contradição, lógica do terceiro incluído e níveis de realidade**. Disponível em: <<http://cetrans.com.br/textos/contradicao-logica-do-terceiro-incluido-e-niveis-de-realidade.pdf>>. Acesso em: 12 mar. 2014.

NICOLESCU, B. **O Manifesto da Transdisciplinaridade**. São Paulo: Triom, 1999.

OLIVEIRA, M. C. D. Pedagogia Visual e Educação da Memória. In: **Actas de Diseño Nº7**. Año IV, Vol. 7, Julio 2009, Buenos Aires, Argentina. Disponível em: <[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=5883&id\\_libro=16](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=5883&id_libro=16)>. Acesso em out. 2013.

QUIVIGER, François. Aby Warburg, Giordano Bruno and Mnemonics in *Mnemosyne*. **La rivista di engramma**. 113, gennaio-febbraio 2014. Disponível em: <[http://www.gramma.it/eOS/index.php?id\\_articolo=291](http://www.gramma.it/eOS/index.php?id_articolo=291)>. Acesso em 02 mar. 2014.

REALE, G.; ANTISERI, D. **História da Filosofia, 6: de Nietzsche à Escola de Frankfurt**. São Paulo: Paulus, 2006.

ROSSI, P. **A Chave Universal. Artes da memorização e lógica combinatória desde Lúlio até Leibniz**. Bauru: EDUSC, 2004.

ROUDINESCO, E. **Dicionário de psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar: a perspectiva da experiência**. São Paulo: DIFEL, 1983.

VIEIRA, J. A. **Teoria do conhecimento arte: formas de conhecimento – arte e ciência uma visão a partir da complexidade**. Fortaleza: Expressão Gráfica, 2006.

YATES, F. A. **A arte da Memória**. Tradução de Flavia Bancher. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.

YATES, F. A. **Giordano Bruno e a tradição hermética**. São Paulo: Editora Cultrix, 1995. (Orig. 1964)

YATES, F. A. Architecture and the Art of Memory. In: **Architectural Association Quarterly**. London: Lonsdale Universal Printing. Volume 12, number 4, 1980.

ZITKOSKI, J.J. **O Método Fenomenológico de Husserl**. Porto Alegre: EDIPURS, 1994.

### 3. quarto da transferência

BROCKMAN, J. **The Third Culture: Beyond the Scientific Revolution**. New York: Touchstone, 1996.

EGS Official Website. **PETER GREENAWAY – BIOGRAPHY**. The European Graduate School. Disponível em: <<http://www.egs.edu/faculty/peter-greenaway/biography/>>. Acesso em: 13 out. 2013.

CUTLER-SHAW, J. **Official Website**. Disponível em: <<http://joycecutlershaw.com/>>. Acesso em: 12 mar. 2014.

CUTLER-SHAW, J. **What Comes to Mind: Memory Traces/ Engrams**. Los Angeles, UCLA Art | Sci Center and Lab, the Art Sci gallery, 5th floor, CNSI. December 5th, 2013. Disponível em: <<http://dma.ucla.edu/events/calendar/?ID=811>>. Acesso em: 12 mar. 2014.

FLUSSER, V. **Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar**. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

GREENAWAY, P. **The Tulse Luper Suitcase**. Open Lecture. European Graduate School. August, 2001. Disponível em: <<http://www.egs.edu/faculty/peter-greenaway/articles/the-tulse-luper-suitcase/>>. Acesso em: 13 out. 2013.

JENKINS, H. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. São Paulo: Aleph, 2009.

LAURENTIZ, S. **Comentários sobre os seminários de aula**. Disciplina CAP 5892: Questões da Imagem. São Paulo: ECA-USP, 2010.

MACIEL, M. E. **Caminhos da arte total**. Entrevista. Disponível em: <<http://www.lettras.ufmg.br/esthermaciel/entrevistasergiosa.html>>. Acesso em: 14 out. 2013.

MEZAN, R. **Freud: a trama dos conceitos**. São Paulo: Editora Perspectiva. 2001.

OLIVER, J. *levelHead*. Disponível em: <<http://ljudmila.org/~julian/levelhead/>>. Acesso em 20 jul. 2013.

ROBERTSON, B.; MEADOW, M. Cabinets of Curiosity: Sites of Knowledge. **Website: MICROCOSMS: Objects of Knowledge**. Department of History of Art and Architecture. University of California, Santa Barbara. Disponível em: <<http://microcosms.ihc.ucsb.edu/essays/002.html>>. Acesso em: 22 jun. 2013.

ROSSI, P. **A chave universal: artes de memorização e lógica combinatória desde Lúlio até Leibniz**. Bauru, SP: EDUSC, 2004.

