

Isenção de Responsabilidade

A propósito da obra de arte mais famosa de Velázquez, Michel Foucault afirmou que “a relação da linguagem com a pintura é uma relação infinita” e observou que “é em vão que dizemos o que vemos; [pois] o que vemos nunca reside no que dizemos”.

A quem sinta não estar relacionado com a presente exposição sugerimos que não prossiga a leitura.

•

Branca de Neve

Na entrada da galeria ZDB no Bairro Alto em frente à livraria, surge uma imagem que exige a nossa atenção, o acto de abertura da exposição. Uma fotografia de grande formato (20x24 polegadas), revelada pelo próprio artista na câmara escura, através de processos alquímicos intrincados. Um preâmbulo ao preâmbulo e também a imagem do cartaz da exposição. Um anúncio (do latim “*advertere*”, que significa “dirigir a atenção para”), dirigindo a atenção para ele e para o resto. O arauto que anuncia e precipita o aparecimento dos vários enigmas que se desenrolam ao longo da exposição. A prova fotográfica conhecida como *Branca de Neve*. No fundo, a imagem que avisa o turista perdido, vindo da farra e dos copos do Bairro Alto, que talvez este não seja o destino que procurava, pois chegou à terra da auto-referencialidade, carregada de redundâncias e auto-absorção, um porto de abrigo tauto-tautológico – características infelizmente há muito abandonadas por qualquer publicitário que se preze.

O que vemos na composição é a parte superior de um pacote de farinha – em tons de vermelho, branco e azul – sobre um fundo azul, o mesmo azul-celeste do próprio pacote. No pacote, em letras escarlates, curiosamente entre aspas, está estampado o nome espelhado da marca portuguesa de farinha: “EVEN ed ACNARB” ou, quando visto da forma correcta, “BRANCA de NEVE” (uma estranha inversão óptica que ocorre devido à indexação directa do papel fotográfico foto-sensível pela câmara). Por baixo do título, o emblema da marca apresenta um esboço estilizado do cume de uma montanha coberto de neve, o epítome do topo de uma montanha ideal. Mas isto não é uma montanha. Sobre a camada superficial do pacote, descobre-se outra dimensão para além e dentro da representação, erigida sobre o pacote aberto: um monte da mesma Branca de Neve, “super-fina farinha para bolos self-raising [auto-levedante]”, luzidia e branca, o mesmo branco do próprio pacote. Uma montanha do conteúdo do pacote de farinha sobre o pacote de farinha, ou seja, farinha. Em suma, uma montanha de farinha sobre um pacote de farinha, na imagem; mimetizando o esboço de uma montanha num

pacote de farinha, na imagem; isto é, o esboço de uma montanha, num pacote de farinha, na imagem; mimetizando a montanha de farinha num saco de farinha, na imagem. Assim, cada elemento reflecte e refracta o outro numa dança perpétua de retrato e retratado, representação e re-representação. Uma versão supimpa da famosa embalagem vintage do Cacao da Droste.

Há contudo ainda uma outra camada sobreposta sobre sobrepostas camadas, talvez escondida na referência ao conto de fadas *Branca de Neve*, numa exposição que toma o título de empréstimo ao texto de George Orwell *Animal Farm*¹. A este último o autor deu o intrigante subtítulo *A Fairy Story* (uma história de fadas), em vez de *a fairy tale* (um conto – uma fábula, alegoria, sátira, etc. – de fadas).

Talvez esta distinção, esta cambiante taxonómica, seja um andaime suficientemente bom para pensar a exposição

e, subsequentemente, para pensar o seu título e, subsequentemente, para pensar o trabalho de JMG. Que, possivelmente reside, no livro como na exposição, no compromisso com o *real* através de meios análogos. No caso de JMG, meios analógicos análogos, ou análogos analógicos – tendo o substantivo e o adjectivo a mesma origem, a saber, a palavra grega “*analogos*”, que significa “proporcional”, “apresentando alguma semelhança ou proporção semelhante”.

Tal como o subtítulo de Orwell, tanto *Animal Farm* (o livro) como *Animal Farm* (a exposição) habitam uma fértil zona liminar aninhada entre a noção de *história* – do grego antigo “*ἱστορία*” (história), que designa o processo de aprender ou conhecer por inquirição, uma história, um registo, uma narrativa – e a ideia de *de encantar* – do termo “*faerie*” do francês antigo, utilizado para descrever o encantamento e a terra dos seres encantados. Ambos se apresentam como representações que oscilam entre o mítico e o histórico. Navegam num delicado equilíbrio entre o descritivo e o fantástico, entre o registo e o *faux-raccord*, num lugar “com alguma semelhança” com outro, “proporcional”. Tal como *Branca de Neve*, onde disso encontramos eco, prenúncio e anúncio. A ilustração de uma montanha no pacote de farinha Branca de Neve, e a montanha de farinha são ambas imagens numa imagem, analogias com alguma semelhança entre si, como camadas num espelho infinito.

Por outras palavras:

*Na vinheta onde o maravilhoso passa,
é de farinha ou de montanha a massa?
O pico espelhado na embalagem reflecte*

*a farinha em estado selvagem? Ou esta
imagem, totalmente engendrada, re-
flecte a farinha tal como é fabricada?
Montanhas de imagens tão bem acama-
das proporcionar-nos-ão a mais longa
das escaladas? “Espelho meu, espelho
meu, de nós todos, o mais belo serei eu?”*

Rooster at dawn

Na primeira sala, espera-nos *Rooster at dawn* [Galo de madrugada]. Desta feita, somos brindados com uma abertura em 16 mm na qual um galo, a silhueta delineada sob o fundo da alvorada, cucurita em silêncio absoluto – situação típica dos filmes mudos de JMG (e de JMG+PP).

Mas nada de confusões: ainda que a sua silenciosa serenata possa sugerir o romper da aurora, *Rooster* anuncia o início não de um novo dia mas antes de um dia eléctrico. Um dia desencantado por cones de luz, luminescência eléctrica, fumo e espelhos – um dia que começa apenas quando o dia real termina, convertendo a noite em dia e o silêncio em canto, a ilusão eléctrica da imagem cinematográfica.

E, tal como o galo negro que marchou diante de Napoleão – o suíno ditador em *Animal Farm: A Fairy Story* – a cucuritar antes de o porco falar, o canto mudo de *Rooster at dawn* funciona como uma trombeta, soando, antes de as peças falarem, para nos fazer levantar e apontar para trás. Para onde? De regresso ao meio primordial do cinema – a luz em si mesma. E, enquanto arrogante *Zeitgeber* cronobiológico (“Zeit” significa “tempo” e “Geber” “doador”) que ele é, em lugar de funcionar como o sinal que sincroniza o nosso relógio biológico com o ciclo terrestre de 24 horas de luz/escuridão, *Rooster at dawn* deixa-nos desorientados. E assim somos reconduzidos para as dicotomias entre luz artificial e luz natural que inundam a exposição.

Mas também em direcção a uma nova taxonomia dos animais – um bestiário ao mesmo tempo descritivo e fantástico, luminoso e sombrio.

E somos conduzidos pelos anais do cinema de volta a uma das cenas clímax de *Nosferatu*, *Eine Symphonie des Grauens*, o filme de 1922 do alemão Friedrich Wilhelm Murnau, onde, como aqui, o canto de um galo anuncia o primeiro raio de luz (artificial, é claro) que, devido à gula, provoca a morte do Conde Orlok, o vampiro, que desaparece no nada. Esta cena remete-nos, ainda uma vez mais, para reinvenções, isto é, para invenções. Para os desvios de Murnau em relação a *Drácula*, o romance de Bram Stoker que lhe serviu de guião, por exemplo quando torna letal para o vampiro a luz do sol que no romance apenas o enfraquecia, enquanto a luz artificial – o cone de luz de cada projector que projecta Orlok – lhe devolve uma vida estranha. Cocorococó, como Murnau escreveu em *Nosferatu*: “Apanharam o galo”, a besta está morta, a luz reina suprema, a besta ergue-se e viaja sem se mover numa sequência de imagens fixas.

Ghost tape

Vislumbrada como um fantasma, numa sala adjacente à de *Rooster at dawn*, está *Ghost tape* [Cassete fantasma], uma ausência do passado que persiste no presente. Enquanto a observamos, e como convém a um fantasma que se preze, cresce em nós uma inquietação medonha, tão retorcido é o dilema temporal que precipita a sua *presença ausente*.

O que vemos no filme é uma cassete como que a flutuar e que se move, como uma cassete o faria, como que por encanto, feitiço ou magia. Como o título adverte, trata-se de uma cassete fantasma. O que vemos não é uma cassete em movimento. Ou melhor, sim, o que vemos é uma cassete em movimento, mas o que lá está não é uma cassete em movimento, duas vezes seguidas. Ou melhor ainda, o que vemos não é uma cassete em movimento, mas um filme de uma cassete em movimento que não está em movimento. Deixem-me descrever o esquema. O que foi filmado foi uma cassete branca, imóvel, virgem, sobre a qual, com a ajuda de um episcopio, ou projector de opacos, é projectada, como uma segunda pele, uma cassete em movimento. JMG colocou num destes dispositivos mágicos um gravador transparente com uma cassete em movimento, que depois projectava essa imagem através de espelhos, sobre uma outra cassete branca e imóvel colocada sobre uma mesa preta. Uma imagem de uma cassete que rigorosamente cobre outra. JMG captou este procedimento em filme, revelando assim o truque numa espécie de revelação dos bastidores do próprio filme. O filme começa por mostrar o episcopio de projecção, preparando o palco para o truque visual que é desvendado.

Contudo, o assombroso aqui não é tanto o porquê ou o como mas a constituição conceptual da obra. Por um lado, ela alude às origens do cinema como um meio de embuste e ilusão – sendo o termo “meio” usado aqui tanto no sentido do ambiente material em que algo existe como no contexto de uma suposta comunicação com o mundo espiritual. Tal como uma *fantasmagoria*, esta alusão reside no acto de projectar, filmar e voltar a projectar, que transforma um objecto inanimado e imóvel ao conferir-lhe a aparência de estar vivo. Ou seja, a posseção de um objecto inanimado por parte de um animado, uma cassete zombie. Por outro lado, a peça aprofunda a sua dimensão funcional através de uma forma extrema de tautologia, que simultaneamente é e não é uma redundância. Se projectar uma cassete sobre outra cassete parece uma operação directa, o mesmo não se poderá dizer quando o que é projectado numa cassete disfuncional é a própria função.

