

Anotações sobre o trabalho como espelho **Ana Maria Tavares**

I

A intenção de promover um diálogo entre o desenho, design, escultura e arquitetura é uma das marcas características de minha produção desde seu início nos anos 1980. Este diálogo tornou-se ainda mais intenso na década de 1990, com a introdução de elementos que transformaram os objetos/esculturas em peças funcionais definidas como “estruturas de suporte para o corpo”¹e os locais de exibição em uma realidade familiar, porém em suspensão e quase virtual. As “estruturas” concebidas neste período tiveram como inspiração elementos e detalhes geralmente encontrados no contexto de hospitais, salas de ginástica e, sobretudo, no que denominamos “não-espacos” ou espacos de trânsito: metrôs, estações, aeroportos, salas de espera, auto-estradas e shoppings. O mobiliário urbano, projetado para esses espacos públicos ou para metrôs e ônibus metropolitanos, também tornou-se objeto de estudo e inspiração. A investigação desses espacos públicos tomados pelo fluxo intenso de pessoas levou à observação atenta do comportamento coletivo nestes ambientes regulados. Constatei, então, o quanto esses “não-lugares” com seus ambientes “vestidos” pelo design de mobiliários precisos e reguladores promovem, em seus usuários, um sentimento de status e empoderamento (empowerment) criando uma ilusão de bem estar e interação e provocam a experiência de uma tensão solitária. A partir destas constatações passei a entender que a distração e a indiferença são provavelmente as experiências mais recorrentes nesses ambientes. Tal reflexão possibilitou a formulação de uma série de instalações e trabalhos que tinham como objetivo transformar esses conceitos – distração e indiferença – em experiências radicais com o objetivo de reconectar o sujeito a um estado de consciência crítica. Os ambientes criados, mobiliados por objetos funcionais, imagens em movimento (animações 3D em vídeo ou filme) e peças sonoras, tinham o propósito de revelar uma estranha vida que parecia estar totalmente em repouso, suspensa ou simplesmente congelada, como se fosse possível habitar uma natureza-morta. Tais espacos-instalações visavam alcançar uma estranha e desconcertante natureza e tornavam-se lugares onde ao visitante restava perguntar “Onde estou?”, “O que estou fazendo?”, “Para onde vou?”. Entendo que não existam respostas simples ou únicas para estas perguntas. Minha intenção ao eliciá-las era criar um estado de alerta que pode ser revelado pela afirmação: “Partimos, mas ainda não chegamos”...

O trabalho produzido nesse período investiu, fundamentalmente, na idéia do ser humano como “sujeito em trânsito”, como corpo em movimento aprisionado na cidade contemporânea, seduzido pela beleza e pelo poder, mas ao mesmo tempo em busca de

¹ Termo utilizado para definir um conjunto de peças tridimensionais feitas desde 1995 que se relacionam a um propósito funcional e servem como auxílio ao corpo em movimento.

escape. A obra pretendeu assim re-apresentar o visível e o invisível, as tensas e intensas redes de controle e os mecanismos (supostamente) criados para alívio. Ao transformar cenas da vida em vida simulada nos espaços da arte, ou ao propor o trabalho como uma plataforma de dilação e deslocamento para desacelerar o sujeito da vida cotidiana, minha produção pretendeu e ainda pretende conduzir a uma experiência crítica, porém poética e encantadora.

II

O interesse pelo contexto contemporâneo e pela maneira como esse contexto determina o comportamento, me conduz a indagações acerca do potencial social inerente a muitas das articulações conceituais de minha produção. Gostaria, no entanto, de chamar atenção para o fato de que, se este potencial social existe, não é da mesma maneira ou formato que a maior parte da arte atual parece mostrar. O que quero dizer é que o trabalho definitivamente faz comentários quanto a aspectos sociais, assim como se relaciona a alguns dos debates da antropologia contemporânea. A obra não é então de caráter social se pensarmos em termos de uma prática social ou "relacional". Ela tem, no entanto, como intenção fazer um comentário crítico sobre como nos comportamos no contexto social, no sistema de controle estruturado pelas demandas de nosso mundo capitalista. Grande parte das instalações feitas desde 1998 está focada na maneira como os espaços "públicos" contemporâneos são projetados para criar uma ilusão de paraíso: um mundo ordenado e "higienizado" que parece ter sido minuciosamente esterilizado pelo design e seus códigos e a partir do qual somos levados a moldar nossa identidade. Quando realizei dos trabalhos Porto Pampulha, 1997, Relax'o'visions, 1998 e Visiones Sedantes, 2000-2002, por exemplo, eu estava extremamente interessada em expor essas idéias.