SEAMAN, B. **Official website**. Disponível em: <<http://billseaman.com/>>. Acesso em: 17 Jan. 2014.

SEAMAN, B. **The Architecture of Association**. Disponível em: <<http://projects.visualstudies.duke.edu/billseaman/seamanhowe/aoa/aoa.htm>>. Acesso em: 19 jan. 2014a.

SEAMAN, B. **Living Architecture : Recombinant Poetics**. Disponível em: <[http://www.banffcentre.ca/bnmi/programs/archives/2000/living\\_architectures/reports/living\\_architectures\\_leonardo\\_paper\\_seaman.pdf](http://www.banffcentre.ca/bnmi/programs/archives/2000/living_architectures/reports/living_architectures_leonardo_paper_seaman.pdf)>. Acesso em: 19 jan. 2014c.

SEAMAN, B. Recombinant Poetics and Related Database Aesthetics. In: VESNA, V. (editor). **Database Aesthetics: Art in the age of information overflow**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007, p.121-141.

SNOW, C. P. **The Two cultures**. New York: Cambridge University Press, 1998.

UC SAN DIEGO. **The Bone-And-Bird Art of Joyce Cutler-Shaw and Sarah Perry**. Disponível em: <[http://fisher.usc.edu/exhibitions/the\\_bone-and-bird\\_art.html](http://fisher.usc.edu/exhibitions/the_bone-and-bird_art.html)>. Acesso em: 13 mar. 2014.



## 4. quarto do desejo

BORGES, J. L. Obras completas vol. 2. São Paulo: Globo, 1999.

CAUQUELIN, A. **Frequentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea**. São Paulo: Martins, 2008.

COMUNE di Florida. Disponível em:  
<<http://www.comune.floridia.sr.it/floridia/florhist.htm>>. Acesso em: 13 jan. 2013.

DELEUZE, G. **Diferença e Repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 2009.

HOLTHAUSEN, M. **A noção de sujeito na Psicanálise**. Notas de aula do Grupo de Estudo de Arte, Filosofia e Psicanálise. Disponível em:  
<<http://psicanaliselacanianana.blogspot.com.br/2007/02/noo-de-sujeito-na-psicanalise-octavio.html>>. Acesso em 02 de novembro de 2013.

JAKOBSON, R. **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2005.

KNAFO, Daniele. **Dancing with the unconscious: the art of psychoanalysis and the psychoanalysis of art**. New York: Taylor & Francis Group, 2012.

LACAN, Jacques. **A identificação: seminário 1961-1962**. Recife: Centro de Estudos Freudianos do Recife, 2003.

LACAN, J. **O Seminário, livro 2: O eu na teoria de Freud na técnica da psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1987.

NASIO, J. D. **O silêncio na psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

PRADO, G.; DIGITAIS, G. P. Projetos ZN-PRDM e 25 Quarto Lago. **Anais do 12º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: Prospectiva poética (#12.ART)**. Museu Nacional da

República, DF Brasília. 2013. Disponível em: <<http://medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2013/08/gilberttoPrado-Grupo.pdf>>. Acesso em: 14 jan. 2014.

PRADO, G.; LAURENTIZ, S. Uma leitura poética de ambientes virtuais multiusuário. In: **Ars, Revista do Departamento de Artes Plásticas, ECA/USP**, ano 2, nº3, São Paulo, 2004, pp. 22- 35.

RINALDI, D. O traço como marca do sujeito. **Estud. psicanal.**, Belo Horizonte , n. 31, out. 2008 . Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-34372008000100008&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372008000100008&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 04 mar. 2014.

ROUDINESCO, E. **Dicionário de psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

## considerações finais

ALMEIDA, M. J. **O teatro da memória de Giulio Camillo**. Cotia-SP: Ateliê Editorial: Campinas: Editora da UNICMP, 2005.

FREUD, S. Recordar, repetir e elaborar. In: FREUD, S. **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. v. 12. Rio de Janeiro: Imago, 1990, p. 189-203.

HEISENBERG, W. **Ordenação da realidade**. Rio de Janeiro: Ed. Forense, 2009.

MILLER, J. A. **O real no século XXI**. Associação Mundial de Psicanálise. Disponível em: <<http://wapol.org/pt/articulos/TemplatImpresion.asp?intPublicacion=38&intEdicion=13&intIdiomaPublicacion=9&intArticulo=2493&intIdiomaArticulo=9>>. Acesso em 13 out. 2013.

NICOLESCU, B. Heisenberg and the levels of reality. In: **European Journal of Science and Theology**, March, 2006, vol.2, N°1, 9-19. Disponível em:  
<<http://www.ejst.tuiasi.ro/Files/05/09-19Nicolescu.pdf>>. Acesso em 20 mar. 2012.