Revelando assim uma dança visual esquiva, zofrénica que poderia ser descrita através da análise de Heidegger sobre as ferramentas, algures entre o *ser simplesmente dado* (*Vorhanden*) – objecto de atenção explícita mas não do nosso envolvimento prático (i.e., a cassete imóvel que não cumpre a sua função) – e o *ser à-mão* (*Zuhanden*), experimentado quando perfeitamente integrado nas nossas actividades (i.e., a ilusão da cassete em movimento). Mas as coisas não ficam por aqui, pois uma vez mais a cassete parece *simplesmente dada*, quando não ouvimos o som que a sua função deveria desencadear; e mais uma vez assim parece quando tomamos o próprio som do meio cinematográfico, o barulho dos projectores de 16 mm a funcionar, como a banda sonora da cassete que vemos, uma confusão criada por *pareidolia* sonora. E este ciclo pode perpetuar-se

indefinidamente, já que o movimento ilusório da própria cassete se torna uma analogia perfeita para o movimento real de looping do projector e das tradicionais bobines de filme, a função de uma cassete sem sentido – uma *Ghost tape*, uma cassete para tocar e ver fantasmas na máquina.

Então pensamos: o que poderá ser o som de uma cassete fantasma? Será o som do galo a cantar ao romper da aurora? Ou reverberará ela como a apresentação de um filme mudo de 16 mm exaltado por um consolo pastoral, menestréis animistas e enigmas metafísicos – fantasmas, demónios necrófagos e duendes? Será o som da palmada de uma mão enquanto a outra acaricia um cone de luz? Não faço ideia.

Solar farm

Ao fundo do primeiro andar, podemos vislumbrar a grandiosa, ainda que humilde, *Solar farm* [Quinta solar], uma propriedade dedicada à domesticação da luz do sol. O que ela nos dá a ver é luz captada, domesticada, classificada e enquadrada; luz que foi filmada e aprisionada (afinal de contas, uma câmara não é mais que uma geringonça para capturar a refração). Raios de sol dispersos, reflectidos num sistema de lentes, seleccionados pelo obturador para o negativo que os retém, libertados pela impressora óptica para o positivo que os aprisiona, emancipados pelo projector sobre o ecrã que os circunda e depois destrancados pelo olhar para o córtex visual. Apesar destes breves momentos, a luz permanece perpetuamente agrilhoadada, transferida de uma forma de sujeição para outra ao longo das suas transferências fotoquímicas.

Para além do sol, há uma outra coisa presa neste filme, outra coisa domesticada e classificada: a propriedade dentro da cena. Enquadrada pelo limite da imagem vista no visor da câmara, mas também em cada fotograma do filme: a quinta em *Solar farm*. Esta é a vista singular de um prado, com contornos finamente traçados por uma estrada e uma moradia, tal como visto da varanda da torre mais alta de uma fortaleza austríaca renascentista. Uma paisagem da Europa Central domesticada pela acção humana, diminuída por uma perspectiva e um ângulo de tal modo elevados que adquire o aspecto de uma miniatura, uma maquete. Domesticada pela câmara, a paisagem evoca o modelo das mesas do modelismo ferroviário montadas por aqueles que, nas suas caves pouco iluminadas, navegam nas tempestades da regressão da meia-idade.

Esta forma de *enquadramento* obriga-nos inevitavelmente a contemplar outra faceta da *domesticação*: o *domínio* do meio – um par de termos derivados do latim “*domus*”, que significa “casa”. É esta artesanidade que fundamenta a idiossincrática *technē* de JMG, que, como afirmaram

os gregos, é “uma forma de [...] trazer à presença”, que pertence à *poiēsis*. E, “para os gregos, vir para o “presente” a partir do “não presente” era *poiēsis*”².

No entanto, a abordagem da *technē* por JMG no âmbito da *poiēsis* leva-nos a contemplar uma outra noção esquiva – “enquadramento” (*Gestell*), que, definida como a quintessência da tecnologia moderna, diverge de alguma forma da *poiēsis*. Ela representa um modo contemporâneo de desvelamento, que posiciona a natureza e todos os seus constituintes como uma “reserva permanente” (*Bestand*), através do prisma da sua utilidade – como um recurso a ser quantificado, organizado e rentabilizado, tal como a luz do sol é encurralada em *Solar farm*. Lendo isto com e contra Heidegger, somos levados a pensar no cinema, por um lado como uma manifestação potencialmente prejudicial do “enquadramento” tecnológico do mundo³, que – apenas talvez – JMG e *Animal Farm* sugerem conter em si “o crescimento daquilo que salva”⁴ – uma noção que sugere um potencial latente de redenção dentro dos limites do domínio tecnológico. E, por outro lado (contra Heidegger), como o *enquadramento* tecnológico que abre caminho a novas modalidades de revelação do mundo. O que marca então o uso distintivo que JMG faz do meio cinematográfico, uma espécie de poesia dentro da gramática da técnica – o uso de lentes anamórficas, câmaras de alta velocidade, exposições múltiplas, enquadramentos meticulosos, todos elementos que contribuem para uma manipulação focada na distorção dos meios de gravação e reprodução – é porventura um modo de desvelar o mundo⁵.

Em *Solar farm*, observamos um feixe de luz a oscilar de um lado ao outro, como um farol. Isto foi feito apontando o sol reflectido num espelho para a lente da câmara, criando assim um ponto cego no filme – talvez um aceno lúdico ao saber antigo, algo duvidosamente atribuído aos gregos, que supostamente usavam espelhos para incendiar navios inimigos com a luz do sol.

Uma vez o espelho alinhado com o centro óptico da lente da câmara, reflexos de raios de sol foram disparados em direcção à câmara, que disparava de volta (capturava) o que agora vemos à velocidade vertiginosa de 500 fotogramas por segundo, gerando um tipo particular de clarão da lente, que executa círculos concêntricos quase perfeitos. Esta filmagem de alta velocidade, quando reproduzida nos 24 fotogramas por segundo da cinematografia convencional, desenrola-se em câmara lenta – um pormenor que só é evidente quando, vendo a sequência completa do filme, reparamos no carro que se desloca na estrada atrás do prado, estabelecendo a única componente indêxico-temporal no ritmo de outro modo estranhamente demorado da velocidade da luz.

E assim se desenrola a arte de apanhar halos solares, explorando a cintilação quântica do sol.

1
Literalmente “A quinta dos animais”, o livro foi publicado em língua portuguesa como *O Triunfo dos Porcos* (Portugal) e *A Revolução dos Bichos* (Brasil). (N.T.)

2
William Lovitt, Introduction, Martin Heidegger, *The Question Concerning Technology, and Other Essays*, Nova Iorque, NY: Harper Torchbooks, 1977, p. xxiv.

3
Robert Sinnerbrink, “Technē and Poiesis: On Heidegger and Film Theory”, in Annie van den Oever (ed.), *Technē/Technology: Researching Cinema and Media Technologies, Their Development, Use and Impact*, Amsterdam: University Press, 2014, pp. 65-80 (p. 68). JSTOR, <https://doi.org/10.2307/113177140>. Acesso 12 Maio 2024.

4
Heidegger, “A questão da técnica”, op. cit., p. 28. [Versão em língua portuguesa de Marco Aurélio Werle, *O conceito de tempo e a questão da técnica*, Cadernos de Tradução #2, São Paulo: Departamento de Filosofia da Universidade de São Paulo, 1997. (N.T.)]

5
Sinnerbrink, p. 72

Está criada uma cadeia de produção total: desde a captura brilhante, ou recolha das matérias-primas – luz do sol, halos solares e clarões de lente – até às linhas de distribuição, ciclos de feedback e gestão da cadeia de fornecimento. Quando esses clarões de lente são finalmente projectados, há algo mais que salta à vista.

Para projectar verticalmente uma imagem na proporção 4:3, o artista tem de utilizar um par de espelhos para inverter a imagem. Desta forma, desenvolve-se um diálogo infinito entre a realidade e a ficção, o figurativo e o literal, o meio e a mensagem. Uma conversa que surge no espaço entre o projector e a imagem, uma conversa analógica análoga, ou análoga analógica.

Um raio de sol, reflectido por um espelho no centro da imagem – um raio re-presentado, fictício e figurativo, mas composto de luz natural – aponta directamente para o projector, envolvendo-o e envolvendo-nos numa conversa, enquanto outro raio responde: o cone de luz produzido pelo projector, reflectido por um par de espelhos – um raio presente, real, literal, mas composto por luz artificial – que por sua vez forma a imagem que mais uma vez responde, continuando até ao infinito e para além dele, mais uma vez como dois espelhos frente a frente num corredor sem fim.

Um diálogo que é reproduzido, re-reproduzido, enfatizado e multiplicado pelo próprio tema da peça: clarões de lente. Os clarões de lente são artefactos ópticos – outrora tabu no cinema, um fenómeno que podia custar o emprego aos directores de fotografia quando se insinuava inadvertidamente num plano – que sublinham que aquilo que vemos, a ficção com que nos devemos identificar e em que devemos acreditar, é apenas isso, uma mera ficção, uma miragem. Uma suspensão cinematográfica que nos lembra que o prado verdejante que vemos não está no nosso plano; que entre nós e aquela quinta distante há uma parede, um vidro – a lente, a câmara, o ecrã – que nos separa da cena. Corresponde ao *Verfremdungseffekt* [efeito de distanciamento] de Bertolt Brecht, a interpelação directa do leitor, a queda da quarta parede, como um assalto à suspensão da descrença, uma revolução contra-catártica. Um recurso que, apesar da resistência inicial, se tornou onnipresente após os anos 1960 e que, paradoxalmente, tornou os filmes mais credíveis, especialmente na ficção científica, um género agora unimaginável sem eles. Como *Solar farm*, e como *Animal Farm*, é um mecanismo que se apropria da realidade da ficção e a expande como analogia.

Fermented foam

Continuando, e em movimento infinito, encontramos *Fermented foam* [Espuma fermentada]. Projectada na terceira sala do primeiro andar, iluminada por três projectores de 16 mm, a obra, fiel à sua natureza abstracta – palavra derivada do latim “*abstractus*”, que significa “afastado” ou “destacado” – é dos contos visuais na exposição aquele que menos afinidades partilha com os demais. No entanto, representa também o pano de fundo fundamental, o solo *aditivo* a partir do qual todas as outras obras de *Animal Farm* emergem ou são compostas – do latim “*compositio*”, de “*componere*” (que significa “juntar”).

Novas dimensões da natureza desta entidade, repleta de dualidade, são reveladas pela sua descrição como uma forma em constante mutação, uma esfera que se fractura continuamente numa miríade de formas e cores, mantendo embora a sua integridade; um globo substancial e pairante, que aparentemente desafia a gravidade contra uma tela ainda mais abstracta (e desfocada); uma bolha crono-multivalente e proteiforme, com uma superfície rugosa repleta de contornos informais, sujeitos à flexão do tempo e de formas cambiantes; como um organismo multicelular que se entrega ao charlatanismo quântico ou a uma espécie de gosma quântica, tanto a ilustração de um corpo celeste como uma partícula composta; evidência de uma cosmologia fractal; variando entre o microcosmo de um átomo e o macrocosmo de um corpo celeste, uma estrela, uma nebulosa gasosa; o emblema de paralelismos cósmicos e quânticos; “um mundo num grão de areia”⁶.