III

De 1998 em diante, comecei a usar palavras e texto como um elemento conceitual importante no meu trabalho. O uso de expressões comuns e conceitos da linguagem corrente, incluindo diferentes idiomas - Português, Inglês, Espanhol e Japonês - passou então a indicar uma nova e instigante direção que buscava demarcar uma posição crítica em relação aos artifícios disponíveis em nosso chamado mundo "globalizado". A intenção é mostrar que tais artifícios cumprem a função subliminar de nos fazer aliviados das pressões da vida contemporânea criando assim uma idéia ilusória ou utópica de alto-empoderamento (self empowerment). Eles são evidenciados nos mecanismos criados pela indústria do turismo e da propaganda ou na aplicação do design e outras situações contemporâneas que são estrategicamente planejadas como alívios temporários das pressões da vida e como provedoras de status.

As instalações que revelaram a linguagem como um elemento central do trabalho foram Relax'o'visions, 1998; Visiones Sedantes, 2000 e 2002; Cityscape, 2001; e Numinosum, 2002 e 2004. Esses trabalhos são referências para essa nova construção conceitual.

Em Cityscape, 2001, e outros trabalhos que se seguiram, o emprego de técnica industrial de coloração e gravação em aço inoxidável tornou possível a composição de palavras e expressões em amplas superfícies coloridas e polidas como espelho, que foram instaladas em formato de mosaico, para criar um ambiente sedutor e, mais precisamente, perturbador. Como uma grande, porém falsa fachada arquitetônica (5 x 25 m), instalada no Pavilhão da Bienal em São Paulo, a obra espelhava elementos desta construção modernista de Oscar Niemeyer e do Parque, cercado por prédios altos da vizinhança onde se localiza. A instalação também era demarcada por bancos típicos de parques e espaços públicos, para o

relaxamento e a contemplação das paisagens criadas. As palavras emergiam silenciosamente da superfície, conforme o caminhar dos visitantes. Importante ressaltar que as noções de ilusão relacionadas à vida contemporânea reverberavam no processo técnico escolhido para produção da obra. Neste caso, a cor não era resultado de pigmentação; ao contrário, era o resultado de um padrão de interferências causado pela refração de luz na superfície do aço inox eletromagneticamente processado, que assim transforma as suas partículas de aço em uma malha de reflexões, resultando em diferentes matizes. Isso significa que, no trabalho final, as palavras apareciam e desapareciam da vista de acordo com a posição do(a) observador(a) e da qualidade da luz ao seu redor. Em outras palavras, o trabalho era totalmente dependente da luz e do desejo de ver.

Cityscape inaugurou uma nova série de trabalhos, em desenvolvimento desde 2004 até o presente. Além de lidar com os conceitos mencionados, faz referência à arquitetura e à experiência da arte como um “lugar”. Em sua grande fachada feita em espelho, a obra é como uma plataforma para o deslocamento virtual temporal, reafirmando seu potencial como meio de, ao mesmo tempo, suspender e revelar a experiência da realidade. Em Cityscape e em outras obras, está a idéia de se criar uma superfície em constante mutação, uma realidade espelhada onde a imagem real e o texto desenvolvem-se num construto virtual, instável e sedutor.

