



MESTRADO

MULTIMÉDIA - ESPECIALIZAÇÃO EM CULTURA E ARTES

O Sonho Metafórico da Memória

A instalação como investigação sobre imagens e sons do inconsciente

Ana Carolina Mora

M

2023

FACULDADES PARTICIPANTES:

FACULDADE DE ENGENHARIA

FACULDADE DE BELAS ARTES

FACULDADE DE CIÊNCIAS

FACULDADE DE ECONOMIA

FACULDADE DE LETRAS



O Sonho Metafórico da Memória: a instalação como investigação sobre imagens e sons do inconsciente

Ana Carolina Mora

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Orientador: Miguel Carvalhais
Coorientadora: Camila Manguera

Junho de 2023

©Ana Carolina Mora, 2021

**O Sonho Metafórico da Memória:
a instalação como investigação sobre imagens e sons do
inconsciente**

Ana Carolina Mora

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovado em provas públicas pelo júri:

Presidente: Bruno Sérgio Gonçalves Giesteira (Professor Auxiliar com Agregação,
Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto)

Vogal Externo: Rodrigo Guerreiro Vaz Guedes de Carvalho (Professor Auxiliar
Convidado, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto)

Orientador: José Miguel Santos Araújo Carvalhais Fonseca (Professor Associado com
Agregação, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto)

Resumo

Os sonhos são fenômenos intrínsecos ao estado do sono humano, todos nós passamos por essa experiência em alguma medida. Quando deitamos a cabeça no travesseiro, ainda naquele estado de vigília em que estamos meio dormindo e meio acordados, entramos em uma fase de transição, deixamos de vivenciar a realidade e adentramos o universo onírico.

Para além das definições científicas e psicanalíticas, um aspecto de importância primordial que envolve os sonhos reside na atenção dedicada à memória. É por meio dela que acessamos nossas experiências passadas e abrimos espaço para a atuação do inconsciente. O universo onírico revela-se infinitamente criativo, proporcionando-nos a sensação de contemplar um futuro em construção e a capacidade de moldá-lo.

Os objetivos centrais desta pesquisa englobam a criação de uma instalação artística multimídia que explore a gênese de imagens e sons durante os sonhos, bem como a criação de uma reflexão crítica que fomente o questionamento sobre o impacto da tecnologia nos processos de armazenamento da memória humana. A investigação passa por entender como essas tecnologias contribuem para a formação de imagens e sons abstratos presentes nos sonhos, e como as emoções e afetos influenciam o processo de produção artística.

A instalação, denominada *Sonho metafórico da memória*, é descrita nesta dissertação, bem como o processo criativo e as contribuições da pesquisa sobre os sonhos e a memória, como a arte interpreta os sonhos e como a tecnologia pode fazer parte desse processo.

Palavras-chave: Sonhos, Memória Humana, Tecnologia, Instalação Multimídia, Psicanálise.

Abstract

Dreams are phenomena intrinsic to the human sleep state, we all go through this experience to some extent. When we lay our heads on the pillow, still in that waking state in which we are half asleep and half awake, we enter a transitional phase, we stop experiencing reality and enter the dreamlike universe.

In addition to scientific and psychoanalytical definitions, an aspect of primary importance involving dreams resides in the attention devoted to memory. It is through it that we access our past experiences and make room for the performance of the unconscious. The oneiric universe reveals itself to be infinitely creative, giving us the feeling of contemplating a future under construction and the ability to shape it.

The central objectives of this research encompass the creation of a multimedia artistic installation that explores the genesis of images and sounds during dreams, as well as the creation of a critical reflection that encourages questioning about the impact of technology on human memory storage processes. The investigation involves understanding how these technologies contribute to the formation of abstract images and sounds present in dreams, and how emotions and affections influence the artistic production process.

The installation, named Metaphoric dream of memory, is described in this dissertation as well as the creative process and the research contributions on dreams and memory, how art interprets dreams and how technology can be part of this process.

Keywords: Dreams, Human Memory, Technology, Multimedia Installation, Psychoanalysis.

Agradecimentos

Primeiro agradeço aos meus orientadores Miguel Carvalhais e Camila Manguiera por terem me instigado a criar perguntas a cada nova resposta encontrada, expresse minha profunda gratidão pela orientação, apoio e sabedoria transmitida ao longo deste processo de pesquisa. Suas orientações e insights foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho, e sou imensamente grata pela confiança depositada em mim.

Agradeço também todos aqueles que participaram desta jornada comigo, em especial aos amigos Carolina Grampín, Caio Naressi, Bruna Domenico, Michelle Barros e Rita de Eça, que estiveram sempre presentes.

A minha terapeuta, Nísia do Valle Rocha, pelas infinitas sessões e acompanhamento ao longo dos anos e por me ajudar a elaborar meus questionamentos e, principalmente, meus sonhos.

Gostaria de agradecer também à minha família, em especial aos meus pais, Cleusa Vicentim e Odair Mora, e meu irmão, Guilherme Mora, pela compreensão ao longo de toda a minha trajetória acadêmica.

A minha companheira, Sofia de Eça, sou grata pelo companheirismo, troca de ideias e debates enriquecedores ao longo dessa jornada acadêmica e de vida. Seu suporte emocional, encorajamento e contribuição artística foram essenciais para superar os desafios e materializar esta etapa importante.

Por fim, um agradecimento especial à minha avó, Ana Redigolo, a quem dedico esta dissertação, por me ensinar a importância dos sonhos em nossas vidas.

Cada um de vocês desempenhou um papel fundamental na minha formação e crescimento como pesquisadora e me encorajaram a fazer melhor.

Ana Carolina Mora

Sumário

1. INTRODUÇÃO	17
2. REVISÃO DE LITERATURA	18
2.1 O QUE SÃO OS SONHOS?	18
2.1.1 Por que sonhamos?	18
2.1.2 Definição psicanalítica	20
2.1.3 Bioquímica onírica	21
2.2 MEMÓRIA HUMANA	22
2.2.1 O papel da memória na evolução humana	22
2.2.2 A conexão do corpo com a memória	23
2.2.3 A memória nos sonhos	23
2.3 ARTE NO CONTEXTO DOS SONHOS	24
2.3.1 Como a arte interpreta os sonhos	25
2.3.2 Processos cognitivos e fisiológicos da imagem e do som	28
2.3.3 Performance: o corpo como laboratório artístico de experimentação	28
2.4 TECNOLOGIA NO CONTEXTO DE SONHOS E MEMÓRIA	31
2.4.1 Como o tempo e a percepção alteram a memória	31
2.4.2 Processo de construção artística a partir de tecnologias	32
2.4.3 Tecnologia e performance	32
2.4.4 Tecnologia computacional no contexto de instalações	33
3. CASOS DE ESTUDO	35
3.1 GRETE STERN	36
3.2 CHEMA MADOZ	42
3.3 MAN RAY	48
3.4 MARIA MARTINS	55
3.5 ALFRED HITCHCOCK	61
3.6 DAVID LYNCH	68
3.7 OLAFUR ELIASSON	78
3.8 REFIK ANADOL	88
3.9 CONCLUSÃO DAS ANÁLISES DE CASOS	92
4. INSTALAÇÃO	95
4.1 INTRODUÇÃO	95

4.2 INTENÇÃO	98
4.2.1 Descrição do sonho	99
4.3 DESENVOLVIMENTO DE PROJETO	100
4.3.1 Ponto de partida	100
4.3.2 Técnicas e primeiros testes Escultura	102
4.3.3 Desenvolvimento vídeo	107
4.3.4 Desenvolvimento som	109
4.3.5 Montagem da curta-metragem	110
4.4 IMPLEMENTAÇÃO	114
4.4.1 Visita técnica	114
4.4.2 Primeiros testes para a instalação	115
4.5 DOCUMENTAÇÃO DA INSTALAÇÃO	117
4.6 ANÁLISE CRÍTICA	123
5. CONCLUSÕES	125
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	128
7. ANEXOS	128

Lista de Figuras

Fig. 1 O Sono, Salvador Dalí 1937	25
Fig. 2 Retrato de família, Dorothea Tanning 1954.....	26
Fig. 3 Desabamento do Céu/ Fim do Mundo, Claudia Andujar 1976.....	27
Fig. 4 modificação corporal e performance em Crimes of the Future, 2022 David Cronenberg.....	30
Fig. 5 modificação corporal e performance em Crimes of the Future, 2022 David Cronenberg.....	30
Fig. 6 Projeto de Videoplace, Myron Krueger 1974	33
Fig. 7 Sonho nº 39, Sonhos de obstáculos, Idílio nº 21 1949 Grete Stern	36
Fig. 8 Sonho nº 43, Sonhos do espelho, Idílio nº 17 1949 Grete Stern	37
Fig. 9 Sonho nº 5, Sonhos de inibição, Idílio nº 80 1950 Grete Stern	38
Fig. 10 Sonho nº 31, Feito na Inglaterra, Idílio nº 101 1950 Grete Stern	39
Fig. 11 Sonho nº 16, Sereia do Mar, Idílio nº 83 1950 Grete Stern.....	40
Fig. 12 Sonho nº XX, Feito na Inglaterra, Idílio nº xX 1950 Grete Stern.....	40
Fig. 13 Sonho nº XX, Sereia do Mar, Idílio nº xx 1950 Grete Stern.....	41
Fig. 14 Sonho nº 1, Eletrodomésticos para uso doméstico, Idílio nº 6 1948 Grete Stern	41
Fig. 15 Fotografia sem título, 2006 a 2009 Chema Madoz.....	43
Fig. 16 Fotografia sem título, 2006 a 2009 Chema Madoz.....	43
Fig. 17 Fotografia sem título, 2006 a 2009 Chema Madoz.....	44
Fig. 18 Fotografia sem título, 2006 a 2009 Chema Madoz.....	45
Fig. 19 Fotografia sem título, 2006 a 2009 Chema Madoz.....	46
Fig. 20 Fotografia sem título, 2006 a 2009 Chema Madoz.....	46
Fig. 21 Fotografia sem título, 2006 a 2009 Chema Madoz.....	47
Fig. 22 Fotografia sem título, 2006 a 2009 Chema Madoz.....	47
Fig. 23 Les Mystères du Château du Dé, Man Ray 1929	49
Fig. 24 (esq.) Les Mystères du Château du Dé, Man Ray 1929	49
Fig. 25 (dir.) Les Mystères du Château du Dé, Man Ray 1929.....	49
Fig. 26 Le Retour à la Raison, Man Ray 1923	50
Fig. 27 Le Retour à la Raison, Man Ray 1923	50
Fig. 28 Le Retour à la Raison, Man Ray 1923	50
Fig. 29 Le Retour à la Raison, Man Ray 1923	50