O material original para o filme de *Fermented foam* vem, todavia, de uma cena enganadoramente simples: o pináculo de uma fonte modesta apreendida no momento exacto em que a gravidade tece o seu feitiço, e o que sobe inicia a queda inevitável. Filmado a partir de um ponto de vista zenital a 500 fotogramas por segundo, o filme desenrola-se em lânguida câmara lenta. Talvez isto esclareça a razão pela qual a apelidamos de proteiforme, sempre fluida e adaptável. Ecoando a sabedoria de Heráclito, *Panta Rhei*: tudo flui!

Isso não constitui porém uma razão cabal para a obra ser classificada como crono-multivalente, válida em diferentes tempos ou simultaneamente anacrónica e presente. Esta sincopação só é perceptível porque cada projector emite a mesma sequência não-sincrónica de imagens através de um único componente da tríade de cores RGB (vermelho, verde e azul) que, em conjunto, formam uma imagem a cores. Este dispositivo pinta os momentos passados e futuros do filme num caleidoscópio de matizes, enquanto os salpicos confinados da fonte se libertam num espectro de cores. Na sua essência, crono-multivalente, pois o que testemunhamos são os instantâneos passados e futuros do próprio filme a escaparem em tons variados do âmago da fonte, ao mesmo tempo que a moldam. Este é um filme sem fim, sem repetição, auto-produtivo e reprodutivo. É esta multiplicidade que revela, onde as imagens divergem, um salpico de outro tempo numa tonalidade diferente de outra dimensão.

Será isto uma superposição quântica? A espuma de Schrödinger? Uma reacção metabólica que desencadeia transformações químicas em substratos orgânicos através da magia das enzimas? Uma papa enigmática que faz lembrar a produção de lacticínios – “*lacticínios*”, com origem no latim “*de intus*”, que significa “de dentro”? Um enigma formal, porém informe, temporal porém atemporal, a partir da sua própria essência, de dentro, de *intus*, lacticínios? Iogurte, queijo, natas? Ou talvez, encarnando a noção de *fantologia* de François Derrida, se trate de um evento microcósmico contemporâneo assombrado por elementos passados que se recusam a desaparecer completamente, como acontece no próprio cinema?

Half a horse

Na mesma sala onde flutua *Fermented foam*, encontra-se, precariamente empoleirada, uma outra peça, que joga com paradigmas ainda mais desconcertantes: os da evolução, da anatomia animal e do proto-cinema. A peça em questão é *Half a horse* [Metade de um cavalo], um filme que poucos conseguem descrever melhor do que o próprio título apropriadamente o faz. Aqui, assistimos a uma sequência de imagens fixas que dão a ver bizarros cavalos bípedes de pé que se sucedem, um a seguir ao outro, perfeitamente divididos em dois. *Half a horse* repetido. Mas este título não se limita a descrever; dança como uma aliteração. Uma torrente verbal – uma aliteração auditiva, que também é visual. Ou melhor, uma aliteração verbal tomada visualmente – uma sequência que sugere a repetição de formas (meio cavalo) – e ainda assim, uma aliteração tomada literalmente numa perspectiva visual.

Apreciamos metades de cavalo retratadas a pastar demoradamente que gradualmente se dissolvem no fundo – no ar, num pasto, numa cerca. Para revelar ao mundo esta dualidade desconcertante, JMG recorreu a um artifício cinematográfico: filmou os sujeitos com metade da objectiva tapada, rebobinou o filme na câmara – câmara firme –, esperou que os animais saíssem de cena e voltou a filmar com a outra metade da objectiva expondo agora a paisagem na mesma tira de negativo. Uma dupla exposição em que meia objectiva equivale a meio cavalo. E assim, parafraseando Karl Marx de uma forma divertida, pois sem ele nem a exposição *Animal Farm* nem o romance com o mesmo nome existiriam, “*Tudo o que é [cavalo] se dissolve no ar*”.

Este estratagema fílmico, embora comum nos enquadramentos dos primórdios do cinema, facultava-nos dicas subtis – ou meias dicas – sobre *Animal Farm* enquanto exposição, sobre o trabalho de JMG e o conceito de *meio* (na dupla acepção de “metade” e de “meio artístico”). Sendo embora verdade que, no que respeita a efeitos especiais, este filme parece bastante simples, ele convida-nos a reflectir mais uma vez sobre a *technē* enquanto forma de [...] trazer à presença, a emergência no “presente” a partir do “não presente”. Trazer à presença o que está ausente – meio cavalo –, ocultando o que está presente – meio cavalo. E, para além disso, dobramos Heidegger, uma vez que o enquadramento tecnológico que aprisiona e reduz o cavalo domesticado (o pobre do mundo) a um simples meio de produção já não está a funcionar. Em vez disso, o animal foi quantificado em metade, deixando de ser produtivo, impossibilitado tanto de suportar os fardos da faina agrícola como de correr numa pista de corridas para as nossas apostas.

Não obstante, não fosse a natureza meio tortuosa da coisa, *Half a horse* é também sugestivo da zona de confluência em que se situa o trabalho de JMG, como já *Branca de Neve* evidenciara, algures entre o descritivo e o fantástico; entre o registo e o *faux raccord*; num espaço liminar afim, parecido ou proporcionalmente semelhante a (sim, metade); entre a história e o conto, a fábula, a alegoria, a sátira, etc.; entre um fornecedor de prestidigitação como Georges Méliès – vulgarizador de técnicas cinematográficas como a edição directa e a múltipla exposição – e os pioneiros descritivos, os irmãos luz,

William Blake, “Auguries of Innocence” (c. 1803), in *The Pickering Manuscript* (composto c. 1807). Ver <https://www.blakearchive.org/work/bb126> (acesso 13 Maio 2024).

que um dia se recusaram a vender ao primeiro as suas máquinas cinematográficas.

Entre tudo isto, portanto, com e contra. Contra Muybridge e a sua série *Animal Locomotion*, pois *Half a horse* não pode galopar como galopavam os sujeitos de quatro patas de Muybridge; com Derrida, pois se *Half a horse* nos visse nus, nus à sua frente, sentiríamos tanta vergonha como Derrida sentiu, nu diante do seu gato – ou talvez metade dessa vergonha, ou metade dessa metade, dada apenas uma projecção, mas vergonha na mesma.

O antropomorfismo como estranheza zoológica poética crítica! Na onda da história de fadas de George Orwell, quando os camaradas animais declaram: “Tudo o que anda sobre duas pernas é inimigo, QUATRO PERNAS BOM, DUAS PERNAS MAU”, condenando o bipedalismo como uma representação da autoridade maléfica sobre outros animais, depois apropriada pela classe dos Porcos (que se tornaram nos impiedosos superintendentes de *Animal Farm*) que adoptaram, juntamente com o bipedalismo, outras características humanas, por exemplo, gerir privilégios em vez de distribuir riqueza, substituindo o ditado original por: “Quatro pernas bom, duas pernas melhor! Quatro patas bom, duas patas melhor!”.

Pés lampeiros pulam, dedos em dobro dominam! Pés lampeiros pulam, dedos em dobro dominam! Parceiros peludos possível, par de pernas perfeito! Parceiros peludos possível, par de pernas perfeito! Quadrúpedes quadram, dotados dípodas deslumbram! Quadrúpedes quadram, dotados dípodas deslumbram!

Landscape with boat and river

Em frente a *Fermented foam* e próximo de *Half a horse* está um trompe-l'œil cinematográfico intitulado *Landscape with boat and river* [Paisagem com barco e rio], uma pintura de natureza-morta disfarçada de filme. O cenário é ribeirinho; um curso de água cristalino reflecte a folhagem que sobre ele pende, duplicando a exuberante copa das árvores com uma simetria inquietante que nos suscita a dúvida sobre se a natureza é auto-consciente e ensimesmada como Narciso – Narciso, possivelmente ligado à palavra “narke”, que significa “entorpecimento” ou “estupor”, numa referência aos efeitos narcóticos da planta. Eis, então, a natureza: bucólica, pitoresca e singular, mas presa num devaneio entorpecido de auto-admiração. Entretanto, uma canoa de madeira solitária na margem introduz um toque humano neste idílio isolado.

Com um título que cheira a nostalgia do século XIX, “Landscape” [paisagem] não é apenas um nome, mas uma referência ao *landschap* holandês. Criado no século XVI, designava uma unidade de espaços criados pelo homem na terra, sobretudo quando imortalizados na pintura. Um facto sublinhado em tempo real pela imagem que nos interpela.

Assim, este rio não nos conduz num *A Voyage on the North Sea* [Viagem no Mar do Norte], onde

o movimento, onde a narrativa, é arrancada à imobilidade perpétua da pintura, mas, pelo contrário, arranca a quietude a um lugar em contínua mudança através de imagens em movimento. Este rio poderia muito bem ter morrido ao ser filmado a 500 fps congelando-o; foi domesticado numa quietude tão profunda que agora contradiz a já referida máxima *Panta Rhei* pois aqui, nada flui.

No entanto, “Cuá! Cuá!”. A ilusão da quietude, a impressão de uma paisagem, é abruptamente interrompida por um esquadro de patos, que valsam através da natureza-morta em câmara super-lenta, matando dois coelhos com uma cajadada só (leia-se: numa sequência única): o da natureza morta e o da vida natural⁷. E seguindo em frente e através da história, das imagens fixas às imagens em movimento, estamos de novo sob o feitiço de *Animal Locomotion*, onde o proto-cinema e o naturalismo ancoraram a invenção do cinema.

Bedrooms

Nos escritos de Gilles Deleuze sobre o cinema, o muito citado filósofo remodela o conceito de “espaço qualquer” (*espace quelconque*) – um termo originalmente cunhado pelo antropólogo francês Marc Augé para descrever espaços urbanos mundanos, como paragens de metro e salas de espera, vistos por Augé como homogeneizantes e despersonalizantes – e promove estes locais transitórios, destacando o seu potencial como um espaço único que, tendo-se libertado da sua homogeneidade convencional e métrica espacial, facilita a criação de novas e infinitas ligações⁸.

Estes espaços transitórios mas distintos, vazios mas férteis – *espaços-quaisquer-onde-quer-e-quando-quer-que-seja* – abundam em e dentro de *Bedrooms* [Quartos de cama]: uma pequena projecção suspensa num quarto adjacente maior, onde são exibidos *Fermented foam*, *Landscape with boat and river* e *Half a horse*, e a última alcova do primeiro andar, onde *Solar farm* revela o cultivo controlado da luz solar nos prados domesticados da Europa Central.