IV

Um aspecto marcante do trabalho que venho realizando é o interesse pela arquitetura a partir do modernismo, especialmente no contexto Brasileiro. Torna-se relevante, portanto, desenvolver de forma breve porém aprofundada, como tal interesse se potencializa na obra. É importante primeiramente fazer uma distinção entre os dois tipos de “construção arquitetônica” envolvidas na produção. De um lado há as instalações que são espaços físicos reais, criadas para promover uma experiência através da construção e do arranjo de objetos reais, filmes ou animações 3D e peças sonoras, todos cuidadosamente posicionados em uma dada arquitetura (um museu ou uma galeria). Nesse contexto é criada uma dilatação no espaço-tempo de maneira a suspender a experiência da realidade tornando-a ‘congelada’ ou ‘paralisada’, para que o visitante possa então percebê-la como o espelho de sua própria realidade. A natureza ficcional do trabalho é aqui alcançada, creio eu, ao forçar o ambiente a se tornar uma quase “realidade hiper-real”, ou seja, ao promover assim uma estranha virada ou rotação do tempo onde a realidade se torna uma zona ficcional. Por outro lado, e como desdobramento recente do trabalho, há a construção de espaços ainda mais ficcionais que tomam sua forma final como animação 3D (filmes), ou o que comecei a chamar de “colagens digitais”. Nesses casos, um tipo diferente de dilatação e suspensão no tempo ocorre devido à justaposição de renderizações 3D com stills de filmes ou fotografias, tal como nas obra da série Paraíso (da série Bunker, o Homem Ilha), 2005. Aqui, é como se o tempo entrasse em colapso.

No caso das instalações, o uso da arquitetura está dado, já que se trata de um espaço real e, geralmente, uma instituição de arte, transformada em um tipo de espaço público de trânsito tal como um aeroporto, um porto ou um saguão, ou mesmo uma estranha combinação de todos eles. Em contraposição às instalações, nas colagens digitais, o espaço é sempre um construto virtual ou uma arquitetura pendular, assim nomeada por seu caráter instável: como em uma atmosfera metafísica e futurista, tal arquitetura possui um movimento contínuo e silencioso que lentamente se desloca do passado para o futuro, como um pêndulo que, enquanto hesita entre uma condição e outra, define seu lugar sem um lugar, entre a utopia e a heterotopia. Dito isso fica claro para mim que, em ambos os casos, o trabalho procura fazer reverberar intensamente as tensões geradas pela experiência da vida contemporânea que é organizada e projetada para o controle.

V

Devo dizer que só muito recentemente me dei conta da presença de um forte caráter ficcional em muitas das obras criadas e percebi que a razão do meu fascínio pela ficção está na minha visão e sentimento pessoal sobre meu próprio contexto, isto é, a História do Brasil durante os anos em que vivi e me criei. Assim acredito que uma referência importante para o trabalho não estaria simplesmente na ficção científica tão típica do universo dos anos sessenta, mas nos ideais utópicos de transformar o Brasil colonial e pré-moderno numa nação industrializada de primeiro mundo, um “gigante adormecido” que finalmente acordaria no futuro. Um projeto e programa de modernização ao qual poderíamos talvez nos referir como uma realidade ficcional. E isto se transformou, a meu ver, no paradoxo brasileiro: um projeto incompleto de modernização. Esta é a utopia com a qual o trabalho se relaciona e critica; uma realidade que é e foi experimentada por milhões de pessoas de diferentes gerações no nosso país, que produziu e produz uma existência que fica entre a desesperança e a euforia.

VI

Vermelho, 2008. **Fortuna e Recusa ou Ukyio-e (a imagem de um mundo flutuante)**
Um roteiro.

Olhar. Ver. Ser visto vendo. Vamos falar de outras paisagens.

Em 2004, durante o período em que planejava uma instalação para uma exposição no Japão, visitei o país duas vezes. Como resultado das idéias desenvolvidas para esse projeto, comecei a trabalhar na construção de um ambiente ficcional para um projeto de vídeo animação 3D. Ao final, esse espaço virtual se desenvolveu em uma espécie de paisagem perdida silenciosa e respirante. **Airshaft, 2008.**

Em 2006, assim me parecia, natureza para os Cingapurianos era como uma imagem, uma representação, e esta era apenas vivenciada como cartões postais, de maneira distanciada. Natureza como uma concepção de desenho (design) e ordem. No mesmo ano projetei um conjunto de escadas e plataformas suspensas para o centro mais caótico de Cingapura. Em Orchard Road, próximo a um shopping-center, escadas feitas em labirinto, numa área aproximada de 320 m², elevavam o visitante a uma altura de oito metros, bem perto das copas das árvores, para que pudessem ter uma perspectiva ampliada da natureza e ver a cidade de um ponto de vista distanciado e crítico.