Fig. 30 Emak Bakia, Man Ray 1926 Fig. 31 Emak Bakia, Man Ray 1926.....	51
Fig. 32 Emak Bakia, Man Ray 1926 Fig. 33 Emak Bakia, Man Ray 1926.....	51
Fig. 34 Objet à détruire, Man Ray 1923.....	52
Fig. 35 Violon d'Ingres, Man Ray 1924	53
Fig. 36 Femme aux cheveux longs, Man Ray 1929.....	54
Fig. 37 O Impossível, 1944 Maria Martins	56
Fig. 38 O Impossível, 1945 Maria Martins	56
Fig. 39 O Impossível, 1946 Maria Martins	57
Fig. 40 O Caminho, a Sombra, Longos Demais, Estreitos Demais, 1946 Maria Martins	57
Fig. 41 Uma Yara, 1940 Maria Martins	58
Fig. 42 O Grande Vidro, 1915-1923 Marcel Duchamp.....	59
Fig. 43 O Canto da Noite, 1968 Maria Martins	60
Fig. 44 Spellbound, 1945, JB se lembra que matou o verdadeiro Dr. Edwardes Alfred Hitchcock	62
Fig. 45 Spellbound, 1945, JB se lembra que matou o verdadeiro Dr. Edwardes Alfred Hitchcock	62
Fig. 46 Spellbound, 1945, Dra. Constance aguarda JB acordar Alfred Hickcock	63
Fig. 47 Spellbound, 1945, Dra. Constance entrevista JB Alfred Hickcock	63
Fig. 48 Spellbound, 1945, a carta de JB no momento 1 Alfred Hitchcock	64
Fig. 49 Spellbound, 1945, a carta de JB no momento 2 Alfred Hitchcock	64
Fig. 50 Spellbound, 1945, sonho de JB ilustrado por Salvador Dalí Alfred Hitchcock.....	65
Fig. 51 Spellbound, 1945, sonho de JB ilustrado por Salvador Dalí Alfred Hitchcock.....	65
Fig. 52 Spellbound, 1945, sonho de JB ilustrado por Salvador Dalí Alfred Hitchcock.....	66
Fig. 53 Spellbound, 1945, sonho de JB ilustrado por Salvador Dalí Alfred Hitchcock.....	66
Fig. 54 Spellbound, 1945, sonho de JB ilustrado por Salvador Dalí Alfred Hitchcock.....	66
Fig. 55 Spellbound, 1945, sonho de JB ilustrado por Salvador Dalí Alfred Hitchcock.....	67
Fig. 56 Imagem que remete a colagens, Mulholand Drive, 2001 David Lynch	68
Fig. 57 Personagem perdida, Mulholand Drive, 2001 David Lynch	69
Fig. 58 Momento do acidente, Mulholand Drive, 2001 David Lynch	69
Fig. 59 Cena do sonho no Winkies, Mulholand Drive, 2001 David Lynch	70
Fig. 60 Cena do sonho no Winkies, Mulholand Drive, 2001 David Lynch	70
Fig. 61 Monstro do sonho do Dan, Mulholand Drive, 2001 David Lynch	71
Fig. 62 Dan desmaia depois de ver o monstro, Mulholand Drive, 2001 David Lynch.....	71
Fig. 63 Betty chega a Hollywood, Mulholand Drive, 2001 David Lynch	72

Fig. 64 Betty encontra com uma desconhecida na casa da tia, Mulholland Drive, 2001 David Lynch.....	72
Fig. 65 Betty encontra com uma desconhecida na casa da tia, Mulholland Drive, 2001 David Lynch.....	73
Fig. 66 Betty em ensaio com Rita, Mulholland Drive, 2001 David Lynch.....	73
Fig. 67 Betty em encenação, Mulholland Drive, 2001 David Lynch.....	74
Fig. 68 Mudança abrupta de cenário, Mulholland Drive, 2001 David Lynch.....	74
Fig. 69 Mudança abrupta de cenário, Mulholland Drive, 2001 David Lynch.....	74
Fig. 70 Betty em surto, Mulholland Drive, 2001 David Lynch	75
Fig. 71 Betty em surto, Mulholland Drive, 2001 David Lynch	75
Fig. 72 Betty e Rita em cena de amor, Mulholland Drive, 2001 David Lynch.....	76
Fig. 73 Cenário conturbado, Mulholland Drive, 2001 David Lynch	76
Fig. 74 Clube Silêncio - sonho dentro do sonho, Mulholland Drive, 2001 David Lynch.....	77
Fig. 75 Clube Silêncio - sonho dentro do sonho, Mulholland Drive, 2001 David Lynch.....	77
Fig. 76 The missing left brain, 2022 Olafur Eliasson	79
Fig. 77 The missing left brain, 2022 Olafur Eliasson	79
Fig. 78 The missing left brain, 2022 Olafur Eliasson	80
Fig. 79 Your ocular relief, 2021 Olafur Eliasson	80
Fig. 80 Your ocular relief, 2021 Olafur Eliasson	81
Fig. 81 Your ocular relief, 2021 Olafur Eliasson	82
Fig. 82 Your hesitant kaleidorama, 2022-2023 Olafur Eliasson	83
Fig. 83 Your hesitant kaleidorama, 2022-2023 Olafur Eliasson	84
Fig. 84 Your memory of the kaleidorama, 2022-2023 Olafur Eliasson	85
Fig. 85 Your memory of the kaleidorama, 2022-2023 Olafur Eliasson	85
Fig. 86 Your living kaleidorama, 2022-2023 Olafur Eliasson	86
Fig. 87 Your power kaleidorama 2022-2023 Olafur Eliasson.....	87
Fig. 88 Desenho da sala imersiva, 2017 Refik Anadol	88
Fig. 89 Archive floor 1, 2017 Refik Anadol.....	89
Fig. 90 Feature extraction, 2017 Refik Anadol	90
Fig. 91 documentos alucinados criados por Inteligência Artificial, 2017 Refik Anadol	91
Fig. 92 Experiência de ambiente responsivo, 2017 Refik Anadol	92
Fig. 93 Fotografia composta por camadas em Caixa de Luz, 2022 Ana Carolina Mora	96
Fig. 94 Caixa de Luz em teste, 2022 Ana Carolina Mora	97
Fig. 95 Caixa de Luz em teste, 2022 Ana Carolina Mora	97

Fig. 96 Teste de molde de gesso da escultura	102
Fig. 97 Teste de molde de gesso da escultura	102
Fig. 98 Produção de molde de gesso com alginato	103
Fig. 99 Produção de molde de gesso com alginato	103
Fig. 100 Abertura do molde de gesso.....	104
Fig. 101 Abertura do molde de gesso.....	105
Fig. 102 Escultura de gesso com dedos quebrados	106
Fig. 103 Escultura de gesso com os dedos recolocados.....	106
Fig. 104 Gravação da curta-metragem das sombras	107
Fig. 105 Gravação da curta-metragem das sombras	108
Fig. 106 Frame da gravação com zoom in da luz	108
Fig. 107 Camadas de edição de áudio no programa Adobe Audition	109
Fig. 108 Diferentes camadas de imagens da mesma cena	111
Fig. 109 Diferentes camadas de imagens da mesma cena	111
Fig. 110 Sobreposição de vídeos formando várias camadas.....	112
Fig. 111 Sobreposição de vídeos com efeito de transição em glitch	112
Fig. 112 Sobreposição de vídeos formando várias camadas.....	113
Fig. 113 Sobreposição de vídeos formando várias camadas.....	113
Fig. 114 Sala de aulas disponibilizada na FBAUP para instalação.....	114
Fig. 115 Sala de aulas disponibilizada na FBAUP para instalação.....	114
Fig. 116 Sala de aulas disponibilizada na FBAUP para instalação com primeiros efeitos de luzes	115
Fig. 117 Desenho da instalação.....	116
Fig. 118 Tripé centralizado para teste conforme desenho.....	116
Fig. 119 Descrição dos aparelhos na sala	117
Fig. 120 Visualização da instalação	118
Fig. 121 Visualização da instalação	119
Fig. 122 Visualização da instalação	120
Fig. 123 Visualização da instalação	120
Fig. 124 Visualização da instalação	121
Fig. 125 Visualização da instalação	122
Fig. 126 Visualização da instalação	122
Fig. 127 Cartaz da exposição O Sonho Metafórico da Memória.....	131
Fig. 128 Convite para exposição O Sonho Metafórico da Memória	132

Fig. 129 Folha de sala O Sonho Metafórico da Memória.....	134
---	-----

1.Introdução

Os sonhos são características intrínsecas ao nosso sono, todos nós sonhamos. E não só a nossa espécie, outros animais também sonham (Antunes, Tufik 2008). Quando deitamos a cabeça no travesseiro, ainda naquele estado de vigília em que estamos meio dormindo e meio acordados, entramos em uma fase de transição, o sono é leve, os batimentos cardíacos e a respiração ficam mais lentos, as ondas cerebrais começam a se modificar e já é possível sonhar.

Os sonhos podem ser descritos como imagens e sons que nos confundem e parecem se desconectar completamente ao primeiro sinal de espasmo. Inspirado neste estado onírico, este trabalho pretende desenvolver uma instalação a partir de hipóteses sobre os sonhos e o papel da memória; além da criação de uma reflexão crítica e teórica que problematize este estado. A instalação, o seu processo criativo e a pesquisa sobre tecnologias imagéticas e sonoras e o seu papel na memória humana, serão os principais focos deste trabalho.

Todos estes pontos descritos acima convergem para algumas questões de partida gerais, provocadas pelo processo criativo da instalação, que passam por entender qual o efeito da tecnologia nos processos de armazenamento da memória humana; como é que essas tecnologias podem contribuir para a construção de uma projeção de imagens e sons abstratos presentes nos sonhos; como as emoções e os afetos contribuem para o processo de produção artística e também estabelecem um diálogo entre diferentes áreas que propõem definições sobre o assunto.

2.Revisão de literatura

2.1 O que são os sonhos?

O sonho, espaço para se encontrar e se perder, é um espectro da realidade composto por fragmentos de memórias. Muitas vezes participamos dele como protagonistas, mas isso não garante qualquer controle sobre a sucessão de acontecimentos do enredo. É fluido, errático, descontinuado e experimentamos sensações e experiências que normalmente não fazem parte da nossa vida consciente. Os lugares e personagens podem se transformar naturalmente, o que pela visão psicanalítica de Sigmund Freud é classificado como a manifestação dos anseios e desejos mais profundos do ser humano (Freud, 1900). Para Freud, os lapsos e fragmentos formam camadas de significados simbólicos do real, mas completamente dispersos na nuvem mutante do hipocampo cerebral, principal sede da nossa memória.

Mas há também uma definição menos onírica e mais fisiológica, segundo a neurociência: sonhar faz parte de um processo de aprendizagem, é o momento em que descartamos aquilo que nos é inútil e preservamos e fixamos o que realmente importa. Para os neurocientistas os sonhos nada mais são que o efeito colateral dos processos de consolidação da memória (Rasch, Buchel, Gais & Born, 2007). Pelo meio do caminho existem os psiquiatras que acreditam que tanto a teoria neurocientífica como a psicanalítica fazem sentido e, mais do que isso, que ambas as teorias podem se unir para explicar o que de fato são os sonhos (Antunes, Tufik 2008).

2.1.1 Por que sonhamos?

Mas afinal, por que nós sonhamos? E por que sonham outros animais? A resposta a esta questão nunca é respondida em sua totalidade, cada vertente de pesquisa justifica este facto de formas diferentes. Para uma parte significativa dos neurocientistas, os sonhos não têm qualquer

função: são apenas um efeito de processos de marcação da memória dependentes do sono, a manifestação consciente destes.

Segundo Sidarta Ribeiro em sua obra *O oráculo da noite* (2019), resultados experimentais da neurociência se encontram com duas importantes descobertas psicanalíticas, a primeira consiste na observação concreta de que os sonhos trazem elementos do que aconteceu no dia anterior, nomeados como "restos do dia", a segunda é saber que nestes "restos" existem atividades mnemônicas e cognitivas da vigília, que acaba por persistir nos sonhos na medida de sua importância para o sonhador.

Em particular, dados recentes sugerem que os sonhos podem desempenhar um papel essencial na consolidação das memórias, levando aquelas recentemente adquiridas a migrar do hipocampo para o neocórtex. Tomados em conjunto, estes resultados indicam a necessidade de reavaliar cientificamente o legado psicanalítico. (Ribeiro 2019, p.2)

Para além de definições científicas ou psicanalíticas, sonhar é intrínseco ao ser humano; podemos até não lembrar do que sonhamos em sua totalidade, mas vez ou outra acordamos com a sensação, e podemos até dizer uma memória, do que experienciamos durante o sono. Ou ainda, de uma forma mais onírica, atribuímos significado subjetivo ao que sonhamos, mesmo que de olhos abertos. Sonhar é olhar para um futuro em construção e ter, em sabedoria popular, esperança de novos horizontes.

Ao sonhar, transportamos os nossos desejos, anseios e ideias para um espaço onde tudo é possível. Mesmo sabendo que o que acontece nesse espaço geralmente não tem aplicação no estado consciente, buscamos qualquer laço de integração e entendimento. E fazemos isso em um esforço de lembrança, dependemos da memória formada durante o estado onírico para acessar esses episódios e traduzi-los em algo que faça mais sentido.