Enquanto todas estas peças vizinhas de *Bedrooms* aprofundam o grande buffet de domesticação de *Animal Farm* – dominando tudo o que está debaixo do sol, desde o próprio astro a paisagens, criaturas e até fantasmas –, este filme mergulha mais fundo. Leva-nos a contemplar a domesticação de um animal bastante invulgar, a *antropobesta*, ou seja, nós. A nossa domesticação através de uma domesticidade estranha – pois domesticação, como vimos, deriva do latim “*domus*”, que significa “casa”. Mais uma vez, trata-se de enquadrar e *reenquadrar*, de ver os espaços que habitamos como recintos pessoais, e nós próprios como recursos mercantilizados ou animais de produção. Os locais onde nós, animais peculiares na melhor das hipóteses, somos criados, com a precisão de um catálogo de decoração de interiores.

Em *Bedrooms*, somos assim brindados com uma curiosa colecção de planos de 20 segundos desses domínios desconectados ou esvaziados. *Espaços-quaisquer-onde-quer-e-quando-quer-que-seja*, porque

não fazemos ideia de onde se situam estes quartos, de quando são, ou o que diabo é suposto serem. E, no entanto, podemos arriscar um palpite, sem nos afastarmos da verdade, de que estamos a espreitar uma espécie de purgatório – do latim “*purgatorium*”, de “*purgo*”, que significa “limpar, purificar” –, um lugar para sempre habitado pel’ *O animal que logo sou[, fui e serei]*. No entanto, isto não é um purgatório, nem estes quartos são realmente quartos. Trata-se de uma loja de mobiliário disfuncional em funcionamento, como a Ikea, mas dos anos 1970 e no interior de Portugal.

É através dos seus cenários organizados, da mise-en-scène de uma propriedade desprovida de propriedade e de um kitsch tão profundo que alcança um carácter universalmente único, que podemos compreender duas das muitas facetas de *Bedrooms*.

Uma das facetas é um aspecto espectral que sempre prevalece. Ao contrário do que o título pode sugerir, não se trata de verdadeiros quartos de dormir, mas sim de adereços, cenários, artifícios de palco meticulosamente elaborados para o deleite do consumidor e o olhar sem pestanejar da câmara. Representam apenas uma *domus* ideal, ilustram como seria o espaço de habitação se tal mobiliário fosse adquirido. E isto suscita o dilema sobre aquilo em que se torna um espaço de habitação quando nenhuma alma o usa para viver (ou se a força de trabalho que o habita é alienada). E a resposta é que estes se tornam assombrados. Quartos assombrados numa ideia de casa. E para aceder a esses lugares não basta uma metafísica da *presença*, uma ontologia – derivada do grego “*ontos*” (ser) e “*logia*” (estudo de). Repercutindo a *fantologia* de François Derrida, a nossa investigação requer um mergulho no reino intersticial entre a *ausência* e a *presença*, onde reside o fantasma, a *ausência presentificada* num vazio; requer uma indagação sobre o “presente sempre já ausente”.

A outra faceta (anunciada inicialmente pelo prelúdio fantasmagórico do dispositivo de gravação espectral de *Ghost tape*) diz respeito ao próprio ser dos quartos, à sua essência de *serem simplesmente dados*. Se é certo que o dormitório é a forja do sono – e tendo em conta que *El sueño de la razón produce monstruos*; e dado que aqui não dorme viva alma, deixando assim a razão sem vigilância; e dado que o sono da presença conjura vazios, isto é, espectros; e dado que nem sequer uma breve soneca é sancionada dentro dos limites estéreis dos empórios de mobiliário –, estes quartos abandonam o seu papel enquanto lugares de repouso, são desnudados, desprovidos de propósito, e evoluem para quartos de dormir por direito próprio. O título despe assim a sua capa de paradoxo; no entanto, o que surge agora como verdadeiramente paradoxal, quando transferimos o nosso olhar de *Bedrooms* para os quartos, é a curiosa colocação do ecrã: suspenso nos limites de uma janela indiscreta que se abre para o exterior – para além do qual espaços habitacionais pré-fabricados estão *presentes*, *Bedrooms* em si mesmos, pois são desprovidos de moradores.

Uma janela de onde se pode vislumbrar, numa voyeurística inspecção de domínios tangíveis e ocupados, onde dormitam as almas transientes que atravessam o Bairro Alto, os turistas no seu retiro nómada, empenhados apenas na busca singular do repouso pós-rega-bofe, infringindo o quarto mandamento de *Animal Farm* (o romance), à maneira

7 Jogo de palavras baseado no significado do literal e na inversão dos dois elementos que compõem a expressão “*still-life*” (natureza-morta). O resultado é a alusão a duas outras realidades: uma “vida tranquila” e, um estado de “ainda vida” (a vida por um fio). A dificuldade da transposição para português prende-se com o facto de as línguas latinas invocarem a condição de inanimado, diferentemente das línguas germânicas (incluindo o neerlandês, o alemão e o inglês), que tomam por referência a noção de imobilidade (N.T.).

8 Donato Totaro, “Gilles Deleuze’s Bergsonian Film Project: Part 1”, *Offscreen*, Vol. 3, nº 3 / Março 1999. <https://offscreen.com/view/bergson3>. (acesso 15 Maio 2024)

suína: “Nenhum animal dormirá numa cama” e, posteriormente, “Nenhum animal dormirá numa cama com lençóis”.

The wondrous pumpkin farm

Da semente ao fruto, à colheita, à distribuição e à mesa, uma abóbora embarca numa viagem épica através dos meandros da produção e da cadeia de oferta e procura, descansando pelo caminho num *espaço-qualquer-onde quer-e-quando-quer-que-seja*. Uma dessas paisagens é retratada em *The wondrous pumpkin farm* [A maravilhosa quinta das abóboras], o filme na exposição mais próximo do género documental, uma curiosa mistura de uma peregrinação desconcertante a uma terra longínqua e um estudo sociológico sobre os costumes peculiares dos habitantes locais.

Em frente a *Solar farm*, num pequeno ecrã, o espectador é brindado com imagens intermináveis de *cucurbitaceae* (cucurbitáceas), vibrantes em todos os tons e formas possíveis. No meio deste carnaval de abóboras, encontramos esculturas de palha, adornos macabros da Noite das Bruxas, automóveis e camiões agrícolas antigos, uma relíquia da aviação militar e espécimes humanos raros, um animal só capturado neste e num outro filme em *Animal Farm*. O que nos é dado ver é o fim da colheita da *Cucurbita pepo* – uma das mais antigas plantas domesticadas conhecidas – numa granja de abóboras na Áustria, que agora se prepara para as vender.

A visão evocada por estas imagens excêntricas fala de um lugar ao mesmo tempo singularmente bizarro e transcontinentalmente banal. Talvez a razão para tal imprecisão geográfica resida na presença de parafernália americana, nas improvisadas construções arquitectónicas rurais e numa quantidade avassaladora de decorações de Halloween – que muitos têm por peculiares, e todos por familiares –, ecos de uma antiga linhagem celta e europeia, remodelada pelas correntes oitocentistas da diáspora.

De facto, o sincretismo apresentado em *The wondrous pumpkin farm* pode ser a razão pela qual sentimos picadas na pele. Aqui, a antiga celebração celta pagã do Samhain – realizada no final da época das colheitas e no início do Inverno, um período durante o qual, rezava a crença, a fronteira entre os vivos e os mortos se esbatia, permitindo a passagem dos espíritos para o mundo dos vivos – funde-se com o Dia de Todos os Santos cristão, o pano de fundo perfeito para um filme que capta a essência da oportunidade de negócio, com a humilde abóbora a desempenhar um papel de protagonista no enredo comercial da festividade.

Mas a população filmada deixa bem claro: o que verdadeiramente está a ser lícitado não são as cabaças, mas o espectáculo em si. Mais uma vez, o objecto da procura é uma *mise-en-scène*, o cenário perfeito para uma *selfie*. Assim se gera um meta-desdobramento: registos fantasmagóricos dos participantes no evento, envoltos numa aura de alteridade banal, que por sua vez capturam obsessivamente as suas próprias imagens. Um loop recursivo de instantâneos pontuado por explosões de retratos de abóboras – o mais antropomórfico dos frutos – que trocam com as bestas humanas presentes no festival o seu traço essencial: o estado vegetativo.

Day for night

No primeiro compartimento do segundo andar, decorre uma pausa curiosa, que convoca pensamentos primeiramente inspirados pelo grito mudo do galo ao amanhecer – um jogo de luz, a noite besta, a besta da luz, a noite bestial, uma oração do dia, a luz besta, a besta da noite, a luz bestial, a noite pelo dia, o *Dia pela Noite*.

Day for night [O dia pela noite] é um labirinto que distorce o tempo, num espectáculo circadiano, desconstruindo a velha batalha do dia contra a noite. Como se não fosse óbvio, este filme retrata uma casa de quinta (uma *domus*) como um crepúsculo fantasma. Na metade superior do ecrã, vemos que é dia – o céu é azul, os pássaros cantam, as nuvens sobem – enquanto a metade inferior mostra a escuridão da noite – as sombras arrastam-se pela *fachada*.

A peça é uma versão em movimento do motivo da série de René Magritte *L'Empire des lumières* (anos 1940 a 1960), um título que alguns traduzem como *O Império da Luz*, e outros como *O Domínio da Luz*. É este último que nos agrada aqui, pois o que está verdadeiramente em causa – e como peças anteriores repercutiram – é o domínio (a soberania ou o controlo) sobre o meio, os recursos, a natureza, o domicílio, etc. Em suma, o domínio, através da domesticação, do fogo, ou seja, da luz, que torna visível, faz surgir – como na alegoria da caverna – a analogia, através do análogo: as sombras, o quadro, a imagem representacional.

Através do aludido e audacioso Sr. Magritte, podemos revisitar a cena, descrevendo-a ao seu estilo característico como “uma paisagem nocturna e um céu como o que vemos durante o dia. A paisagem evoca a noite e o céu evoca o dia”. René prossegue: “Chamo a este poder: poesia”⁹.

E, de facto, isto não é mais do que uma dupla exposição – da palavra latina “*exponere*” (expor, mostrar, publicar, exhibir, trazer à luz). Meios já utilizados para produzir *Half a horse* [Meio cavalo]. Meios de produção. Meios para e numa exposição – do latim “*exhibere*”, que significa “estender, entregar, apresentar” – expondo e exibindo criaturas de noites tangíveis e dias eléctricos, de noites eléctricas e dias tangíveis.

Assim chegamos ao título, *Day for night*, que nos remete tanto para a meta-ficção (o filme de François Truffaut sobre a realização de um filme)

quanto para a técnica cinematográfica gizada para filmar cenas nocturnas durante o dia, que envolve a utilização de filtros e a subexposição da película para criar a ilusão de que é noite (em português:

noite americana; em francês: *la nuit américaine*; em espanhol: *noche americana*). O que nos leva à obra, porque é de facto isso o que JMG faz: ele cria a ilusão de que é noite durante o dia e a ilusão de que é dia durante a noite; o que nos leva à *presença ausente*, à *presença* fantasmática do próprio artista na sua obra, entrevistado à entrada na *domus* que é a casa de *Day for night*, para acender o dia pela noite e a noite pelo dia, as luzes eléctricas artificiais uma a uma, revelando o artifício, como um projeccionista que projecta a sua própria imagem, num dia estrelado e numa noite de sol,

enquanto tudo se projecta, e talvez a lâmpada se apague, não expondo mais nada.