YATES, F. A. **Giordano Bruno e a tradição hermética**. São Paulo: Editora Cultrix, 1995.  
(Orig. 1964)



iconografia



# iconografia

## introdução

**Figura 1** | Home of the Brain: usuário interagindo na instalação. Fonte: Disponível em: <[http://90.146.8.18/bilderclient/PR\\_1992\\_homeofthebrain\\_004\\_p.jpg](http://90.146.8.18/bilderclient/PR_1992_homeofthebrain_004_p.jpg)>. Acesso em: 12 out. 2013.

**Figura 2** | Memory Theater VR: Fludd's room. Fonte: Disponível em: <[http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/\\$files/283369/matussek\\_06-Kopiejpg.jpg](http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/$files/283369/matussek_06-Kopiejpg.jpg)>. Acesso em: 12 out. 2013.

## 1.quarto do silêncio

Todas as imagens são da autora.

## 2.quarto da associação livre

**Figura 1.02** | Esquema do Teatro da Memória de Camillo construído por Frances Yates. Fonte: Disponível em: <<http://www.chart.ac.uk/chart2003/papers/pics/kwastek-fig1.jpg>>. Acesso em: 12 out. 2013.

**Figura 2.02** | Representação de um dos sistemas da memória de Giordano Bruno (roda da memória). Fonte: Disponível em: <<http://blog.mnemotechnics.org/files/2010/11/Giordano-Bruno-mnemonic.png>>. Acesso em 12 out. 2013.

**Figura 3.02** | Adaptação de xilogravura de Robert Fludd do século 16 para o "Homem Vitruviano". Fonte: Disponível em:

<[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Vitruvian\\_macrocosm.jpg#globalusage](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Vitruvian_macrocosm.jpg#globalusage)>. Acesso em: 12 out. 2013.

**Figura 4.02** | Vision of the Triple Soul in the Body. Robert Fludd. Disponível em: <<http://butteredscones.wordpress.com/2009/11/08/vision-of-the-triple-soul-in-the-body/>> Acesso em: 20 mar. 2012.

### 3.quarto da transferência

**Figura 1.03** | *levelHead*: Interator manipulando os cubos. Destaque para a movimentação do personagem no cubo à direita. OLIVER, J. *levelHead*. Disponível em: <<http://ljudmila.org/~julian/levelhead/>>. Acesso em 20 jul. 2013.

**Figura 2.03** | *levelHead*: Esquema da configuração espacial da Instalação. Destaque para o interator manipulando o cubo. OLIVER, J. *levelHead*. Disponível em: <<http://ljudmila.org/~julian/levelhead/>>. Acesso em 20 jul. 2013.

**Figura 3.03** | . Architecture of Association. Bill Seaman e Daniel Howe. Fonte: **DUKE University**. Art, Art History & Visual Studies. Disponível em: <<http://duke.edu/web/art/newsbyte/2009/0224.html>>. Acesso em: 20 jan. 2012.

**Figura 4.03** | . *The Architecture of Association (2008-2010)*, Bill Seaman e Daniel Howe  
Fonte: SEAMAN, B. **The Architecture of Association**. Disponível em: <<http://projects.visualstudies.duke.edu/billseaman/seamanhowe/aoa/aoa.htm>>. Acesso em: 19 jan. 2014a.

**Figura 5.03** | USC Fisher Museum of Art. Disponível em: <[http://fisher.usc.edu/exhibitions/the\\_bone-and-bird\\_art.html](http://fisher.usc.edu/exhibitions/the_bone-and-bird_art.html)>. Acesso em mar. 2013.

**Figura 6.03** | Three Cages. Joyce Cutler-Shaw . Fonte: Disponível em: <[http://www.oakknoll.com/pictures/103058\\_4.jpg](http://www.oakknoll.com/pictures/103058_4.jpg)>. Acesso em: 12 mar. 2014.



**Figura 7.03** | *The Anatomy Lesson: Memory Pictures*. Fonte: Disponível em: <<http://ericfdesma9.blogspot.com.br/2013/12/what-comes-to-mind-memory-traces.html>>. Acesso em: 14 mar. 2014.

**Figura 8.03** | *The Anatomy Lesson: Memory Pictures*. Fonte: Disponível em: <<http://ericfdesma9.blogspot.com.br/2013/12/what-comes-to-mind-memory-traces.html>>. Acesso em: 14 mar. 2014.

**Figura 9.03** | Greenaway atuando como *VJ* para *Tulse Luper Live Performance*. Fonte: **BLOG** do Vídeo Brasil. Disponível em: <[http://www.videobrasil.org.br/images/blog\\_headerA.jpg](http://www.videobrasil.org.br/images/blog_headerA.jpg)>. Acesso em 13 out. 2013.