Um estudo sobre a adesão às diferentes teorias científicas sobre a função onírica, primeiro realizado nos EUA, Índia e Coréia do Sul, três contextos culturais completamente diferentes, e depois aplicado no contexto brasileiro por Sidarta Ribeiro e Rafael Scott, comprovou que as pessoas relacionam os sonhos a verdades ocultas.

Os participantes que relataram conhecer ao menos um caso de premonição em sonhos declararam maior ocorrência de sonhos antecipatórios, bem como maior crença na relação dos sonhos com o futuro, do que os participantes que declararam não conhecer qualquer caso de sonho premonitório. Os resultados são compatíveis com a teoria de que os sonhos constituem um processo cíclico de criação, seleção e generalização de conjecturas sobre a realidade. (Scott, Ribeiro 2010, p. 73)

Essas verdades ocultas relacionadas aos sonhos corroboram para a definição freudiana sobre o universo onírico, bem como a ideia de que os sonhos podem ter um papel no aprendizado e na resolução de problemas, já que a experiência subjetiva também acessa os processos cognitivos presentes nos mecanismos de memória (Scott, Ribeiro 2010).

2.1.2 Definição psicanalítica

A psicanálise foi completamente rechaçada no século XX pelas ciências médicas e biológicas em prol de uma supremacia teórica que não levou em consideração o humano, só a máquina, o corpo (Garcia-Roza 2004). Essa supremacia não considerou como ciência a teoria que fazia a conexão entre a realidade e o universo onírico. E ainda mais, desconsiderava toda e qualquer descoberta que não fosse pautada apenas na realidade.

Um dos possíveis motivos para essa desconsideração pode ter passado pelo fato de Sigmund Freud ter centrado suas pesquisas sobre o inconsciente em metáforas e analogias. Em um período que antecede a publicação de *A Interpretação dos Sonhos* (1900), ele fez importantes relações e desdobramentos debruçado em cima de três metáforas: a do reino das sombras e dos maus espíritos, a histórico-arqueológica e a gráfica (Ferreira 2010).

A primeira se refere ao momento inicial da descoberta do inconsciente, em que Freud chega à conclusão de que a consciência é lacunar e não está presente em toda a extensão do psiquismo. A segunda, histórico-arqueológica, foi a metáfora que permitiu que Freud pesquisasse amplamente o funcionamento da região inconsciente do psiquismo e refinasse seu método psicoterapêutico. A terceira, que é gráfica, trata da metáfora que traduz a atividade do nosso aparelho psíquico.

Foram essas três metáforas que construíram a teoria da interpretação dos sonhos de Freud e definiram que os sonhos são manifestações do nosso inconsciente. E mais do que isso, eles são a realização de um desejo não realizado ou reprimido, já que durante o sono nosso cérebro tem uma autonomia maior em relação ao inconsciente. E é por pertença a esta linguagem que o sonho torna-se modelo para a compreensão dos sintomas, dos mitos, das religiões, da obra de arte como formas dissimuladas do desejo. Essa é a razão pela qual Freud afirma que o sonho é o pórtico real da psicanálise (Garcia-Roza 2004).

Curiosamente, os aspectos do legado psicanalítico corroborados até o momento pela biologia e pela psicologia experimental ainda são observações marginais de Freud e Jung, discretas menções *en passant* às funções biológicas do teatro dos sonhos (Ribeiro 2004).

2.1.3 Bioquímica onírica

Sabe-se que nós, seres humanos, percorremos dois tipos de sono em um ciclo, o sono de ondas lentas (não-REM) e o sono paradoxal (REM). A fase do sono de ondas lentas apresenta quatro estágios, é extremamente relaxante e está diretamente ligado às funções vegetativas do nosso corpo. Nesta fase a pressão arterial chega a diminuir em até 30%, bem como a frequência respiratória; os movimentos cessam, são raras as vezes em que o corpo se move para ajuste da posição corporal. É o momento em que tudo está em repouso devido ao aumento da atividade na divisão parassimpática do sistema neural, divisão essa que se localiza no tronco cerebral e é responsável por responder a situações de calma, como saciedade, repouso e digestão. (Antunes, Tufik 2008).

A taxa de uso dos neurônios atinge o nível mais baixo de todo o dia, é como se tudo estivesse em velocidade muito reduzida, em marcha lenta. Embora não tenhamos a total certeza dos pensamentos nesse momento do sono, especula-se que os processos mentais também atinjam o nível mais baixo. Os relatos de sonhos são curtos, com pouca nitidez, pouco ou nenhum conteúdo emocional e com certa coerência. O que é completamente diferente do que ocorre na fase do sono paradoxal (REM), em que há movimento rápido dos nossos olhos (por isso REM - *Rapid Eye Movement*). Nesta fase os sonhos se tornam mais fascinantes, com detalhes completamente enigmáticos e nosso cérebro consome mais oxigênio, até mais do que no estado de vigília.

O famoso termo “peso morto”, se não vem deste estágio do sono, deveria, uma vez que o corpo atinge um alto nível de relaxamento, com quase total perda do tônus muscular; é praticamente incapaz de qualquer movimentação. Com as pálpebras fechadas, nossos olhos se mexem de um lado para o outro com extrema rapidez, e esse é o mais evidente indício de que os sonhos estão acontecendo. É aqui que a mágica acontece, somos dominados pela atividade simpática, que prepara o organismo para situações de medo e estresse, ficamos de prontidão (Antunes, Tufik 2008). Além disso, a frequência cardíaca e respiratória aumentam e se tornam completamente irregulares, quem nunca acordou num impulso com o coração acelerado ou até com falta de ar?

Os sonhos bem sonhados vislumbram nosso destino através de simulações dos possíveis trajetos e desfechos. Sonhar é como tatear o quarto escuro com uma nesga de luz, quando as paredes são o próprio futuro.” (Ribeiro 2019, p. 352).

Toda essa bioquímica presente quando estamos completamente relaxados e prontos para acessar o nosso inconsciente (sonhar) também atravessa um local de extrema importância para nossa vivência tanto consciente, como inconsciente: a memória.

A reativação do sono REM e a possível desligação emocional facilitam a estabilização e a organização das memórias, contribuindo para o funcionamento cognitivo saudável. Por isso, as evidências acumuladas sugerem que o sonho desempenha papel fundamental na consolidação da memória (Rasch, Buchel, Gais & Born, 2007).

2.2 Memória humana

Sempre que aprendemos algo novo nosso cérebro faz novas conexões. É como se uma rede se formasse, mais especificamente uma rede de neurônios. Para que esse algo novo se fixe, é necessário que uma memória seja criada. Para isso, três estruturas são essenciais: o hipocampo, onde as memórias são gerenciadas; o córtex e o subcórtex, que são responsáveis pelo armazenamento.

Ainda de acordo com os estudos da psicologia cognitiva, a memória pode ser processada por meio do armazenamento sensorial, do armazenamento de curto prazo e do armazenamento de longo prazo (Atkinson e Shiffrin 2000). Quando recebemos um estímulo ele é registrado pelo sistema sensorial, a partir dele criamos uma memória sensorial e suas informações ficam registradas na memória de curta duração. Esta memória, por sua vez, é controlada pelos processos de ensaio, codificação, decisão e estratégias de recuperação das informações, e a partir daí a fixação dessas informações produz a memória de longa duração.

Para que todo esse processo se consolide e as memórias sejam elaboradas e sintetizadas é necessário que nosso cérebro desligue nosso estado de alerta acordado e ligue o processo do sono. Através de processos neuroquímicos, o que nós aprendemos é armazenado no cérebro. De acordo com Piazzini (2014), as informações dos eventos que acontecem durante o dia ficam guardadas de forma instável em nossa memória de curto prazo, temos a necessidade de dormir para que estas informações sejam descartadas ou direcionadas à memória de longo prazo.

2.2.1 O papel da memória na evolução humana

O cérebro humano possui cerca de cem bilhões de células nervosas (neurônios) (Rose 2006). Toda essa complexidade é o que nos torna únicos, o que nos faz pensar de formas diferentes um dos outros e processar determinadas informações também de forma diferente. Portanto, considerando tudo como aprendizado, o sono é essencial para podermos concretizar o armazenamento da memória, é ele também o responsável por tornar a evolução humana possível. É enquanto dormimos que tudo o que aprendemos é guardado.

2.2.2 A conexão do corpo com a memória

Para além da complexidade do cérebro humano, as memórias daquilo que vivemos também estão presentes no nosso corpo. Ele carrega em si significado e lembranças de formas distintas. Há um protagonismo do nosso corpo no que toca a percepção das ações e reações que nele se desencadeiam. Esses mecanismos são a própria memória do corpo: sob sua forma a ação do passado é armazenada, ou, dito de outro modo, o "passado do corpo" sobrevive (Bergson 1999).

A informação dessas memórias corporais também é armazenada e concretizada enquanto dormimos, inclusive aquelas adquiridas nos nossos sonhos. É o que Bergson (1999) classifica como lembrança espontânea: aquela em que a consciência está desatenta e acessamos o inconsciente. Por assim dizer, nosso corpo é o laboratório e ao mesmo tempo o experimento da memória.

Um ser humano que *sonhasse* sua existência ao invés de vivê-la manteria certamente sob seu olhar, a todo momento, a multidão infinita de detalhes de sua história passada. E aquele que, ao contrário, repudiasse essa memória com tudo o que ela engendra, *encenaria* sem cessar sua existência ao invés de representá-la verdadeiramente: autômato consciente, seguiria a encosta dos hábitos úteis que prolongam a excitação em reação apropriada. (Bergson, 1999, p. 172).

2.2.3 A memória nos sonhos

O exame dos sonhos oferece uma dificuldade especial, não podemos examinar os sonhos diretamente. Podemos falar da memória dos sonhos. E, possivelmente, a memória dos

sonhos não corresponde diretamente aos sonhos. Se pensarmos que o sonho é uma obra de ficção, possivelmente continuaremos fabulando quando despertamos e, depois, quando os narramos (Borges 1999).

Certamente você já sonhou e quando despertou pensou “que sonho maluco” ou “por que meu corpo era de um animal?”. Nos sonhos, nossa vida se torna um laboratório de criações, o impossível pode acontecer e, às vezes, conseguimos controlá-lo, são os chamados sonhos lúcidos. O sonho exprime o destino, mas não garante a chegada, como alguém que viaja com rumo certo mas pode parar antes, acelerar ou seguir rotas alternativas. Destino é para onde estamos indo, mas não necessariamente para onde vamos. Os sonhos bem sonhados vislumbram nosso destino através de simulações dos possíveis trajetos e desfechos. (Ribeiro 2019)

2.3 Arte no contexto dos sonhos

As revelações feitas por Freud em *A interpretação dos sonhos* (1900) trouxeram uma nova forma de compreender a mente humana, já que a análise ali presente era do consciente e inconsciente, muito diferente do que os preceitos naturais da medicina baseados em análises puramente biológicas. Freud ainda constatou que por meio dos sonhos e da linguagem presente neles nos permitimos realizar desejos recalcados pela moral estabelecida e pela cultura presente nos nossos momentos acordados.

Como já dito anteriormente, o estudo que o levou a desenvolver *A interpretação dos sonhos* foi pautado em metáforas e analogias. Mas foi por meio da linguagem verbal que Freud buscou traduzir a essência do desejo, que é o que nos diferencia um do outro. Esse conjunto nos traz o entendimento onírico e nos auxilia a não perdermos a relação entre as coisas e nós mesmos (Berger 2018).

Enquanto sonhamos somos como espectadores da nossa vida interior, nos colocamos em situações não vividas, ou vividas de forma diferente, em ambientes muitas vezes desconfortáveis e até surrealistas. Neste momento somos nós que compomos as pessoas e o cenário, somos os produtores e dirigimos quase tudo. Ao sair deste estado inconsciente, deixamos de ser quem assiste propriamente e passamos a ser quem “viveu” e que pode interpretar as imagens sem sentido e lógica, a confusão de acontecimentos.

Portanto, somos nós que criamos esse diálogo entre o consciente e o inconsciente, que pode nos levar a traduzi-lo através de uma linguagem poética e artística. Saímos do universo da linguagem verbal e transformamos o mistério em arte.