My uncle's castle

Eis agora, reparem bem, *My uncle's castle* [O castelo do meu tio], isto é, o título do filme na segunda sala do segundo andar: um filme que retrata um cartaz onde é retratada uma imagem – uma imagem de uma imagem de uma imagem, ou melhor, uma imagem dentro de uma imagem dentro de uma imagem – uma matriosca visual. O cartaz, em si mesmo uma imagem, dá a ver uma fortaleza implantada num outeiro verdejante, rodeada por um bosque, uma fortaleza medieval de pedra e robustos muros defensivos.

O céu azul-celeste **na imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas** confina com a floresta azul mais escura no fundo **da imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas**; que por sua vez confina com o telhado azul da fortaleza **na imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas**; que confina com as muralhas defensivas amarelo-areia da fortaleza **na imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas**; que confina com as torres da fortaleza **na imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas**; e confina com duas grandes árvores verde-escuras sobre uma varanda da fortaleza **na imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas**.

A floresta azul mais escuro no pano de fundo da fortaleza **na imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval com estruturas de pedra e muralhas defensivas** e as muralhas defensivas amarelo-areia da fortaleza **na imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval com estruturas de pedra e muralhas defensivas** e as torres da fortaleza **na imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo**

medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas.

Vemos uma fortaleza na imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina exuberante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas, porque na parte inferior da imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina exuberante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas, há um mapa, por cima de uma floresta verde mais escuro, frente à fortaleza na imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas e algumas letras na parte superior do céu azul-celeste na imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas.

E, de repente, mas em câmara lenta, um homem entra em cena pelo lado direito e cobre a imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas no filme, e pára como um *Wanderer über dem Nebelmeer* (Errante sobre o mar de nevoeiro), em frente à imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas onde está impresso um mapa por cima da floresta verde escura frente à fortaleza na imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas.

Este homem é o curador de *Animal Farm*, a mirar uma imagem que reside na exposição, sob a forma de um filme, a fitar a imagem dentro do cartaz dentro do filme, a criar camadas sobre camadas de percepção e a escriturar a crónica de uma história em que vislumbramos a imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas, e, de repente, entra em cena um homem, do lado direito da imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas no filme, e pára como um *Wanderer über dem Nebelmeer* diante da imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas e olha para a parte inferior da imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante

rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas onde, por cima de uma floresta verde mais escuro frente à fortaleza na imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas, o mapa se encontra, na exposição *Animal Farm*, em que o curador olha para a imagem de um cartaz com a imagem de uma fortaleza no cimo de uma colina luxuriante rodeada de árvores, um castelo medieval, com estruturas de pedra e muralhas defensivas em *My uncle's castle*, ou seja, o título do filme na segunda sala do segundo andar.

Além disso, tal como o título *My uncle's castle* sugere, parece que o homem que entra em cena a partir do lado direito da imagem de um cartaz... e assim por diante, é sobrinho de um homem que, por sua vez, tem sob o seu domínio o castelo na imagem de um cartaz... e assim por diante. No entanto, se considerarmos que se trata apenas de uma imagem de um cartaz que mostra uma imagem de uma fortaleza num filme, ou seja, um filme de uma imagem numa imagem, a representação de um castelo em *My uncle's castle*, podemos com acerto conjecturar que a propriedade privada, através da sua multiplicação em formas de imagem, através da sua reprodução, se transforma num bem comum, um bem partilhado. Assim, este vosso servidor não está a olhar com nostalgia para *My uncle's castle* (O castelo do meu tio), outrora pertença do meu avô e agora casa de campo do meu primo, imerso numa *mise en abyme* de ressentimentos de partilha de herança e perda de direitos patrimoniais; porque existe apenas como uma imagem, numa imagem, numa imagem, num conto de fadas, numa exposição, como numa fantasia, evidenciando que a acumulação de riqueza, feudal ou não, deveria ser redistribuída por todos em reconhecimento do verdadeiro valor de cada um na sociedade e não guardada por um tio qualquer ou herdada exclusivamente por primos meus.

“Queria dar à pessoa um número infinito de identidades, de fotógrafo a sujeito, de observado a espectador”, escreveu Luigi Ghirri, que prossegue: “Tenho a impressão de que por detrás do que vejo há uma outra paisagem, que é a verdadeira paisagem, mas não sei dizer qual é, nem consigo imaginá-la”¹⁰.

Flat cows make nice yoghurt

Na extensão de três metros de ecrã, deparamo-nos primeiro com uma abertura visual que nos transporta para um lugar estrangeiro através de paisagens de desvio. Desviantes, porque divergem abertamente das normas ou expectativas enraizadas no meio em que se inserem. Divergentes porque exibem vistas de montanhas transversais, coroadas por florestas também elas aberrantes. Transversais, porque parecem ter crescido em altura e em diagonal, à semelhança das suas congéneres arbóreas. Inclínadas como a torre de Pisa: *Montagnes de Pisa* e *Arbres de Pisa*. A verticalidade destas formas, como a de tudo o que é dobrado ou curvado, torna-se mais pronunciada, primordial e omnipresente. Tudo isto,

sem renunciar à sua aparência natural e intrínseca. São imagens desconcertantes, que parecem totalmente reais como alteridade, mas tão distorcidas como a realidade; tão reais como alteridade, mas tão alteradas como reais. *Natura devians*.

Em segundo lugar, através destas telas, onde as paisagens se sobrepõem às paisagens – prados, ovelhas, montanhas, tudo de esguelha – emergimos em prados verdejantes onde, dentro do enquadramento da imagem, se materializa gado de criação. Vacas austríacas, como a raça rara *Ennstaler Bergscheck*, a *Murboden*, uma raça das terras altas apreciada tanto pela carne como pelo leite, algumas *Österreichisches Braunvieh*, e pouco mais. No entanto, ou estas raças foram objecto de uma espécie de manipulação genética ou algo está errado. Estão esticadas tanto em comprimento como em largura. Parecem *dachshunds* (cães salsicha) bovinos em tamanho grande. Vacas titânicas como limusinas (o automóvel, não a espécie bovina, que por acaso até existe mas é muito menos exótica).

Para filmar estes gigantes da floresta, JMG munuiu-se, juntamente com a sua câmara Bolex, de uma lente anamórfica, utilizada tanto para as cenas alpinas e florestais como para as vacas. Estas lentes são concebidas para captar uma imagem cinematográfica expandida, comprimindo-a horizontalmente durante a filmagem e esticando-a posteriormente na projecção – lentes concebidas para projectar em CinemaScope, um formato nascido no início dos anos 1950. No entanto, o artista utilizou este dispositivo óptico para fabricar um desvio específico, uma distorção deliberada. A sua intenção era retratar num país próspero da Europa Central vacas flacas ou vacas magras, uma expressão que designa tempos de tribulação económica ou escassez. Esta expressão

tem as suas raízes na tradição bíblica, especificamente no conto de José, no Livro do Génesis, onde o Faraó sonha que sete vacas magras comem sete vacas gordas, o que José interpreta como sete anos de abundância seguidos de sete anos de fome. No entanto, ou o tiro saiu pela culatra ou a nação da Europa Central não quis que a sua riqueza, os seus domínios e os seus bens bovinos fossem postos em causa.

JMG apropriou-se do artifício de uma lente anamórfica para dela fazer uma utilização pouco ortodoxa: começou por comprimir a imagem na vertical durante a captação e expandiu-a depois na horizontal durante a projecção. Esta sequência gera uma distorção substancial, uma vez que a compressão vertical seguida de expansão horizontal não restabelece as proporções originais, antes estica a imagem horizontalmente quatro vezes. Assim nasceram opticamente as vacas achatadas. Uma criatura colossal de abundância, uma besta bestial de bife, um lactante lunático em câmara lenta, produzindo de facto decalitros de leite gordo extra cremoso. Mas, uma vez mais, estas vacas conservam algo da sua aparência natural. Tão reais como alteridade, mas tão distorcidas como realidade; tão reais como alteridade, mas tão alteradas como reais.

Como o título *Flat cows make nice yoghurt* [Vacas achatadas dão bom iogurte] indica, estes bovinos transcenderam o estatuto de animal de

“Luigi Ghirri, the Italian Master of Color Photography, Charts Another Way of Looking”. Friends of Friends / Freunde von Freunden (FvF), 2 Julho 2018. <https://www.friendsoffriends.com/art/features/luigi-ghirri-folkwang-essen/> (acesso 1 Maio 2024).

granja; tornaram-se monstros de superprodução. Ampliados, como seria inevitável quando a expansão urbana cresce verticalmente, alcançando o horizonte para sustentar o crescimento exponencial da nossa trupe.

O retrato da besta que contemplamos, a gigantesca vaca *dachshund*, exemplifica uma desaprendizagem fotográfica deliberada; o desvio – semelhante à natureza – da tecnicidade. É assim, e só assim, que a *technē* nos impele para a *poiēsis*. Quer se trate de um cavalo, de um burro ou de uma vaca, o acto de enquadrar estes seres domesticados – ao lado de montanhas e árvores – reitera uma vez mais o conceito de *reenquadramento*. A *Natura devians* não serve para desviar o nosso olhar nem para tornar o natural extrínseco; em vez disso, ela enfatiza o estranho dentro da nossa utilização natural, com o objectivo de amplificar, alargar, aplanar e libertar, iluminando assim o sujeito em questão – uma vaca, neste caso como um recurso a ser quantificado, organizado e explorado, produzindo quatro vezes o seu volume, quatro vezes o seu bom leite. O “crescimento daquilo que salva” torna-se, assim, um canal para novas formas de revelar o mundo. Uma viagem em direcção a um distanciamento ecológico da paisagem rural extractivista.

Mustard piece

Um filme, um pouco escondido do ecrã principal, que nos recebe com subtis tons escatológicos – ou talvez, não assim tão subtis quanto isso –, é *Mustard piece* (Peça de mostarda). O próprio título avisa-nos da sua essência. Poderíamos pensar que o artista pretendia criar uma obra-prima, mas que, por falta de mestria (como material), recorreu à mostarda, resultando numa *Mustard piece*. E, claro, se uma obra-prima é o epítome do sublime, então uma peça de mostarda é pouco menos do que fecal.