FORESEE FORTOKEN FORTTELL FORUN FORETASTE FORECAST FORWARN FORSHADOW FORNOON FORFEIT FOREVER

No final de 2006 fui convidada a projetar uma exposição para um espaço de autoria de Lina Bo Bardi. Nessa época, me veio a mente um título para uma obra que tem me inspirado fortemente desde então: **Vitrines (da série Paisagens Perdidas)**. Agora esta obra figura como um corpo suspenso e esvaziado, feito para escapar sua própria presença.

Em 2007 um conjunto de novas palavras se juntou em formato de mantra e abriu caminho para a Série Mantras. Em 2008 um novo mantra passou a ser o eixo para um projeto da mostra Sonsbeek_2008 no Parque Sonsbeek na cidade de Arnhem, Holanda. Como uma celebração às águas esse projeto também contrastava idéias relacionadas ao desejo e ao prazer em nossos dias.

Em 2008 retornei ao Japão para instalar **Vitória Régia (para Naiah)**, um conjunto de oito peças em mosaico de aço inox que flutuavam nas águas do Museu Municipal de Toyota na cidade de Toyota. Como na lenda de Narciso, Naiah é também seduzida. Dessa vez pela beleza da lua refletida na superfície das águas do Rio Amazonas; ela é atraída para as águas e transformada em Vitória Régia.

DESIRE DESERVE DELIGHT DENY
Massagem para olhos cariocas, 2008

A cultura japonesa nunca se interessou em representar o mundo através das leis da perspectiva. Tal como em seus quimonos, a representação do mundo “permaneceu em um ponto intermediário entre superfície e volume como se somente pudessem ver e perceber o mundo num limite entre um espaço suspenso intermediário entre as duas dimensões. Nas gravuras japonesas, esse espaço é conhecido como ukyio-e (a imagem de um mundo flutuante)”². Tan’monos e Obis, 2008.

FORTUNA E RECUSA

Ana Maria Tavares
São Paulo, 14 /10/2008

² MILENOVICH, Sophie. ‘Kimonos’. Ed. Abrams. China. 2007. P.48

Notes on the work as a mirror Ana Maria Tavares

I

The intent to promote a dialogue among drawing, design, sculpture and architecture has been a strong aspect of my production since its early beginning in the eighties. It became even more intense in the nineties through the introduction of elements which transformed both the conventional object/sculpture into functional pieces (defined as “support structures for the body”³) and the exhibition spaces into a familiar, but yet suspended and almost virtual reality. The “structures” conceived were inspired by the elements and details usually found in the context of hospitals, fitness rooms and, most importantly, in the non-spaces or spaces of transit such as subways, stations, airports, lounges, waiting rooms, highways and shopping centers. Urban furniture, designed for public spaces or city buses and metros, for example, became items of high interest for observation. The investigation of these public spaces and their great flux of people was considered to be the very basis for the development of the work and led to the attentive observation of collective behavior in such regulated environments. I became interested in how these non-places with their well furnished and “designed to fit” ambiances promote a feeling of status and empowerment and create an illusion of togetherness and interaction. In fact, they reveal themselves as providers of all kinds of solitary tensions and emotions, frequently experienced by their users. As distraction and indifference seemed to me to be the most common state of being in these specific places, I began to formulate a series of installations and works which transformed the concepts of distraction and indifference into radical experiences in order to reconnect oneself to a state of alertness and of critical consciousness. As a result, the simulated ambiances furnished with functional pieces, moving images (3D animation videos or films) and sound pieces, revealed a strange life that seemed to be ultimately at rest, suspended or simply frozen, as if one could inhabit a still-life painting. These spaces achieved a strange and disturbing nature and became a place where the visitor was left to ask, “Where am I?” “What am I doing?” “Where am I going?” I imagine there is no single answer to these questions; they have helped me to create an awareness which can be revealed by the affirmation, “We have left but we have not yet arrived...”