Essa transformação percorre também um caminho simbólico de representação. Podemos nos basear em algo que não tem um significado literal para transformá-lo naquilo que pode vir a ser uma interpretação. Ou seja, nos baseamos na metáfora presente no objeto ou na obra, para representar aquilo que foi criado pelo inconsciente.

2.3.1 Como a arte interpreta os sonhos

O artista pode ter uma infinidade de meios para interpretar os sonhos. Por meio do surrealismo, por exemplo, que utilizava cores e formas que transmitem o universo onírico presente nos sonhos, artistas como Salvador Dalí, René Magritte, Dorothea Tanning e muitos outros criaram formas que representaram uma ruptura significativa com as convenções estéticas e uma busca pela expressão do inconsciente e do irracional.

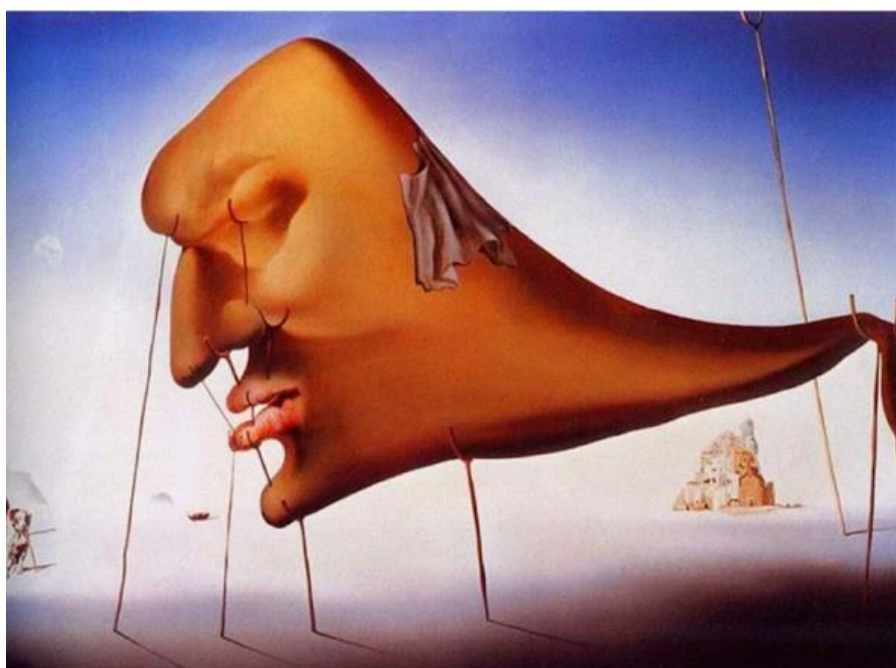


Fig. 1 O Sono, Salvador Dalí | 1937

A base artística do surrealismo foi moldada por diversas influências, tanto do mundo das artes quanto da psicologia e filosofia. Uma das principais influências foi o movimento

dadaísta, que precedeu o surrealismo e enfatizou a rejeição das normas sociais e artísticas, promovendo a liberdade criativa. Os artistas surrealistas também encontraram inspiração na teoria psicanalítica de Freud, particularmente em relação ao papel do inconsciente na expressão artística.



Fig. 2 Retrato de família, Dorothea Tanning | 1954

A literatura também teve um pé no surrealismo e na percepção do inconsciente, Jorge Luís Borges, por exemplo, criou histórias a partir de sonhos, com elementos verdadeiros e completamente criados pelo inconsciente. Ou ainda os artistas podem se valer da representação

dos sonhos através de símbolos e metáforas, com produções que explorem as questões emocionais imbricadas ao ser humano.

Em sua série *Sonhos*, por exemplo, a fotógrafa Cláudia Andujar apresenta sobreposição de imagens, realizadas em lugares e momentos diferentes, de maneira a produzir um novo sentido. Essa série é composta por 18 fotografias fruto de imagens anteriores dos índios Yanomami, um dos maiores povos originários da América do Sul. É através dessas imagens que Cláudia deu sentido ao que é a cultura Yanomani, é o que ela chama de fusão entre o ser humano e os elementos da natureza.



Fig. 3 Desabamento do Céu/ Fim do Mundo, Claudia Andujar | 1976

“Tenho um acervo de vários milhares de negativos, que considero uma mina repleta de imagens sobre os quais construo uma memória que sigo atualizando. Faço como os Yanomami, que estão elaborando seus mitos, justificando-os, retrabalhando continuamente a oralidade de sua história, para ajustá-la ao novo, aos tempos de hoje. Sem esse passado, sem a sua história, a bricolagem cairia no vazio. E é por isso que a memória tem função vital no processo de adaptação e elaboração do novo. Do mesmo modo, consigo sentir um bem-estar muito grande e apreciar o privilégio de ter tido a oportunidade de vivenciar e documentar um passado que em muitos casos ainda é presente, um passado expandido” (Andujar, 2005, p. 167-169).

A arte pode ser ainda uma ferramenta de expressão para sonhos coletivos ou culturais, explicitando temas e questionamentos inerentes a uma determinada comunidade ou época. Dessa forma, a arte pode ser uma janela para compreender como os sonhos são percebidos e interpretados ao longo do tempo.

2.3.2 Processos cognitivos e fisiológicos da imagem e do som

No aprofundamento da criação artística, entende-se que os processos cognitivos e fisiológicos estão presentes tanto na percepção, como na criação, uma vez que o acesso às memórias necessárias à criação envolvem linguagem e pensamento, assim como os processos físicos, bioquímicos e mecânicos cerebrais. Esses processos são a conexão entre o que é criado pelo cérebro e percebido pelo resto do corpo, já que podemos considerar que o “corpo é o alicerce da mente consciente” (Damásio, 2010).

Partimos então aqui da “ideia de que a mente é o conjunto de processos fisiológicos e qualitativos que emergem das operações dos organismos, das ações e das relações entre cérebro, corpo próprio e ambiente.” (Almada, Sousa, Mesquita 2017). Considerando estes já citados como todos os elementos constituintes do sonho, uma vez que o cérebro, a partir do inconsciente, nos permite sonhar, o corpo sentir e o ambiente é como uma tela a ser composta, tanto pelos elementos já presentes como com os posteriormente criados.

2.3.3 Performance: o corpo como laboratório artístico de experimentação

Colocando a mente e o corpo como um conjunto de informações necessárias para um experimento artístico, pode-se considerar que o mesmo se transforma em um laboratório de criação. É nele que tudo acontece, onde tudo se transforma, ele é material e também fonte de expressão. Por meio de técnicas, expressões e gestos, os artistas podem experimentar novos modos de representação, é o que se denomina performance.

A performance evoluiu para formas de compreender como os seres humanos fundamentalmente fazem cultura, afetam o poder e reinventam suas formas de estar no mundo. A insistência da performance como forma de criação e de ser, em oposição à antiga noção de performance como entretenimento, trouxe um movimento para buscar

e articular o fenômeno da performance em suas múltiplas manifestações e imaginações. (Hamera, 2006, capítulo 12, tradução minha)

Um corpo performático, aquele que explora as capacidades físicas, emocionais e sensoriais, é um instrumento de expressão artística e também de interatividade, já que espectador e artista estão em contato direto, seja no audiovisual ou ao vivo. Como um instrumento de expressão, o corpo também pode performar no ambiente, a exemplo do que acontece quando estamos em uma sala de cinema. Neste ambiente nos deparamos com imagens, sejam elas em uma tela ou construídas ao vivo à nossa frente. A todo momento nossos olhos são estimulados a ver, observar e interpretar. Nesse conjunto de ações existe uma relação de codependência, o espetáculo não existe sem o público e o público necessita do espetáculo para mergulhar em outras histórias.

Ao pensarmos que “nossa fisiologia e os mecanismos perceptivos se desenvolveram em conjunto com os processos tecnológicos” (Benjamin, 1982), um artista, ao usar o artifício de um palco ou de uma tela em conjunto com projeções, luzes e som, cria em si algo interligado entre máquina e humano, domínio do espaço e expansão dele. Esse conjunto se transforma em experiência, tanto para o público como para o próprio performer. A exemplo disto estão os filmes do diretor David Cronenberg, que frequentemente cria personagens e narrativas que demonstram como a tecnologia pode causar impressões que trazem um questionamento sobre a forma como as pessoas se relacionam consigo mesmas.

Em *Crimes of the Future* (Cronenberg, 2022), o realizador nos transporta para um futuro distópico em que um personagem desenvolve novos órgãos no corpo e os transforma em obras de arte. O personagem, que explora questões filosóficas sobre a natureza humana e a relação da tecnologia com o corpo e a sexualidade, depende do que lhe acontece durante o sono e os sonhos para ter energia e ideias para esta exploração.

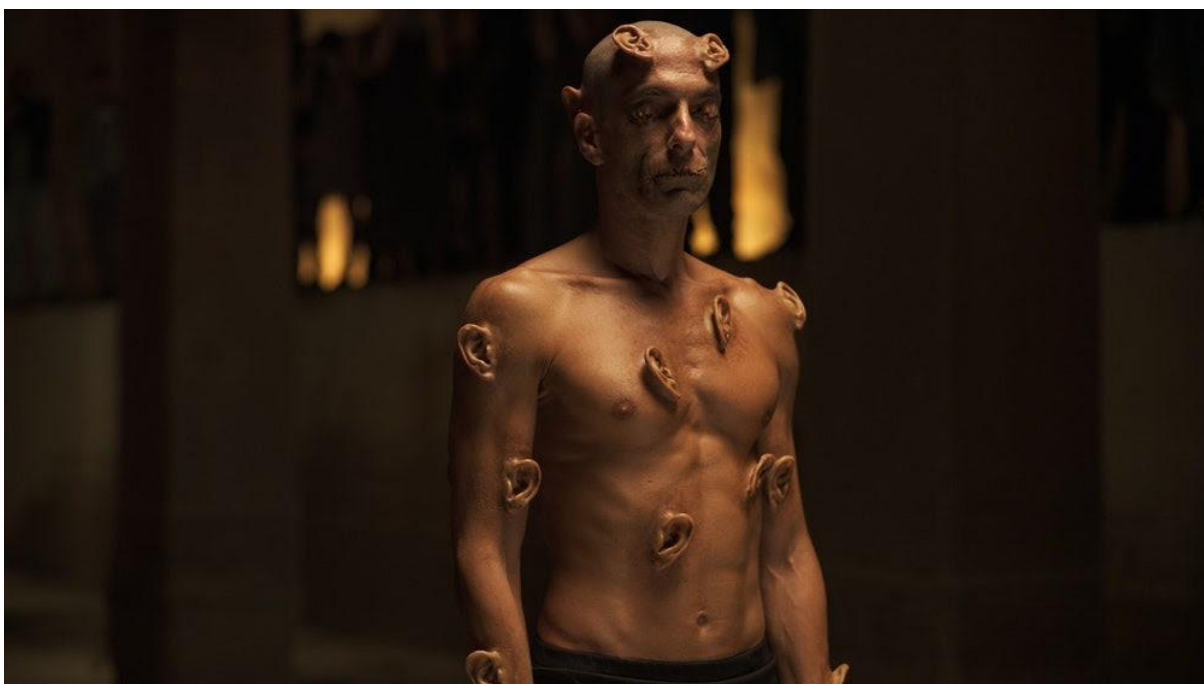


Fig. 4 modificação corporal e performance em Crimes of the Future, 2022 | David Cronenberg