Para nos envolvermos verdadeiramente com este filme, o acesso é-nos concedido apenas pela frente, navegando à volta e para além dos contornos corpulentos das *flat cows* (vacas achatadas), semelhantes a salsichas, famosas pelo seu iogurte delicioso. E se esta obra sugeria um distanciamento ecológico da paisagem rural extractivista, *Mustard piece* não é menos reveladora; também ela tem de desmascarar a natureza alienada do extractivismo.

Trata-se de um gesto artístico realizado com pasta austríaca cor de mostarda em formas amorfas ou tubulares, jactos de especiarias, sobre uma superfície luminosa de um azul-claro intenso. A prodigalidade da utilização quotidiana da mostarda austríaca, o seu desperdício, são aqui refutados de forma dura e mordaz. Esta pasta é chupada, aspirada pelo próprio tubo, num surpreendente acto de amor-próprio. Numa câmara lenta hipnotizante, o conteúdo regressa à sua origem, ao tubo de Mautner Markhof Estragon Senf. A marca mais afamadas da Áustria e um acompanhamento básico para as famosas salsichas austríacas recupera aqui toda a sua essência, sugando cada porção do seu interior de volta ao seu conteúdo, às suas vísceras, às suas entranhas.

Observar isto em movimento inverso – a erradicação minuciosa da confusão caótica que qualquer pasta espessa numa superfície implica, a sujidade removida sem deixar vestígios e com uma

facilidade notável – é fascinante. Por vezes, evoca até a imagem do laço de um cowboy a apanhar uma vaca e a puxá-la para dentro. E esta sucção sem precedentes cativa. Só pode ser descrita como prazerosa, lembrando as sensações evocadas pelos agora omnipresentes vídeos ASMR encontrados em toda a Internet. A ASMR (*autonomous sensory meridian response*), ou resposta autónoma dos meridianos sensoriais, é um fenómeno que provoca uma sensação agradável e relaxante, muitas vezes acompanhada de um arrepio que normalmente começa na cabeça e desce em cascata pela coluna vertebral, desencadeado por estímulos visuais ou auditivos específicos.

De facto, a satisfação de ver esta peça marcadamente escatológica faz-nos pensar em Julio Cortázar, que um dia observou que “as pessoas que marcam encontros são do mesmo tipo que as que precisam de linhas no papel de carta, ou que espremem sempre o fundo de um tubo de pasta de dentes”¹¹. Esta reflexão conduz-nos inevitavelmente aos indivíduos que, no discurso contemporâneo, são rotulados de “anaís”, um termo coloquial utilizado para descrever alguém excessivamente meticuloso, organizado ou orientado para os pormenores, ao ponto de ser visto como rígido ou controlador.

Este termo tem origem na psicologia de Freud, integrando a sua teoria sobre o desenvolvimento psicosssexual, que especificamente refere a “fase anal”, que se centra no controlo, domínio e mestria sobre esfínteres em crianças pequenas. Freud postulou que a experiência de uma criança durante esta fase poderia influenciar a sua personalidade mais tarde na vida, potencialmente levando a traços que são obsessivamente ordenados (personalidade anal-retentiva) ou notavelmente desordenados (personalidade anal-expulsiva).

A meticulosidade é fundamental se se quiser imitar a técnica do artista para criar um filme como *Mustard piece* (Peça de mostarda) de trás para a frente, sem edições na pós-produção, ou seja, em câmara. Isto implica carregar a película ao contrário (com o lado da emulsão voltado para a direcção inversa) e inverter a câmara de cabeça para baixo para captar a cena desejada. Uma técnica notavelmente complexa e geralmente desaconselhada devido ao elevado risco de expor a película à luz, o que a pode danificar. Uma obra-prima coprofílica.

Mozart's piss stone

Do reino da escatologia para o campo da urologia; do número dois para o número um – do três ao quatro no jargão freudiano; da coprofilia à urofilia; do cocó ao chichi, a viagem é curta, uma vez que ambos os eventos são normalmente realizados dentro do mesmo santuário venerado: o WC, a casa de banho. No entanto, por vezes, estes actos ocorrem fora destes limites convencionais, o que nos leva ao tema peculiar do filme *Mozart's piss stone* [A pedra de mijó de Mozart].

Nele, é-nos apresentada uma pedra alongada projectada num ecrã vertical. A rocha tem uma placa com uma inscrição. Nela se lê:

“ANNO DOMINI MDCCLXXXVII LIESS WOLFGANG AMADEUS MOZART AUF SEINER REISE NACH PRAG JUST AN DIESER STELLE SEINE KUTSCHE ANHALTEN SEITHER HEISST IM VOLKSMUND DIESER STEIN PINKELSTEIN 29.2. 1976”, que se traduz por “ANNO DOMINI MDCCLXXXVII WOLFGANG AMADEUS MOZART NESTE PRECISO LOCAL PARROU A SUA CARRUAGEM A CAMINHO DE PRAGA DESDE ESSA ALTURA ESTA PEDRA PASSOU POPULARMENTE A CHAMAR-SE PEDRA DE XIXIXSTOPPED HISTER THE CARRIAGE ON THIS STOY PLUS ON THE JOURNE TO PRAGUE SINNER THE THE STONE HAS BEEN POPULARLY KNOWY THE PISS-STONE 29.2.1976”.

A mensagem é clara. Parece que Wolfgang Amadeus Mozart – como o domesticado *Animal That Therefore [He Was]* (o animal que, por isso, [ele era]) – marcou o seu território; verteu águas com um grande rugido; foi à casa de banho para o pequeno alívio; esvaziou a bexiga; essencialmente, urinou nesta pedra em 1788, quando viajava a caminho de Praga.

No filme, dois elementos cruciais – um visível e outro invisível – desempenham papéis fundamentais no desenrolar da peça. O elemento visível é um fluxo de líquido que emana do canto superior direito do enquadramento, caindo em cascata em câmara lenta sobre a pedra onde Mozart se terá aliviado. Esta imagem sugere uma reconstituição contemporânea do acontecimento histórico, dando a entender que alguém se está a libertar, da mesma forma, no referido monumento. O artista a mijar no monumento mijado, talvez. Um gesto irreverente em relação à história, possivelmente. JMG a marcar o seu território no símbolo do compositor, talvez.

A componente invisível mas perceptível do filme é a razão subjacente à aparência exageradamente fálica da pedra. Originalmente, a pedra não é nem tão alongada nem tão vertical. Mais uma vez, uma lente anamórfica é utilizada para esticar a imagem, mas desta vez verticalmente – uma reviravolta lacaniana, pois é análoga ao que Jacques Lacan faz com a terceira fase do desenvolvimento psicosssexual freudiano: alonga-a. Esta manipulação cinematográfica transforma a vulgar pedra do mijó (se é que tal coisa existe) num menir de proporções fálicas, espelhando a persona maior do que a vida que a figura do músico Mozart assumiu ao longo da história. Um músico, aliás, conhecido também por certos fetiches idiossincráticos e embaraçantes fetiches.

Não precisamos de recordar algumas das suas numerosas cartas – como a escreveu de Augsburg, em 1777, em que rotulava os aristocratas que assistiam a um concerto como “a Duquesa Smackarse (Palmada no Cú), a Condessa Pleasurepiss (Deleitedemijar), a Princesa Stinkmess (Cagalthotofedorento) e os dois Príncipes Potbelly von Pigdick (Pançudos von Piladeporco)”¹².

Também não é necessário aprofundar algumas das suas famosas composições – como *Leck mich im Arsch*, um cânone em Si bemol maior escrito em 1782 com a letra original em alemão traduzida como “lambe-me o cú”¹³.

E também não é pertinente recitar algum dos seus poemas:

11 Julio Cortázar, *Hopscotch*, Nova Iorque: Pantheon Paperback Edition., 1987, p. 11.

12 David P. Schroeder, *Mozart in Revolt: Strategies of Resistance, Mischief, and Deception*. New Haven: Yale University Press, 1999, p. 135.

13 Alan Dundes, *Life is like a Chicken Coop Ladder: Studies of German National Character through Folklore*, Detroit: Wayne State University Press, 1984, pp. 42–48.

Bem, desejo-te uma boa noite, mas primeiro,
caga na tua cama e fá-la explodir.
Dorme bem, meu amor
Na tua boca o teu cu vais enfiar.¹⁴

Sunflower at dusk

Aqui está o de cima que em baixo
Morreu tão depressa que viveu até agora.¹⁵

Se *Rooster at dawn* serviu de abertura em 16 mm para *Animal Farm*, anunciando não o início de um novo dia, mas o de um dia eléctrico, afirmaremos que *Sunflower at dusk* [Girassol no lusque-fusque] serve de *finale*. Um final que abre caminho para outro. Talvez o último capítulo desta história de fadas, uma vez que culmina não apenas numa conclusão, mas também num epílogo.

Perante o seu pequeno ecrã, assistimos a uma representação cinematográfica de um girassol num campo, ambos grotescamente alterados, transformados naquilo que mais parece um campo de batalha do que uma cena natural. A própria flor está inerte. Como os conhecedores de girassóis poderão atestar, os campos de girassóis, pouco antes de serem colhidos, adquirem um aspecto escatológico, assumindo a aparência de uma paisagem pós-apocalíptica.

Os girassóis jovens, conhecidos pelo seu comportamento heliotrópico, seguem o caminho do sol de leste para oeste ao longo do dia, otimizando a sua absorção de energia, um processo orientado pelos ritmos circadianos internos da planta. Em contrapartida, os girassóis maduros interrompem esta busca e ficam firmemente virados para leste, beneficiando do calor inicial para atrair mais polinizadores. Os que estão mortos, prontos para a colheita, não seguem nem o sol nem a lua. É precisamente isto o que o filme capta: uma cabeça de girassol morta com o sol a pôr-se atrás dela, assinalando não só o início de uma nova noite, mas também uma noite eléctrica, que marca a cena final.

Em resultado de uma reviravolta do destino, decorrente do carregamento apressado e errado do filme na câmara, o girassol no campo parece tremer. Parece estar a dissipar-se no meio do que se assemelha a uma tempestade solar, nuclear e derradeira. O girassol está desidratado, morto, desaparecendo como o *Nosferatu* de Murnau, sucumbindo aos estragos da exposição excessiva à luz – a mesma luz que revelou este e todos os filmes. E mais uma vez, a luz artificial – o cone de luz de cada projector que projecta – dá vida ao girassol. E, mais uma vez, o animal está morto, a luz reina suprema, o animal ergue-se e viaja sem se mover numa sequência de imagens fixas.

Ah, girassol! que o tempo desanima,
Que vive a contar os passos do Sol:
Buscando aquele áureo e doce clima
Onde a jornada finda no arrebol.

Onde a Juventude langue de desejo,
E a Virgem lívida em neve envolvida:
Se elevam das tumbas e vão num voojo,
A onde o Girassol a ir aspira.¹⁶

All them swines

Para além do último filme da mostra há um outro, um farol no fim deste túnel zoopoético, desta nossa *idiosseia* doméstica: *All them swines* [Todos eles porcos]. Este filme, que reclama para si uma posição singular, funciona ao mesmo tempo como o primeiro e o último filme. É simultaneamente o mais divergente de todos os que integram a exposição e aquele que mais intimamente reflecte a linhagem desta.