The work produced during this period invested in the idea of the human being as the “traveling subject,” a moving body trapped in the contemporary city and seduced by beauty and power, seeking immediate escape. The work has intended, therefore, to re-present the visible and the invisible, the tense and intense networks of control and the mechanisms created for relief. By shifting life scenes into simulated life in art spaces or by proposing the

³ Term used to define a set of three-dimensional pieces made from 1995 on, which relate to a functional purpose and serve as an aid to the moving body.

work as a platform of delay and removal to decelerate oneself from everyday life, the work intends to promote a critical and yet poetic and enchanting experience.

II

Considering the interest in the contemporary context and how it affects the forms of behavior, one could perhaps find a social potential inherent in many of these conceptual articulations. It is not social in terms of a social practice or a “relational” practice but in the sense that it intends to make a critical commentary about how we behave in the social context, in the controlled system structured by our capitalist frame of reference. Most of the installations made since 1998 focus on how the contemporary “public” and urban spaces are shaped to create an illusion of paradise: of an ordered and “hygienized” world, one that seems to have been thoroughly cleaned by design and its codes, one in which we are led to shape our identity. In the case of the works *Porto Pampulha* (1997), *Relax’o’visions* (1998) and *Visiones Sedantes* (2000–2002), for example, I was very much interested in exposing these ideas.

III

From 1998 on, through the use of common expressions and concepts from current language, including different idioms (Portuguese, English, Spanish and Japanese), I started to use words and text as an important conceptual element of the work. This use of language indicated a new and exciting direction which aimed at revealing a critical position in relation to the artifices available in the so-called globalized world to relieve oneself from the pressures of contemporary life and to create an illusory or utopian idea of self-empowerment. One example of this situation can be noted in the context of tourism, advertisement or design and other contemporary situations which are strategically planned as temporary relievers of pressures and providers of status.

The installations which revealed the text as a central element of the work were *Relax’o’visions* (1998), *Visiones Sedantes* (2000 and 2002), *Cityscape* (2001) and *Numinosum* (2002 and 2004). These works are key references to this new conceptual construction.

In *Cityscape*, 2001, and other works that followed it, the use of an industrial technique of coloring and writing on stainless steel shows words that penetrate large surfaces of mirrored and metallic color fields installed in a mosaic format to create an alluring and yet tantalizing virtual environment. *Cityscape* presented itself as a large and fake architectural façade (5 x 25 m) placed in the Bienal Pavilion in São Paulo, mirroring elements of this modernist building (designed by Oscar Niemeyer) and the park, surrounded by high buildings of the neighborhood where it is located. The installation also provided the visitors park-like benches for relaxation and contemplation. The words quietly revealed themselves as the visitors strolled along. Most important to note is that the concept of illusion related to contemporary life reverberates in the chosen technical process. The color is not a result of pigmentation; instead, it is a result of a pattern of interferences caused by the reflection of light on a steel plate electrochemically processed, which transforms the steel particles into a grid of reflections, resulting in different hues. As a consequence of this process, in the final work, the words will appear and disappear from sight according to the position of the viewer and the quality of light around it. In other words, the work is totally dependent on light and on the desire to see. Therefore, in *Cityscape* and other pieces, there is the idea to create a constantly changing surface, a mirrored reality where real image and text develop into an unstable and enchanting virtual construct.

Cityscape inaugurated a new series of works, under development from 2004 till the present. Besides dealing with the above-mentioned concepts, it also makes references to architecture and to the art experience as a "place." In its mirrored façade the work becomes a platform for a temporal displacement, reaffirming its potential as a means to suspend and reveal the experience of reality.