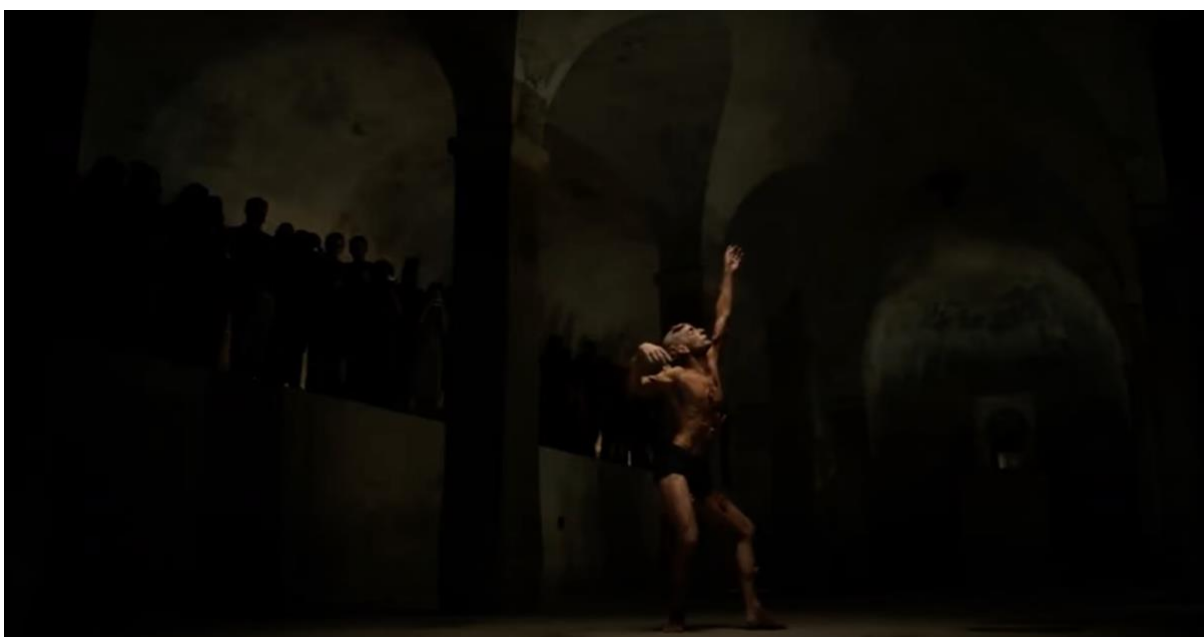


Fig. 5 modificação corporal e performance em Crimes of the Future, 2022 | David Cronenberg

Cronenberg junta elementos de tecnologia, design de produção e atuação e cria uma experiência visual e emocional intensa para o espectador. Ele acredita “que no fim das contas é preciso ir ao corpo para verificar todas as coisas. É pelo corpo que verificamos a vida. É pelo corpo que verificamos a morte.” (Grunberg, 2000:73)

2.4 Tecnologia no contexto de sonhos e memória

Muitas questões importantes ainda precisam ser respondidas acerca deste assunto, mas a tecnologia pode ter um papel importante no contexto de sonhos e memória porque através dela podemos capturar e armazenar memórias e também influenciar nossos sonhos. Já temos ao alcance da mão dispositivos que monitoram o sono e registram nossos sonhos, além daqueles que podem sugerir formas de controlar o conteúdo dos sonhos, como meditação e hipnose. E há ainda alguns dispositivos que estimulam o cérebro durante o sono e melhoram a memória de longo prazo, dispositivos de realidade virtual que fornecem estímulos sensoriais, como luz, som e movimento.

2.4.1 Como o tempo e a percepção alteram a memória

Sabe-se que cada nova memória armazenada no nosso cérebro acaba por fazer relação com as anteriores, elas podem ser acessadas e resignificadas sempre que algo novo é aprendido ou quando temos a necessidade de resgatá-las para executar alguma ação (Herculano-Hozel 2009). O processo de consolidação é cumulativo e dinâmico, todo conhecimento arquivado pode ser modificado. O que se aprende hoje, com um conjunto de elementos de outros dias, revela-se uma nova memória.

O simples fato de usar durante o dia uma memória já instalada e consolidada anteriormente faz com que tudo comece de novo: a memória antiga é “reaberta”, se torna vulnerável a modificações e passa por um novo período de consolidação - para qual o sono é fundamental. (Herculano-Hozel 2009, p. 30)

É isso que nos torna seres tão evoluídos e propensos a um ciclo de desenvolvimento ao longo da vida. Ao longo dessa evolução aprendemos a evitar situações perigosas e buscar recompensas, é o sistema de alerta. Embora as memórias não sejam totalmente precisas, podemos confiar fortemente nelas, caso contrário, viveríamos em um caos constante (McGaugh 2003).

2.4.2 Processo de construção artística a partir de tecnologias

Do mesmo modo que a tecnologia pode estimular os nossos sonhos e capturar e armazenar a memória, ela também tem a capacidade de criar as representações disto. A neurotecnologia já trabalha com a possibilidade de recriar ou simular sonhos usando dados coletados a partir da atividade cerebral durante o sono. Também a realidade virtual e a inteligência artificial permitem a criação de representações de memórias. Mas talvez o mais interessante seja entender a tecnologia como um meio, não como um fim.

Artistas audiovisuais, por exemplo, podem usar o corpo humano como suporte para suas obras, explorando diversas questões, inclusive colocá-lo como experimento de si mesmo no que toca o aprofundamento e imersão nos próprios sonhos. O meu corpo sente, é sensorial, é nele que se forma a experiência do interior com o exterior, do material com o pensamento, do sonho com o real. É nele que a liberdade do sonho pode se materializar.

“Posso ir até o fim do mundo, posso me esconder, de manhã, debaixo das cobertas, encolher o máximo possível, posso deixar-me queimar ao sol na praia, mas o corpo sempre estará onde eu estou. Ele está aqui, irreparavelmente, nunca em outro lugar. Meu corpo é o contrário de uma utopia, é o que nunca está sob outro céu, é o lugar absoluto, o pequeno fragmento de espaço como qual, em sentido restrito, eu me corporizo.” (Foucault, 1966 p. 12)

Essa corporização descrita por Foucault pode ainda ir além do próprio corpo e usar algumas tecnologias como projeções de vídeo, sensores e sistemas de realidade virtual para criar experiências artísticas interativas. Ou ainda aplicar-se à técnica de processamento de imagens e até mesmo ao aprendizado profundo das inteligências artificiais.

2.4.3 Tecnologia e performance

Ao colocar o nosso próprio corpo como experimento e uni-lo à uma máquina, criamos uma simbiose para explicar aquilo que não vemos. Nunca conseguimos ter uma visão completa do nosso corpo, em 360°. Essa impossibilidade de sair de si e se ver de fora é o que nos leva a buscar imagens capturadas pelas lentes da câmera em vídeos ou fotos. É um performar para se ver.

Quando sonhamos e estamos presentes nesses sonhos nos observamos para além do auxílio da tecnologia. É neste estado que acessamos memórias e criamos novas, nos colocamos em situações talvez nunca vividas na vida real e mudamos a percepção do que nos rodeia. Vivemos no paradoxo de nos vermos por completo no espaço da mente e aos pedaços no espaço material.

Essa fragmentação pode ser suprida, de alguma forma, pela junção das tecnologias com o corpo. É mudar o que está presente em nós de forma onírica para um estado de discurso externo e visual ao outro e colocá-lo em um ambiente de acesso democrático.

2.4.4 Tecnologia computacional no contexto de instalações

A tecnologia computacional é amplamente utilizada em instalações para automatizar processos, controlar equipamentos, coletar e processar dados e criar experiências interativas. É essa tecnologia também que pode trabalhar com a interpretação do corpo humano para criar possíveis projeções, exibições e imagens virtuais sobre um corpo em movimento ao vivo ou com imagens pré-montadas, além de geração de conteúdo, variação contínua, responsividade a informação em tempo real.

Pode-se colocar a máquina trabalhando para captar o movimento do corpo e esse material ser utilizado como interação com um espaço imagético projetado, como fez o artista Myron Krueger em 1974, na obra *Videoplace*. Krueger usa a silhueta do corpo ou das mãos da pessoa para projetá-la em vídeo e, uma vez dentro do campo visual das imagens projetadas, ele as relaciona com os elementos virtuais que possuem respostas e comportamentos programados (Mota 2014, p.96).

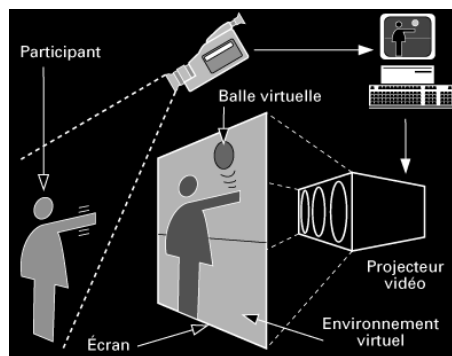


Fig. 6 Projeto de Videoplace, Myron Krueger | 1974

Há ainda outra possibilidade dentro do campo da projeção, que é aquela realizada sobre o corpo (body mapping). Neste caso, o corpo do performer é preenchido pela projeção imagética. O corpo é usado como mídia viva, como defendia Hans Belting, historiador de arte alemão. “Os corpos performam imagens (de si mesmos ou mesmo contra eles mesmos) tanto quanto percebem imagens externas. Neste duplo sentido são um meio vivo que transcende a capacidade de sua mídia prostética (Belting 2005).

Quando partimos para imagens virtuais, as tecnologias de Realidade Virtual predominam. “Diferente do cinema, aqui [na Realidade Virtual] não existe mais ‘uma história a ser contada’ e sim ‘uma história a ser vivida’” (Arnaldi; Guitton; Moreau 2018, p. 13). Neste caso, diferentes sensores de movimento e câmaras são usados para gerar respostas visuais, deixando claro um processo de imersão e a criação de um diálogo entre o corpo humano e o ambiente virtual e real.

Alguns autores, como Jayne Gackenbach (2006), argumentam que jogos digitais e realidade virtual configuram novos estados de consciência por meio do “aumento do envolvimento, controle, atenção seletiva, fidelidade perceptual e imitando experiências do mundo real” (Gackenbach 2006, p. 96). Essa relação entre estados de consciência e realidade virtual podem estar associados à atividade onírica dos sonhos, em uma espécie de realidade estendida.

Para além da realidade estendida, a formação de camadas de imagens e sons podem ainda ser associados à variação contínua de cores e sons com diferentes timbres e intensidades. A manipulação das cores no contexto computacional é alcançada por meio de sistemas de representação de cores, como o RGB (Red, Green, Blue) ou HSL/HSV (Hue, Saturation, Lightness/Value). Esses modelos são amplamente utilizados em softwares de edição de imagens, jogos, aplicativos de design e muitas outras aplicações relacionadas ao processamento de cores.

No modelo RGB, a combinação desses três componentes em diferentes intensidades permite a criação de uma ampla variedade de cores. Já o modelo HSL/HSV, por sua vez, é baseado nas características perceptivas das cores e fornece um controle mais intuitivo sobre a variação contínua de cores (Giorgianni, Madden 1998). Os sistemas operacionais e as bibliotecas de programação oferecem funções e ferramentas para manipular e controlar a variação contínua de cores. Isso permite a criação de gradientes, transições suaves entre cores, animações, sobreposições e outras manipulações de cor em aplicativos e interfaces gráficas.

Em relação a variação sonora, algumas técnicas como a de síntese sonora e processamento de sinais digitais podem ser utilizadas para criação de sons em camadas

também. Duas delas podem ser destacadas: a aditiva e a subtrativa. A aditiva envolve a criação de sons combinando múltiplas ondas senoidais de diferentes frequências e amplitudes. Cada onda senoidal é chamada de parcial ou harmônico. Ao variar as frequências e amplitudes desses harmônicos ao longo do tempo, é possível criar uma variação contínua de sons (Roads, 2015, p.212).

Já a síntese subtrativa é baseada na modificação de um som inicialmente complexo, retirando componentes indesejados por meio de filtros. Nessa técnica, um som inicial é gerado utilizando osciladores ou geradores de ruído para criar uma fonte sonora (Roads, 2015, p.212). Em seguida, são aplicados filtros para reduzir ou eliminar frequências específicas e moldar o espectro sonoro.

O uso de algoritmos, processamento de sinais digitais e controle preciso dos parâmetros sonoros permite a criação de muitas variações sonoras em tempo real ou pré-gravadas, possibilitando a expressão artística, a composição musical e a criação de efeitos sonoros em diversas aplicações computacionais.

Essa manipulação sonora em conjunto com a manipulação de camadas de cores pode formar um conjunto contínuo que pode ser transformado em trechos de vídeos, filmes e até serem utilizados pela inteligência artificial generativa para formar novas e infinitas composições.