É o primeiro porque as imagens que vemos provêm de uma apropriação engenhosa de *Animal Farm*, 1954 – a primeira adaptação cinematográfica do livro de George Orwell com o mesmo título –, uma criação animada de John Halas (nascido János Halász), Joy Batchelor e, clandestinamente, da CIA. É o último porque JMG finalizou-o mais recentemente, depois de ter angariado na África do Sul um internegativo em 16 mm do filme, e também porque é apresentado na última sala de *Animal Farm* (a exposição) no segundo andar, a seguir a *Sunflower at dusk*, o fecho da cortina.

Distingue-o de todos os demais na exposição o facto de ser o único filme de apropriação – um exemplar único no repertório de JMG (e de JMG + PP) – e o único filme sonoro – outra estreia no catálogo de JMG (e de JMG + PP). Por fim, o mais parecido com *Animal Farm: A Fairy Story* [A Quinta dos Animais: Uma história de fadas] porque anima o texto, e não, como o romance orwelliano e a nossa exposição bestial, um diálogo com a realidade através da fauna figurativa, com o *real* através de meios análogos.

O que se desenrola nesta derradeira sala, apresentado de uma forma inegavelmente mais cinematográfica do que os anteriores, acentuando assim a sua especificidade, é um filme sem fim. Três projectores projectam, cada um, um terço do filme de animação de Halas e Batchelor que, como já foi referido, é uma versão animada do livro de Orwell (não isenta de divergências consideráveis), o enredo deste último estabelecendo uma analogia com a Revolução de Outubro e a consequente ascensão do estalinismo na União Soviética. Aí terão conduzido a domesticação da História e da história dos animais domesticados; e, a revolta desencadeada pelo gado contra os seus proprietários humanos, que, por sua vez, se vêem novamente subjugados pelos porcos que tomaram conta do poder, pois, como proclama a conclusão, “todos os animais são iguais, mas alguns são mais iguais do que outros”.

Parece que a narrativa por detrás do filme de Halas e Batchelor (aqui engenhosamente modificado) envolve Sonia Orwell (a viúva de Orwell), que terá transferido os direitos do livro para agentes secretos do Gabinete de Coordenação Política da CIA, que se dedicavam à criação de arte anti-comunista. Eles lideraram a produção através de Louis de Rochemont e da sua empresa, usando-a como fachada para reforçar

as táticas de guerra psicológica. Sem o conhecimento dos realizadores, o envolvimento secreto da CIA ditou alterações significativas, tais como a representação de uma insurreição animal triunfante

contra os seus governantes tirânicos, ajustes que sublinharam certas doutrinas políticas e caracterizações modificadas que ecoam visões anti-comunistas.

Um exemplo notável é a representação de Bola de Neve, o porco, e dos agricultores humanos, feita à medida para falar ao coração do público americano e evitar ferir a susceptibilidade da população agrícola.

No entanto, a apropriação de JMG ultrapassa o que a Agência Central de Inteligência poderia ter imaginado. Ao projectar os três segmentos de forma assíncrona, JMG cria uma obra incessante e infinita, que se perpetua sem repetição. A intervalos, os sussurros serenos da banda sonora misturam-se com as imagens mais ferozes do filme, com as cenas mais selvagens a entrelaçarem-se em trio. A reedição por JMG do filme de Halas e Bachelor apresenta-nos o mais justo relato¹⁷ do nosso próprio conto de fadas, não de humanos, não de animais domesticados, mas uma história geral da violência, da brutalidade sem fim e em perpétua replicação; visões sobrepostas de criminosos olhos ensanguentados de porco; um homem a chicotear um céu cerúleo; pombas brancas que sobrevoam a *nomenklatura* suína enquanto uma multidão de agricultores enfurecidos procura reclamar a quinta com armas; uma fogueira nocturna sobreposta à fome e à intempérie; a investida cruel e sanguinária dos cínicos capangas de Napoleão, sobre o grito angustiado de um cavalo, a sua língua

como uma lâmina cortante; sobre o massacre impiedoso de raças dissidentes, o fogo soluçante com olhares ardentes e trombetas a tocar um canto fúnebre; sobre a carnificina feroz da Batalha do Moinho de Vento; um porco a olhar para cima, Jones com a sua espingarda, ovelhas a balir com as duas patas em sangue; uma colheita de Inverno rigoroso, porcos a ordenhar vacas, cães a atacar camaradas amontoados. Metanarrativas editadas ao milésimo de segundo a partir dos vestígios de uma fábula numa versão não-narrativa: uma história desprovida de estória enquanto vislumbres em desordem poética, trazendo à tona muito mais do que a história alguma vez poderia deslindar, pois “o facto é simplesmente ficção endossada pelo poder do Estado”¹⁸. E assim, a ciência é ficção, direis vós!

O filme desdobra-se portanto numa sinfonia cacofónica de audiovisuais paradoxais. É um motor inesgotável do acaso, catalisador de infinitas coincidências, pois, como sabemos, “Um lance de dados jamais abolirá o acaso”. É a revolução! A rebelião análoga! Uma revolta contra os contos domesticados exibidos alhures e além! A contra-insurreição contra-doméstica através e contra a forma cinematográfica! Um golpe de Estado contra a máquina de propaganda, contra as escaramuças culturais, utilizando as mesmas ferramentas e estratégias que eles próprios utilizavam! Feral! Guerra de dentro! Ou seja,

16 William Blake, *Visões*, trad. José António Arantes, São Paulo: Iluminuras, 2020 <https://www.google.pt/books/edition/Vis%C3%B5es/PbMEEAAQBAJ?hl=pt-PT&gbpv=1&printsec=frontcover&bsq=william%20blake%20girassol> (acesso 16 Maio 2024).

14 Samuel Beckett, *First Love and Other Shorts*, Nova Iorque: Grove Press, 1994, p. 12.

17 Jogo de palavras em torno da polissemia do termo “*fair*”, que significa, entre outras coisas, “fada” e “justo” (N.T.).

18 Saidiya Hartman citada por Alexis Okeowo. “How Saidiya Hartman Retells the History of Black Life”. *The New Yorker*, 19 Out 2020. <https://www.newyorker.com/magazine/2020/10/26/how-saidiya-hartman-retells-the-history-of-black-life>. (acesso 17 Maio 2024).

Um epílogo
& Agradecimentos

O que acabaram de ler – seja na diagonal ou linearmente, por capítulos ou trechos, na íntegra ou apenas esta frase – é real. *Animal Farm*, uma exposição de João Maria Gusmão, existe (ou existiu). Prosperou (ou prospera) graças a inúmeras pessoas e instituições. A alguma que possa ter sido inadvertidamente esquecida, pedimos que aceite as nossas sinceras desculpas e a expressão de gratidão do fundo do coração, em substituição de outra, igualmente sentida: obrigado. Não diferem no espírito, apenas na forma.



Quase todos os filmes de 16 mm apresentados na exposição foram captados em Outubro de 2023, no coração da Áustria. Natxo Checa, João Maria Gusmão e eu aventurámo-nos nesta afluyente terra da Europa Central numa *idiosseia* artística, ao estilo de Checa, fazendo de um castelo aninhado na aldeia de Maissau, na Alta Áustria, a nossa humilde morada. A nossa gratidão é extensiva a todos os que, de várias formas e no exercício de diferentes capacidades, viabilizaram esta viagem e desse modo tornaram a exposição uma realidade:

Onkel Georg, Natascha & Ernst Abensperg und Traun, Benedikt Abensperg und Traun, Nadejda, Georg & Ernst Ferdinand Starhemberg, Kalina & Gabriel Piatti, Petra & Markus Hoyos, Anna Jankovich-Troubetzkoi, Meli, Nina Bene, Laszlo Bene, e inúmeros outros, juntamente com a luz do sol e os girassóis, as noites e os serões, as camas e os quartos, os galos, os galináceos e as galinhas comuns, as abóboras, as cenouras, os pepinos e as cucurbitáceas, patos e gansos, naves espaciais de todo o género, mostardine, struthioquines estrutiococines, espectros, fantasmas, ghouls e goblins, animalistas, animavistas, antiespecistas, zoalistas, neo-Majoristas, Jonesistas, terocratas, zoopoetas e poetas normais, zootecnocratas e burocratas, o meu tio e o teu primo, fermento e até quintas bestialistas e agricultores de todas as formas que graciosamente nos entretiveram, abrigaram, receberam, alimentaram e acreditaram em nós.



A apresentação inaugural de *Animal Farm* aconteceu no Inverno passado, entre 2 de Fevereiro e 10 de Março de 2024, no espaço 99 Canal, em Nova Iorque. A presente edição foi tornada possível graças aos esforços de colaboração entre essa plataforma artística e a Galeria Zé dos Bois, sob a liderança de Ruspoli e Checa. Expressamos o nosso sincero agradecimento a todos os que de diferentes modos alimentaram o projecto e contribuíram para trazer a exposição a Lisboa, designadamente a:

Andrew Kreps Gallery (EUA) & equipa, Alice Conconi, Filipa Nunes, Edwin Cohen, Jimmy Traboulsi, Minjung Kim, Eugenia Lai, Julien Bismuth, Alexander Meurice, Alice Centamore, Jacob Ott, Katherine Pickard, Miguel

Abreu, e inúmeros outros, e bem assim a todos e cada um dos visitantes – repetentes ou não, demorados ou apressados –, Dimes com as suas deliciosas sandes de pequeno-almoço, Balthazar, o estabelecimento, e até Melchior e Gaspar, os reis sábios, os habitantes de Chinatown, a cerveja e os edifícios brutalistas, os noctívagos, as águias e os habitantes da cidade de todas as formas que graciosamente nos entretiveram, abrigaram, receberam, alimentaram e acreditaram em nós.



Animal Farm atravessou o oceano, tal como a Arca de Noé e a sua estranha fauna, e está actualmente (ou esteve) nas instalações da Galeria Zé dos Bois, no Bairro Alto, patente ao público de 20 de Maio a 7 de Setembro de 2024, dando as boas-vindas a todos os bacanos locais, os demónios amigos e a malta estrangeira por igual! Agradecemos a todos os que, de muitos modos, facilitaram esta viagem, tornando a exposição possível:

Os dois projeccionistas Fernando Urritia e Henrique Varnada, Marta Furtado, Marcos Silva, e toda a equipa da ZDB, Aleksander Smirnov, Vitaliy Tkachuk, Cristina Guerra, a galeria e a pessoa, todos os já referidos, Inês Henriques, Ana, Lira, Luna, & Carmen, Francisca Bagulho, Catarina Rebelo, Nuno Crespo, Alexandre Estrela, Joana Carro, e claro, George Orwell, todos os visitantes passados e futuros, a Duquesa Smackarse, a Condessa Pleasurepisser, a Princesa Stinkmess, e os dois Príncipes Potbelly von Pigdick, alfacinhas e outras folhas de todas as formas que graciosamente nos entretiveram, abrigaram, receberam, alimentaram e acreditaram em nós.