IV

A very important aspect of the work produced so far is the interest in architecture from modernism onwards, especially the Brazilian context, and it is relevant to further develop this idea. First, it is important to make a distinction between the two types of "architectural construction" involved in the work. On one hand there are the installations which are physical places built for promoting an experience through the construction and the arrangement of real objects, films or 3D animations and sound pieces, all carefully positioned in a given architecture (a gallery or museum). They create a time-space delay to suspend the experience of reality into a kind of frozen or paralyzed one, so that the visitor can perceive it as a mirror of his/her own reality. The fictional nature of the work is achieved here, I believe, by forcing the environment to become an almost "hyper-real reality," therefore, promoting a strange kind of time flip or rotation where reality becomes a fictional zone. On the other hand, and as a recent development of the work, there is the construction of even more fictional spaces which take the final form of 3D animations (films) or what I began to call "digital collages." In these cases, a different type of time delay and suspension is achieved due to the juxtaposition of the 3D renderings with film stills or photographs, as in works such as *Paradise II* (from the series *Bunker, o Homem Ilha*), 2005. Here, in my view, time tends to collapse. As a contrast to the installations, in the digital collages, the space is always a virtual construct, or a pendular architecture, so named for its unstable character. As in a metaphysical and futurist atmosphere, such architecture holds a continual and silent motion that slowly swings from past to future, like a pendulum which, while hesitating from one condition to the other, defines its place without a place, in this case, between utopia and heterotopy. It seems clear to me that, in both cases, the work intends to reveal the tensions of contemporary life, organized and designed for control.

V

I should say that only very recently I became aware of a strong fictional quality of the work and realized that the reason it fascinated me was due to its relation to my personal view and feelings about my own context, that is, the history of Brazil during the years I grew up and lived here. So I believe that an important reference for my work is not found only in science fiction, typical of the sixties, but in the utopian ideals of transforming premodern Brazil into a First World industrialized nation, a sleeping giant which would finally awake in the future. A project and program of modernization one could perhaps refer to as a fictional one. And this has somehow become, at least for me, the Brazilian paradox, an incomplete project of modernization, at least in the way it was implemented in our country. To me the modernist utopia here becomes fictional, and this is what the work refers to and criticizes; a reality that is and was experienced by millions of people of different generations in our country, generating a state of being that is between hopelessness and euphoria.

Vermelho, 2008. **Fortune and Denial or Ukyio-e (the image of a floating world)**
A guide.

Looking and seeing. Being watched. Let's talk about other landscapes.

In 2004, during the period I was planning an installation for a show in Japan, I visited that country two times. As a result of all the ideas developed for this project I began to work on the construction of a fictional environment for a video animation project. It ended up that this virtual space developed into a kind of quietly breathing lost landscape. Airshaft, 2008

In 2006 it seemed to me that "nature" for the Singaporeans was simply an image, a representation, and that it was experienced only as postcards, in a distanced way. Nature as a very designed and ordered idea. In this same year I made a stairway labyrinth in the middle of the busy Singaporean city center. On Orchard Road, next to a shopping center, a functionless mazelike stairway, around 320 m² suspended the visitors eight meters high, close to the high treetops so they could experience nature from a closer perspective and see the city form a removed angle.

FORESEE FORTOKEN FORTELL FORUN FORETASTE FORECAST FORWARN FORSHADOW FORNOON FORFEIT FOREVER

Around the end of 2006 I was asked to plan a project for a Lina Bo Bardi space and I came across a title for a piece that has inspired me since: Vitrines (from the Lost Landscapes series). Now it stands as a suspended empty body made to escape its own presence.

In 2007 a series of new words came together in a mantra format and gave way to the Mantra series. In 2008 a new mantra became part of a project for Sonsbeek_2008 in the Sonsbeek Park in Arnhem, Holland. As a celebration to the waters it also contrasted ideas related to desire and pleasure in our days.

In 2008 I returned to Japan to install Victoria Regia (for Naiah), a set of eight mosaik steel pieces which floated on the waters of the Toyota Municipal Museum of Art in the city of Toyota. As in the Narcissus tale, Naiah is also seduced. This time by the reflecting beauty of the moon in the waters of the Amazon River; she is drawn to the waters and transformed into a Victoria Regia.

DESIRE DESERVE DELIGHT DENY
Massage for carioca eyes, 2008

The Japanese culture has never been interested in representing the world through the laws of perspective. As in their kimonos, the representation of the world "remained at a point halfway between surface and volume as if they could only see and perceive the world within an intermediary space suspended between two dimensions. In Japanese prints, this space is known as ukyio-e (the image of the floating world)"⁴. Tan' monos e Obis, 2008.

FORTUNE AND DENIAL

Ana Maria Tavares
São Paulo, October 14th, 2008

⁴ MILENOVICH, Sophie. *Kimonos*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2007, p. 48.