3. Casos de estudo

Em continuidade com a literatura analisada, tornou-se importante me aprofundar em casos artísticos com diferentes propostas de exploração da temática dos sonhos, do inconsciente e do imaginário. Principalmente nas suas estratégias de construção de metáforas visuais e em como colocam o corpo humano como parte da obra.

Também é de interesse da pesquisa destacar os trabalhos que representam e compreendam a presença do feminino, seja como qualidade, referência, suporte ou símbolo das criações. Além disso, foram analisados obras de artistas que trabalham com as camadas de imagens e sons, já que os sonhos são compostos por camadas de construção e interpretativas.

3.1 Grete Stern

Durante o governo peronista na Argentina, surge uma coluna intitulada *A psicanálise vai ajudá-la*, na revista feminina *Idilio*. No periódico publicavam-se, entre 1948 a 1951, respostas a cartas enviadas por leitoras que relatavam seus sonhos. Essas cartas desdobravam-se em duas interpretações: uma artística, proposta por Grete Stern, e uma interpretação psicanalítica desenvolvida por Richard Rest, pseudônimo de Gino Germani, um sociólogo italiano que vivia na Argentina.

No viés da interpretação artística, Stern criou a série *Sonhos*, em que construiu cerca de 150 fotomontagens que combinavam humor e surrealismo. Nelas, a artista mostrava mulheres de diferentes formas e tamanhos em cenários que misturam realidade com ficção e imaginação (Fig. 7)



Fig. 7 Sonho nº 39, *Sonhos de obstáculos*, *Idilio* nº 21 | 1949 | Grete Stern

A artista tinha como processo de trabalho a técnica de fotomontagem, na qual combinava diferentes camadas de negativos e papéis fotográficos para criar as composições. O processo de produção das imagens se iniciava com as indicações de Germani, que era quem recebia esses relatos e os repassava para Stern, “Em geral, dava-me indicações sobre a

diagramação: devia ser horizontal ou vertical, ou com um primeiro plano mais escuro no fundo, ou representando formas intranquilas” (Stern, 1966, p.51).

Por isso, é de fácil percepção o uso da metáfora em praticamente todas as imagens. Stern usava a técnica da fotomontagem analógica e unia diferentes tipos de imagens para compor um cenário e os fotografava.

“Obtenho as nuvens e a praia de negativos de meu arquivo. Pego uma fotografia da menina sentada na posição indicada no esboço. Reproduzo-a em um formato que permita colocá-la atrás da garrafa real, de modo que dê a impressão de que a menina está fechada dentro da garrafa. Fotografo o conjunto e recorto-o. Em seguida testo o tom do fundo &– o céu com as nuvens e a praia de areia &– para que dê relevo à garrafa. Testo também o tamanho da garrafa com relação ao fundo, estudando qual tonalidade e tamanho são mais adequados.” (Stern 1996, p.52)

Nestas camadas de imagens pode-se identificar o uso de elementos recorrentes, que são tanto imagéticos quanto do próprio processo de criação. Por exemplo, na recorrência dos sonhos de aprisionamento experienciados pelas mulheres, Stern garante essa sensação de prisão ao colocar a imagem da própria mulher cercada por outro objeto, dentro do espelho repetidamente (Fig. 8), ou fechada em uma garrafa (Fig. 9).



Fig. 8 Sonho n° 43, Sonhos do espelho, Idílio n° 17 | 1949 | Grete Stern

Para formar as camadas de imagens, Stern fazia uso de diversas imagens, às vezes repetidas, como no *Sonho nº 43* (Fig. 8), para causar sensações no leitor. Em outros momentos ela fragmentava as imagens e as deslocava por meio da variação de escala ou contraste por tamanho, como no *Sonho nº 5* (Fig. 9), em que aprisiona uma mulher dentro de uma garrafa na praia. Ela constrói a metáfora dos sonhos ou mensagens enviadas para o futuro (mensagens em garrafas) e posiciona a mulher ao mesmo tempo no espaço de aprisionamento e de um possível futuro a ser descoberto.



Fig. 9 Sonho nº 5, Sonhos de inibição, Idílio nº 80 | 1950 | Grete Stern

É importante salientar que o desenvolvimento do trabalho da artista no fim dos anos 1940 e começo de 1950 é fortemente marcado por uma época conservadora, em que a mulher não tinha espaço na sociedade, era tratada como objeto e sua única função era a atividade doméstica.

O que vemos como resultado são imagens que usam a metáfora proporcionada pela descrição dos sonhos de forma a criar um estado de espanto no leitor, já que a fotografia na época era vista como real. Isso formava uma nova perspectiva tanto do sonho como da própria interpretação da imagem. Ao mesmo tempo que ela consegue transportar a problematização do corpo contemporâneo das mulheres, também passa a ideia do não dito naquilo que vemos e naquilo que nos olha (Didi-Huberman 2010).

É com o surrealismo fotográfico que Stern nos faz enfrentar corpos femininos fragmentados, reduzidos a meros objetos rodeados pelo universo masculino. A artista consegue desestabilizar nosso olhar com o objetivo de mostrar como as mulheres eram subjugadas, emudecidas e expostas até a uma perda de identidade em prol desse serviço ao patriarcado.



Fig. 10 Sonho nº 31, Feito na Inglaterra, Idílio nº 101 | 1950 | Grete Stern

Tomando como ponto de partida que os sonhos são a manifestação do nosso inconsciente (Freud 1900), pode-se notar que nas fotomontagens de Stern esse conteúdo vem exatamente para colocar a mulher no lugar do objeto e transparecer o momento histórico em que se vivia (Fig. 10). Era o retrato do inconsciente individual, interpretado a partir dos sonhos, formando um inconsciente coletivo nos anos 1950.



Fig. 11 Sonho nº 16, Sereia do Mar, Idílio nº 83 | 1950 | Grete Stern

Para além disto, Stern usava elementos que eram símbolos do ambiente doméstico para criar uma atmosfera visual onde suas personagens estavam imersas na realidade do dia a dia e, ao mesmo tempo, as colocava ao dispor da experiência onírica das leitoras. Esse efeito era promovido com uma construção semelhante ao que os surrealistas e dadaístas praticavam.



Fig. 12 Sonho nº XX, Feito na Inglaterra, Idílio nº xX | 1950 | Grete Stern

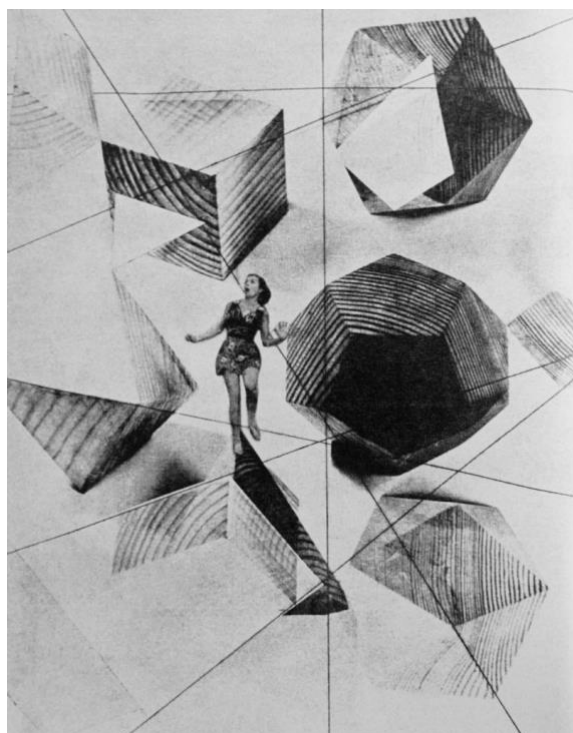


Fig. 13 Sonho nº XX, Sereia do Mar, Idílio nº xx | 1950 | Grete Stern

Para além da interpretação dos sonhos, da manifestação do inconsciente e do momento histórico, é importante destacar que no trabalho de Stern a questão do corpo é crucial. Sendo o corpo a nossa conexão com o mundo que nos rodeia, é sobre ele que todas as coisas agem; é nele que represamos emoções e as expandimos e é por meio dele que nos expressamos e existimos.



Fig. 14 Sonho nº 1, Eletrodomésticos para uso doméstico, Idílio nº 6 | 1948 | Grete Stern

Stern retrata um corpo, por vezes, diminuído, transformado, repartido, preso ou quebrado. Vale lembrar que as imagens foram construídas em um momento histórico específico, que a fotografia tinha um apelo documental forte como a própria realidade e também era exacerbado o papel da subserviência às mulheres. Mas também é importante dizer que esta não era uma realidade para a artista.

Stern era uma fotógrafa já reconhecida, com formação em artes visuais, frequentava ambientes permeados por artistas da época e com carreira internacional, situação muito diferente das mulheres retratadas em suas fotomontagens para a revista. Esse contraste também fez parte da sua interpretação artística dos sonhos, ao colocar as mulheres em ambientes domésticos, os quais não eram uma realidade para ela, trazia a ideia do sufocamento e aprisionamento, talvez por ser assim que ela se sentisse nessas atividades.

É o que Jacques Lacan (1998), psicanalista estudioso da teoria freudiana, considerava como transferência. A artista transfere para o trabalho parte daquilo que interpreta e sente, é a linguagem visual montada por ela, sobre um outro referencial (os sonhos das leitoras), com uma camada de história própria.

O trabalho de Stern possui uma plasticidade perturbadora. Ao mesmo tempo em que as imagens são cuidadosamente montadas, elas carregam em si também simbologias angustiantes. O que para esta pesquisa traz uma imersão dupla: primeiro nas imagens e, depois, no pensamento sobre como a imagem foi concebida. É algo semelhante ao que acontece quando sonhamos e tentamos lembrar com detalhes do que aconteceu. Ao despertarmos, tentamos lembrar do que “vimos” nesse sonho, depois nos indagamos do porque aquilo aconteceu e, quanto mais elaboramos, mais essa interpretação se transforma e ganha outros caminhos.

3.2 Chema Madoz

A manipulação e reconstrução de imagens passam por processos que nos conduzem por uma nova interpretação sobre aquilo que já representava algo. Ao transportarmos um objeto que já tinha um significado para um novo ambiente, esse novo conjunto cria um novo significado. É algo semelhante ao que faz Chema Madoz, fotógrafo espanhol que tem por premissa despertar mistério e surpresa em seus trabalhos.



Fig. 15 Fotografia sem título, 2006 a 2009 | Chema Madoz

O artista fotografa imagens que são cuidadosamente compostas para criar elementos irônicos (Fig. 15). A partir da natureza-morta, foco de artistas desde as pinturas rupestres, ele faz com que o espectador pense muitas vezes antes de ter uma interpretação sobre as imagens, ou que tenha uma resposta e no segundo seguinte ela mude completamente.

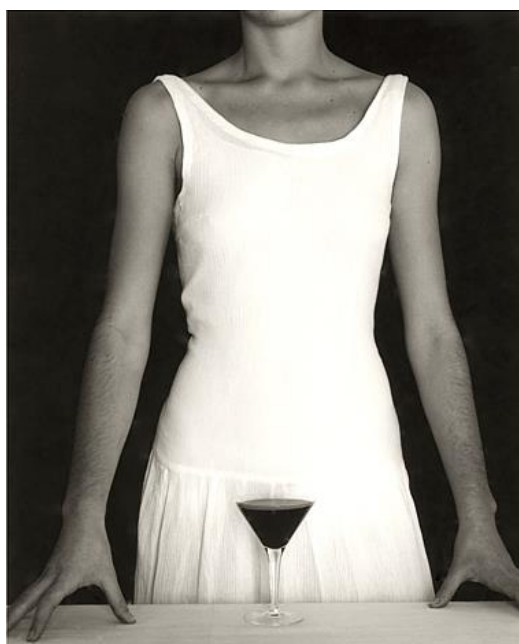


Fig. 16 Fotografia sem título, 2006 a 2009 | Chema Madoz

Na retórica imagética de Madoz, podemos perceber a composição com “objetos enganosos” (Fig. 16). É preciso a participação do espectador para a obra ficar completa, já que a imagem em si não é aquilo que vemos, mas o que ela pode representar. Essa interpretação imagética passa pelos princípios da Gestalt.