O ARTISTA
GOSTARIA DE DEDICAR
ESTA EXPOSIÇÃO
A
ANA MARGARIDA MONTEIRO
E A TODOS OS SEUS DESCENDENTES.

de intus! Ou seja, dairy! Era uma vez! Era uma vez uma noite! Era uma vez um dia! Cocorocó, cantou o fantasma, e nunca mais nada foi igual!

É uma sorte que a CIA não leia textos de exposições, pois dificilmente apreciariam as nossas palavras para esses suínos:

Bichos da Inglaterra, bichos da Irlanda,
Bichos daqui e acolá,
Ouçam minhas alegres notícias
De um tempo dourado que virá.

Mais cedo ou mais tarde chegará o dia
Quando os Homens Tiranos cairão,
E nos campos férteis da Inglaterra
Só os bichos andarão.

As argolas sumirão dos nossos focinhos,
E as celas de nossas costas;
A espora e o estribo irão enferrujar,
E os chicotes deixarão de estalar.

Riquezas além da imaginação,
Trigo e cevada, feno e aveia,
Muita pastagem, raízes e feijão,
Tudo será só nosso.

Ó Inglaterra, seus campos irão brilhar,
Suas águas serão mais puras,
Suas brisas serão mais doces,
No dia que vier nos libertar.

Por este dia todos devemos lutar,
Mesmo que morramos antes da sua alvorada;
Vacas e cavalos, gansos e perus,
Todos juntos para termos a liberdade retomada.

Bichos da Inglaterra, bichos da Irlanda,
Bichos daqui e acolá,
Ouçam bem e espalhem a novidade
De um tempo dourado que virá.

George Orwell, *A Revolução dos Bichos*¹⁹

Marco Bene, Maio de 2024

Versão portuguesa de Rafael Arrais, George Orwell, *A Revolução dos Bichos*, São Paulo: Faro Editorial, 2021, pp. 18-19.

Dedico este texto, através deste epitáfio, à memória viva do meu Onkel Georg, cuja bondade não conhecia razão, e cuja razão não conhecia limites; tanto que alguns o consideravam louco quando estava apenas a ser bondoso, e outros consideravam-no bondoso quando estava apenas a ser louco; tanto que alguns o consideravam louco quando estava apenas a ser razoável, e outros consideravam-no razoável quando estava apenas a ser louco; tanto que alguns consideravam a sua loucura razoável, e outros consideravam-no razoavelmente louco.

Colofão

Este jornal é publicado por ocasião da exposição *Animal Farm* de João Maria Gusmão na Galeria Zé dos Bois, Lisboa, de 20 de Maio a 7 de Setembro de 2024.

Exposição

Curador
Marco Bene

Produção
Natxo Checa
Galeria Zé dos Bois (ZDB), Lisboa

Recepção da inauguração
20 de Maio de 2024 | das 18:00 à meia-noite

Horário
Segunda a Sábado | 18:00–22:00

Horário ARCOLisboa
21–26 de Maio | 12:00–22:00

Imprensa
Catarina Rebelo

Assistência especializada
ao equipamento para filmes 16 mm
Pato em Pequim

Provas de fotogramas
e trabalho de laboratório
ANDEC Cinegrell Filmtechnik GmbH

Obras de
João Maria Gusmão

Animal Farm é uma exposição produzida & apresentada por ZDB, integrada em *Travelling without Motion*, um projecto de João Maria Gusmão, apoiado pelo Programa de Criação Artística, *República Portuguesa – Cultura | DGARTES – Direção-Geral das Artes*.

Local de filmagem
Schloss Maissau, Alta Áustria

Publicação

Título
SUPLEMENTO À EXPOSIÇÃO DE JOÃO MARIA GUSMÃO *ANIMAL FARM*, ESCRITO POR MARCO BENE – UMA *IDIOSSEIA* ZOOPOÉTICA, UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE MEIOS ANÁLOGOS ANALÓGICOS E CONCEITOS ANALÓGICOS ANALÓGOS, PRODUÇÃO E REPRODUÇÃO ANIMAL, MULTIPLICAÇÃO E REPLICAÇÃO

Texto
Marco Bene

Tradução ENG/POR
Maria Ramos

Edição e revisão de provas
Chris Foster


Arranjo gráfico
Barbara says...
António Silveira Gomes & Cláudia Castelo

Fontes
Dark Angel (intervencionada e não)
Schticks text 1
Schticks text 9

Páginas
24

Impresso em Portugal pela
Gráfica Funchalense

Tiragem
5.000



Galeria Zé dos Bois (ZDB)
R. da Barroca 59,
1200-049 Lisbon
Portugal
Tel + 351 21 343 0205
Email reservas@zedosbois.org
<https://zedosbois.org/en/>



João Maria Gusmão
é representado pelas seguintes galerias:

Cristina Guerra Contemporary Art (Portugal); Andrew Kreps Gallery (USA); Sies + Höke Galerie (Alemanha); Fortes D’Aloia & Gabriel (Brasil); ZERO... (Itália).

Este projecto contou com o generoso apoio de *República Portuguesa – Cultura | DGARTES – Direção-Geral das Artes, FLAD – Fundação Luso-Americana para o Desenvolvimento, Escola das Artes – Universidade Católica, Escola das Artes, CITAR Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes, Porto.*

1
Branca de Neve, 2024
Papel Fuji Crystal Archive DP11, RA4
Reversal Process Print, 20'x24' (50.8x61cm)

Edição de 10 para a Galeria Zé dos Bois

Hall de entrada

1
↑

- 2
Rooster at dawn (Galo de madrugada), 2023
Filme 16mm, cor, sem som, 2'44"

3
Ghost tape (Cassette fantasma), 2021
Filme 16mm, cor, sem som, 3'22"
Produzido pela Fundação de Serralves

4
Landscape with boat and river
(Paisagem com barco e rio), 2023
Filme 16mm, cor, sem som, 2'44"

5
Fermented foam (Espuma fermentada), 2023
Instalação de filme 16mm, projeção em 3
canais sobrepostos, cor, sem som, 3 x 2'45"
(loop)

6
Half a horse (Meio cavalo), 2023
Filme 16mm, cor, sem som, 2'44"

7
Bedrooms (Quartos de dormir), 2023
Filme 16mm, cor, sem som, 7'00"

8
The wondrous pumpkin farm
(Kürbischhof Wunderlich), (A maravilhosa quinta
de abóboras), 2023

9
Solar farm (Quinta solar), 2023
Projeção vertical de filme 16mm, cor, sem
som, 2'45"

- 10
Day for night (Noite americana), 2023
Filme 16mm, cor, sem som, 2'44"

11
Mustard piece (Peça de mostarda), 2023
Filme 16mm, cor, sem som, 2'20"

12
Flat cows make nice yogurt (Vacas achatadas
dão um bom iogurte), 2023
Filme 16 mm, projeção anamórfica, cor,
sem som, 8'04"

13
My uncle's castle (O castelo do meu tio), 2023
Filme 16mm, cor, sem som, 2'44"

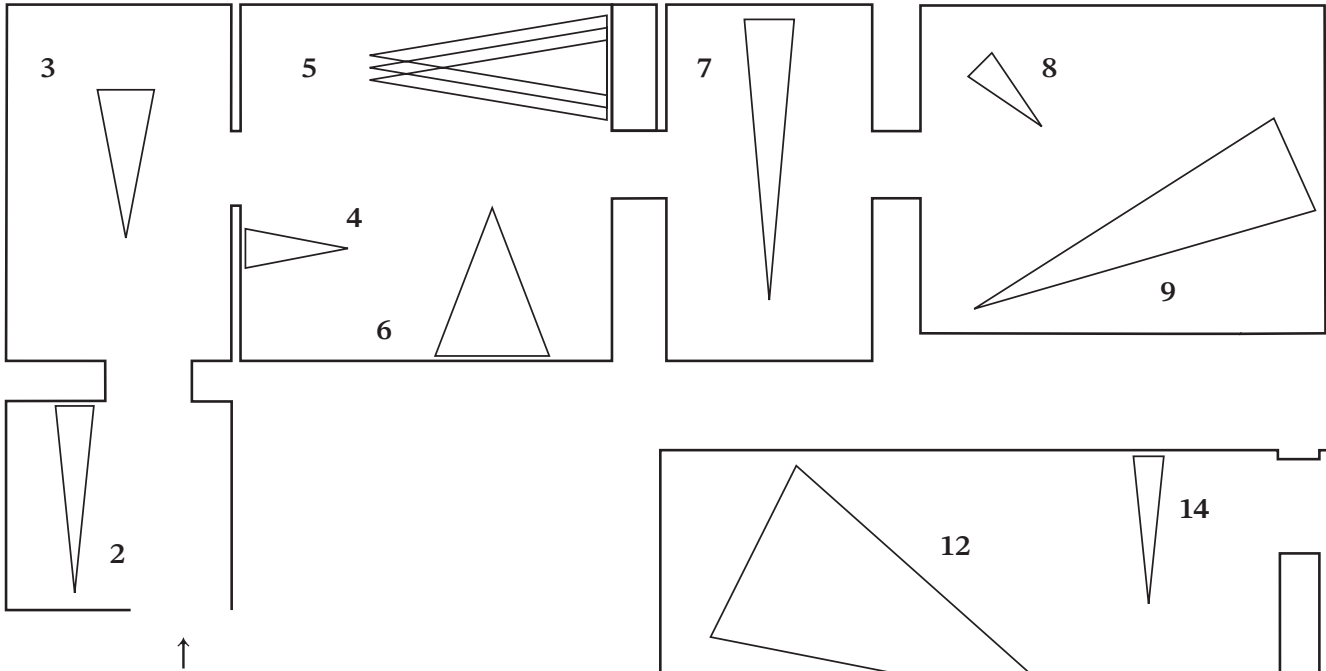
14
Mozart's piss stone (A pedra de mijo de
Mozart), 2023
Filme 16mm, projeção anamórfica, cor,
sem som, 2'34"

15
Sunflower at dusk (Girassol no lusque-fusque),
2023
Projeção vertical, filme 16mm, cor, sem
som, 2'45"

16
All them swines (Todos elos porcos), 2024
Instalação de filme 16mm, projeção de 3
canais sobrepostos, cor, som mono, 3 x 24'
(loop)

Reedição da longa-metragem de animação *Animal Farm*,
1954, realizado por Joy Batchelor, John Halas. Baseado na
obra de George Orwell *Animal Farm: A Fairy Story*, 1945.

Primeiro piso



Segundo piso