**Figura 10.03** | Greenaway atuando como *VJ* para *Tulse Luper Live Performance*. In: **BLOG** do Vídeo Brasil. Disponível em: <[http://www.videobrasil.org.br/images/blog\\_headerA.jpg](http://www.videobrasil.org.br/images/blog_headerA.jpg)>. Acesso em 13 out. 2013.

**Figura 11.03** | Mala 01. Fonte: **BLOG** do Vídeo Brasil. Disponível em: <<http://videobrasil.zip.net/images/mala01.jpg>>. Acesso em 13 out. 2013.

**Figura 12.03** | Mala 02. Fonte: **BLOG** do Vídeo Brasil. Disponível em: <<http://videobrasil.zip.net/images/mala02.jpg>>. Acesso em 13 out. 2013.

**Figura 13.03** | Mala03. Fonte: **BLOG** do Vídeo Brasil. Disponível em: <<http://videobrasil.zip.net/images/mala03.jpg>>. Acesso em 13 out. 2013.

**Figura 14.03** | *Prospero's Books* dirigido por Peter Greenaway, 1991. Fonte: THE REd List. Disponível em: <<http://theredlist.com/media/database/settings/cinema/1990-2000/prospero-s-books/017-prospero-s-books-theredlist.jpg>>. Acesso em 13 jan. 2014.

**Figura 15.03** | *Prospero's Books* dirigido por Peter Greenaway, 1991. Fonte: THE REd List. Disponível em: <<http://theredlist.com/media/database/settings/cinema/1990-2000/prospero-s-books/015-prospero-s-books-theredlist.jpg>>. Acesso em 13 jan. 2014.

## 4. quarto do desejo

**Figura 1.04** | Ø25 – Quarto Lago. Complexo Cultural da República. Fonte: Projeto: Grupo Poéticas Digitais, 2013.

**Figura 2.04** | Ao fundo, foto de um dos vazios urbanos com a pintura realizada pela prefeitura.

Fonte: montagem realizada por Renata La Rocca.

**Figura 3.04** | Ilustração da Proposta da Instalação. Fonte: Imagem Disponível em: <[http://www.pensandoelterritorio.com/wp-content/uploads/2013/01/F9749\\_cabanal.jpg](http://www.pensandoelterritorio.com/wp-content/uploads/2013/01/F9749_cabanal.jpg)>. Acesso em: 14 mar. 2013. Ilustração por Renata La Rocca

**Figura 4.04** | Ilustração da Proposta da Instalação, com destaque para as faixas projetadas nas fachadas. Fonte das imagens: Disponível em:

<<http://www.revistadepatrimonio.es/revistas/numero6/iniciativas/experiencias/fotos/04m.jpg>>. Acesso em: 14 mar. 2013. Ilustração por Renata La Rocca

**Figura 5.04** | Detalhe dos azulejos com relevo, um traço comum nas residências de Florida. Fonte: foto da autora.

**Figura 6.04** | Detalhe dos azulejos com relevo, um traço comum nas residências de Florida. Fonte: foto da autora.

**Figura 7.04** | Momento congelado do trajeto para Florida. Fonte: imagem da autora.

**Figura 8.04** | *QR-Code Blog* Ciuriddia. Fonte: imagem da autora.

**Figura 9.04** | Estação de trem de Catania. Fonte: fotografia e desenho da autora.

**Figura 10.04** | *Traço* do trajeto para Florida.. Fonte: imagem da autora.

**Figura 11.04** | *Il Mercatino delle Pulci*. Fonte: fotografia da autora

**Figura 12.04** | Chiesa Madre de Florida. Fonte: fotografia e desenho da autora.

**Figura 13.04** | Diagramas de estudos da estrutura. Fonte: imagem da autora.

**Figura 14.04** | Vista da estrutura tridimensional com as paredes. Fonte: imagem da autora.

**Figura 15.04** | Vista da estrutura tridimensional sem as paredes. Fonte: imagem da autora.

**Figura 16.04** | Mapa do espaço da Instalação. Fonte: imagem da autora.

**Figura 17.04** | Três objetos. Fonte: foto da autora. Fonte: imagem da autora.

**Figura 18.04** | Vista do Quarto da Associação Livre com a projeção de palavras. À direita, objetos no quarto do silêncio. À esquerda, projeção do quarto da transferência e atrás, monóculos do quarto do desejo. Fonte: imagem da autora.

**Figura 19.04** | Captura de Tela com a experimentação do código. Fonte: imagem da autora.

**Figura 20.04** | *Frame* congelado Londres. Fonte: imagem da autora.

**Figura 21.04** | Série de *autorretratos*. Fonte: imagens da autora.