Esses princípios são caracterizados pela similaridade, que ocorre quando objetos são similares a outros objetos; a continuidade, em que o olhar é forçado a mover-se por meio de um objeto; o fechamento, quando um espaço não está completamente fechado, mas o olhar o completa; a proximidade, quando os elementos formam um grupo; e a figura e o fundo, em que o olhar diferencia a forma de um objeto e o que está ao seu redor (Coe, 2006, p. 32).

Por isso também, pode-se considerar a obra do fotógrafo como performática, aquela em que é necessária a presença de outro para se completar. É algo semelhante ao que acontece em uma performance de corpo presente, o artista se apodera do corpo para que ele mesmo se torne outra coisa e assuma outras funções (Carvalho 2012).

Nota-se que as fotografias de Madoz são paradoxos visuais (Fig. 17), são representações, não fragmentos da realidade. É o que Vilém Flusser (1990) defendia como a transformação do discurso teórico em uma superfície. Ora, de um lado temos a ideia do que poderia ser e, do outro, uma representação do que poderia ser, não literalmente.



Fig. 17 Fotografia sem título, 2006 a 2009 | Chema Madoz

É algo aproximado à metáfora visual, que existe para esconder mais ainda os sentidos, ela sugere ao invés de desvendá-los. Por isso o trabalho de Madoz se torna tão importante para a investigação sobre como a arte pode interpretar os sonhos, já que a metáfora visual é primordial no trabalho dele e no desenvolvimento desta pesquisa também.



O fotógrafo é um grande colecionador de objetos e acaba por os encontrar em mercados de pulgas, lojas de antiguidades e ferros-velhos, que é onde encontra inspiração para suas

composições (Fig. 19). Ele constrói imagens poéticas ao deslocar esses objetos dos seus locais de origem para ressignificá-los e tirá-los de seu sentido comum. E é com a técnica da fotografia a preto e branco que consegue dar atenção em pequenos detalhes, em contextos que muitas vezes parecem simplesmente surrealistas.



Fig. 19 Fotografia sem título, 2006 a 2009 | Chema Madoz



Fig. 20 Fotografia sem título, 2006 a 2009 | Chema Madoz

A ideia de Madoz é desenvolver um “jogo de redução” que transporta o espectador para o território da imaginação e da memória, exibindo assim uma poderosa narrativa poética que

remete para o universo da poesia minimalista (Soler-Campillo & Felici 2022). Vale notar que entre ele e Grete Stern existe uma diferença no contexto da manipulação das imagens, Stern manipula o suporte fotográfico, enquanto que Madoz manipula o objeto fotográfico.

Para validar as metáforas visuais com a fotografia, Madoz faz uso de imagens e objetos extremamente familiares e que, ao mesmo tempo, nos causam certa estranheza. E é perceptível que tudo isso acontece em um simples instante, naquele súbito encontro entre o olhar e a coisa vista, a primeira impressão de se encontrar um objeto que não pertence ao contexto e, mesmo assim, gerar sentido.

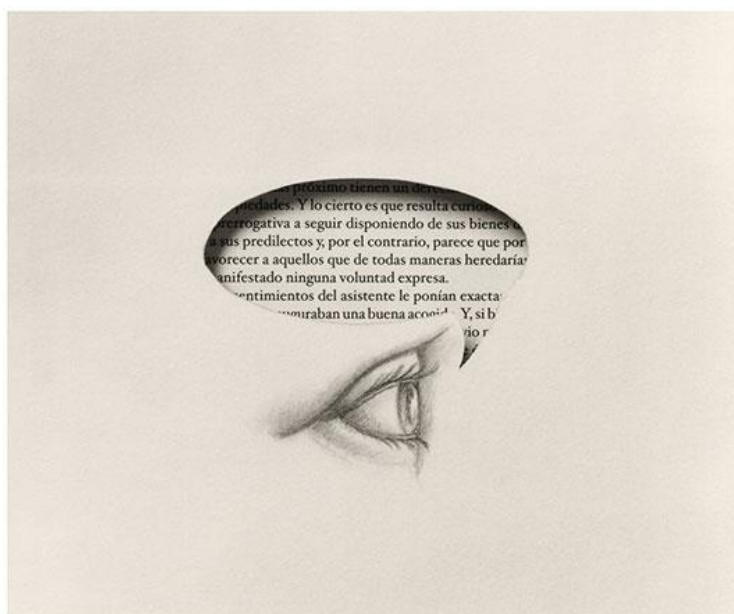


Fig. 21 Fotografia sem título, 2006 a 2009 | Chema Madoz

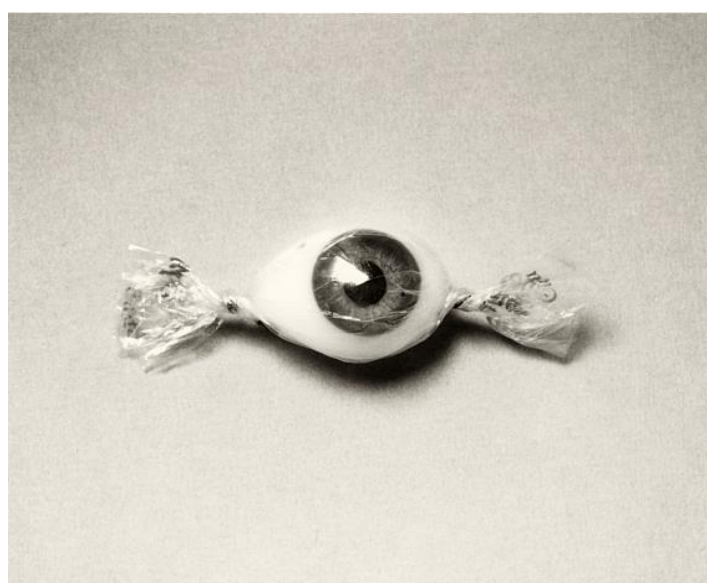


Fig. 22 Fotografia sem título, 2006 a 2009 | Chema Madoz

Afinal, uma nuvem pode ser copa de uma árvore ao mesmo tempo que também é um pedaço de tecido; ou os olhos dão sentido ao pensamento ao mesmo tempo que são plasticamente eternizados em uma embalagem, criando a ideia de congelamento da fotografia. É permitir diversos sentidos e interpretações em uma obra.

Esse congelamento é muito semelhante ao que acontece com a memória humana. Armazenamos um acontecimento repleto de detalhes, não são todos os que ficam “salvos” pelo nosso cérebro, mas alguns são essenciais para a fixação de um determinado espaço no tempo.

E é exatamente isso o que a psicanálise acaba por fazer com a interpretação dos sonhos. Ora, a forma como a arte interpreta sonhos que não contenham uma descrição literal passa pela criação de uma estratégia de produção de sentido. Quando associada ao sonho, a exploração de ideias, aparentemente desconectadas, traz diversos sentidos que podem se transformar em algo novo, uma nova memória metafórica a partir da percepção de um acontecimento ocorrido no inconsciente.

3.3 Man Ray

O trabalho de Man Ray explora o universo do movimento surrealista. Seu trabalho abrange diversas mídias e expressões artísticas, incluindo fotografia, pintura, escultura e filmes experimentais. Seu contato com o meio artístico foi extenso e, assim como Grete Stern, teve uma influência significativa de André Breton, precursor do surrealismo (Sayag, De l'Écotois, 1998).

A imaginação desenfreada e as associações ilógicas presentes no surrealismo tiveram um impacto significativo no estilo e na abordagem artística do artista. Nascido de uma família de origem judia nos Estados Unidos, Ray mudou-se para Paris em 1915 e foi lá que o aprofundamento do seu trabalho fotográfico aconteceu. Por estar tão perto dos expoentes do surrealismo, o artista explorou o inconsciente e os sonhos em seu trabalho.

Ao utilizar técnicas de múltipla exposição, sobreposição e manipulação de imagens, Ray desafiava a realidade objetiva. Um exemplo é a série de fotografias intitulada *Les Mystères du Château du Dé* (Os Mistérios do Castelo do Dado), extraídas de um filme com o mesmo nome, criada em colaboração com André Breton. Nessa série, ele capturou imagens ambíguas e enigmáticas que evocavam um ambiente onírico e simbólico, explorando os domínios do inconsciente.



Fig. 23 Les Mystères du Château du Dé, Man Ray | 1929

A série fotográfica, que foi produzida entre 1929 e 1930, traz uma sequência de imagens enigmáticas e evocativas utilizadas para construir a narrativa do filme, que foi baseado no poema *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1897), de Stéphane Mallarmé.

O título faz referência a um jogo de dados e acaba por sugerir a ideia de aleatoriedade e do papel do acaso na criação artística. Além disso, a combinação dos elementos na imagem constrói uma atmosfera enigmática e misteriosa, algo muito semelhante aos sonhos e ao que é formado no nosso inconsciente.



Fig. 24 (esq.) Les Mystères du Château du Dé, Man Ray | 1929

Fig. 25 (dir.) Les Mystères du Château du Dé, Man Ray | 1929

O universo imagético do filme leva o espectador a questionar a natureza da imagem e a mergulhar em um universo simbólico, desafiando as convenções visuais e as interpretações literais. Nas duas imagens acima (Fig. 24 e Fig. 25), por exemplo, o enigma criado pela falta de expressão dos rostos, a presença dos dados e o espaço comum nos leva a imaginar quais seriam essas expressões num esforço visual de descoberta, algo muito próximo de quando sonhamos e não nos lembramos das feições, só das presenças dos corpos.

Já em *Le Retour à la Raison* (1923), uma obra cinematográfica experimental Ray explora a técnica do filme dadaísta, que envolveu a manipulação direta da película, criando imagens abstratas e perturbadoras. A curta metragem é composta por imagens rápidas e fragmentadas, mesclando diferentes objetos e formas em movimento. O artista utilizou técnicas como sobreposição, rotação, zoom e distorção para criar uma experiência visual intensa.



Fig. 26 *Le Retour à la Raison*, Man Ray | 1923

Fig. 27 *Le Retour à la Raison*, Man Ray | 1923

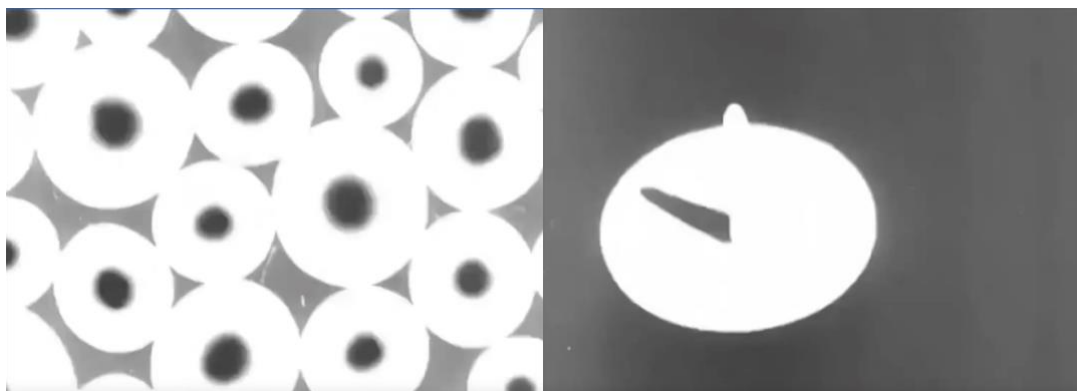


Fig. 28 *Le Retour à la Raison*, Man Ray | 1923

Fig. 29 *Le Retour à la Raison*, Man Ray | 1923

As imagens são completamente desprovidas de narrativa linear e lógica, desafiando a percepção tradicional do cinema, pois não há começo, meio ou fim, além de não ser um meio de contar histórias. A obra traz ênfase na textura e na composição visual, com imagens que flutuam e se desintegram. Ray brinca com a noção de tempo e movimento, criando uma sensação de instabilidade.

O artista esteve interessado em explorar os limites do cinema como uma forma de arte visual, fugindo das restrições da representação literal (Knowles, 2009). Ele buscava capturar a essência do irracional por meio de imagens abstratas e surrealistas. E transportava isso também para as bandas sonoras, com camadas de sons dissonantes que experienciam uma atmosfera surreal e perturbadora.

Essa perturbação é o conjunto de imagens compostas de forma distorcida e sons que criam tensão e mistério, o que traz também uma dimensão emocional à experiência do espectador. Em *Emak Bakia* (1926), Ray faz uso da sobreposição de imagens com câmera em movimento e edição acelerada, o que acaba por criar uma experiência visual que causa desconforto.



Fig. 30 *Emak Bakia*, Man Ray | 1926 | Fig. 31 *Emak Bakia*, Man Ray | 1926



Fig. 32 *Emak Bakia*, Man Ray | 1926 | Fig. 33 *Emak Bakia*, Man Ray | 1926

Nas imagens acima (Fig. 30 a Fig. 33), que são frames extraídos da curta metragem, é possível notar a não linearidade e a falta de conexão entre as imagens. Os surrealistas costumavam registrar pessoas a dormir, pois nessa condição elas estão tecnicamente entre duas dimensões: o real (mundo físico) e o dos sonhos (imaginário). O caráter experimental é ainda explorado no título da obra, que significa "Deixe-me sozinho" em basco, e reflete de certa forma o desejo do artista de explorar sua própria visão artística livre.

Esse caráter experimental de Ray permeia toda a sua obra, que passa pela fotografia, colagem e escultura por meio de coleção de objetos. É como se um trabalho se tornasse o complemento de outros. E isso pode ser observado na obra *Objet à détruire* (1923) (Fig. 34), em que vários elementos são combinados com objetos de outras obras e trabalhos.

Esta obra é a combinação de um metrônomo de Man Ray com a fotografia de um olho afixada com um clipe de papel no braço oscilante, foi criada pela primeira vez em 1923 e faz parte do acervo do Tate Museum, em Londres.

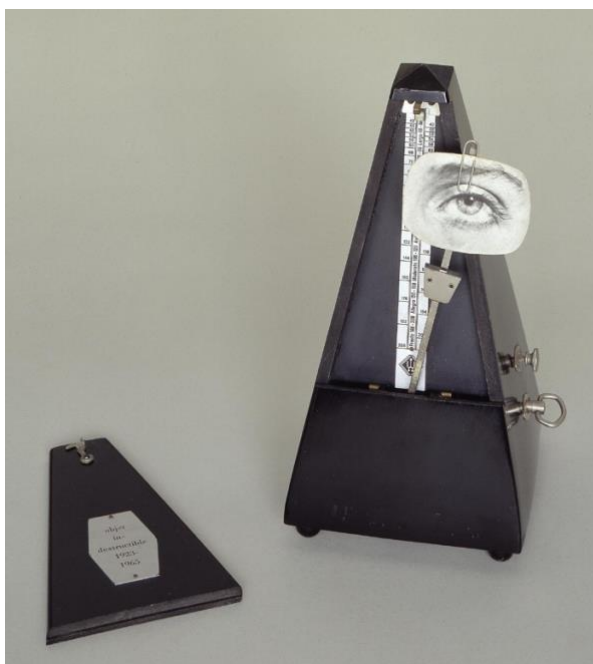


Fig. 34 *Objet à détruire*, Man Ray | 1923

Sobre a obra, Ray explicou mais tarde de onde havia tirado a ideia da criação.

“Eu tinha um metrônomo em meu lugar que eu acionava quando pintava - como o pianista o aciona quando começa a tocar - seu ruído de tique-taque regulava a frequência e o número de minhas pinceladas. Quanto mais rápido passava, mais rápido eu pintava; e se o metrônomo parasse então eu sabia que tinha pintado muito tempo, estava me repetindo, minha pintura não prestava e

eu a destruíria. Um pintor precisa de uma audiência, então também prendi a foto de um olho no braço oscilante do metrônomo para criar a ilusão de estar sendo observado enquanto pinto. Um dia não aceitei o veredicto do metrônomo, o silêncio era insuportável e como o chamei, com certa premonição, de Objeto de Destruição, quebrei-o em pedaços.” (Schwarz, p.206.)

Nas curta metragens as imagens utilizadas fazem parte de combinações da sua exploração da fotografia experimental, que se combinam em diversos momentos. Há excertos de *Le Retour à la Raison* (1923) e *Objet à détruire* (1923) em *Emak Bakia* (1926), por exemplo.

Além disso, Man Ray se debruçou mais amplamente na metáfora por meio da sua produção fotográfica. Ele explorou técnicas como solarização, fotogramas e montagens e criou imagens surrealistas que desafiavam a percepção tradicional. Uma de suas fotografias mais emblemáticas, *Violon d'Ingres* (1924), o artista combina a imagem de uma mulher nua com os sons sugestivos de um violino, fundindo os dois elementos. A metáfora visual nessa obra evoca a ideia de que o corpo humano pode ser visto como um instrumento musical e sugere uma interação entre música e sensualidade.

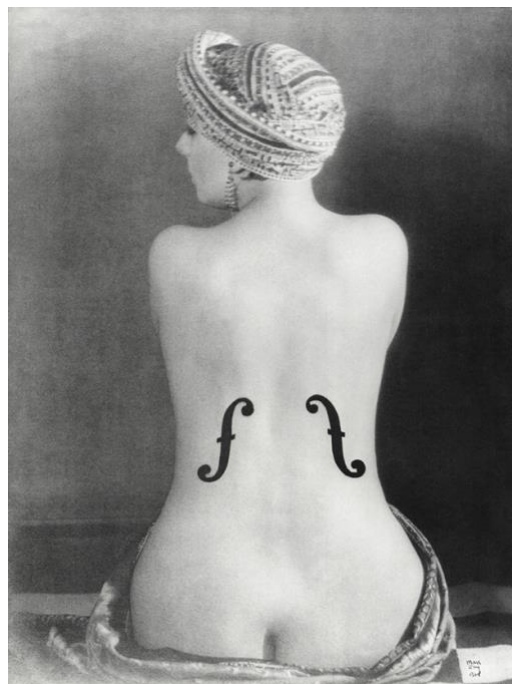


Fig. 35 *Violon d'Ingres*, Man Ray | 1924

Ainda que os laços de Man Ray com o dadaísmo e o surrealismo, que rejeita as ideias convencionais e insere elementos sem sentido, pode ser notado em *Femme aux cheveux longs*

(1929). Embora a imagem seja esteticamente impressionante, alguns elementos se tornam estranhos, fora de contexto. A forma como a mulher está posicionada em uma caixa sem profundidade aparente, não se vê o tronco do corpo e a mancha em sua clavícula parece ser uma mancha de impressão.



Fig. 36 Femme aux cheveux longs, Man Ray | 1929

A metáfora presente no trabalho do artista vai além do conteúdo visual e se estende à própria abordagem artística. Ele desafiou as convenções estabelecidas e experimentou novas técnicas e materiais, incorporando a própria metáfora em suas escolhas estéticas. Bem por isso sua produção artística se torna tão importante para a construção deste trabalho.

O uso do não óbvio, de objetos fora de contexto, de técnicas mistas de produção é complementar ao que o trabalho proposto pretende como forma. É criar um ambiente que possa ser e não ser, que possa transformar o olhar do espectador para aquilo que está preso no inconsciente, mas, que mesmo assim, vem à tona.

3.4 Maria Martins

As manifestações da nossa imaginação sempre foram retratadas na arte. Mas foi a partir do Surrealismo que os sonhos passaram a ganhar mais atenção. Nas 40 páginas do manifesto surrealista, escrito por André Breton, o foco é basicamente no momento da cultura francesa em 1924. Segundo ele, a humanidade havia se transformado em um animal enclausurado. Diante do mundo, estávamos vivendo simplesmente em um ir e vir pautados no racionalismo contemporâneo.

Para contrapor esse racionalismo, Breton sugeriu outro olhar sobre o mundo. Para que essa ideia fosse colocada em prática, os surrealistas começaram então uma revolução artística e social. Neste período os estudos de Freud já haviam confirmado a existência do inconsciente, onde ficava depositado o instinto e o desejo. Bem por isso, a psicanálise foi absorvida pelo movimento.

Foi, aparentemente, por puro acaso que recentemente veio à luz uma parte de nosso universo mental, a qual fingimos não nos dizer mais respeito, e que, em minha opinião, é de longe a mais importante delas. Por isso devemos agradecer a Sigmund Freud. (...) Se as profundezas de nossa mente abrigam forças estranhas capazes de ampliar as que estão na superfície, ou de travar uma batalha vitoriosa contra elas, há motivos suficientes para capturá-las – primeiro capturá-las, então, se for necessário, submetê-las ao controle da razão. (Breton 1924, p.40)

Além do apelo à psicanálise freudiana, Breton andou à procura de artistas para fortalecer e propagar o movimento. Foi nessa procura que se tornou amigo de Maria Martins, artista plástica brasileira, que se tornou uma figura proeminente e construiu um modelo de arte que nutriu o mundo com novas esperanças e ideias. Maria se aprofundava em si mesma, investigava seus sonhos e pesadelos e colocava em suas obras aquilo que estava latente em si.

Em *O Impossível* (1940-1946), por exemplo, uma escultura de bronze, Martins consegue transferir para o espectador a ideia do inacabado, daquilo que pode ser complementado pelo olhar. É uma escultura que desafia o tempo e o espaço, ao mesmo tempo que nos impulsiona a olhar para dentro. Ao desafiar esse olhar interior, a artista nos coloca diante daquilo que nos é mais íntimo: a imaginação. Como na fotografia de Chema Madoz é necessária a presença do outro para a obra se completar, é por essa presença que a escultura se apodera do espectador e o espectador dela.



Fig. 37 O Impossível, 1944 | Maria Martins

A artista no começo de seus trabalhos usava materiais como cerâmica, cera e madeira, mas com a aprimoração de técnicas, é com o bronze que encontra seu caminho. Além disso, ela traz uma espécie de metamorfose para suas obras ao integrar a figura humana à natureza e ainda parece experimentar diversas táticas de construção. Em *O Impossível* (Fig. 37, Fig. 38 e Fig. 39), Martins criou três esculturas com diferentes materiais e com algumas mudanças, mas todas elas tinham a mesma apresentação de dois corpos que se fundem por onde seria a cabeça.



Fig. 38 O Impossível, 1945 | Maria Martins



Fig. 39 *O Impossível*, 1946 | Maria Martins

Ao passo que se identificam traços humanos na escultura, como braços e seios, também é possível compreender a subjetividade da obra. São duas formas humanas, quase unidas por uma cabeça disforme, que parecem estar se aproximando. Essa aproximação se dá exatamente naquilo que é mais selvagem na escultura, naquilo que não pode ser identificado, apenas imaginado.

Pode-se ainda acrescentar que, considerando que as obras de arte também carregam em si uma realidade e remetem à uma determinada época, o momento histórico da artista é algo importante para compreender as influências e referências de sua obra. *O Impossível* faz parte do conjunto de obras produzidas por Martins enquanto ela tinha um relacionamento extraconjugal com Marcel Duchamp. Percebe-se ao longo de uma década as impossibilidades transferidas para suas obras, algo que nunca se completa e está sempre mudando de forma.



Fig. 40 *O Caminho, a Sombra, Longos Demais, Estreitos Demais*, 1946 | Maria Martins

Em *O Caminho, a Sombra, Longos Demais, Estreitos Demais* (Fig. 40), de 1946, observa-se uma figura dourada que caminha serena enquanto um corpo deformado a persegue. Amédée Ozenfant, editor da revista *L'Esprit Nouveau* e amigo de Martins, trata esse momento como o instante final da relação de Martins e Duchamp. “Vejo nela a liberdade ideal, a liberdade sem correntes, e sem freio, sem obrigações, a liberdade toda nua que vai em frente, a liberdade do ser nu na água sem fim e sem fundo ou no céu sem limites.” (Ozenfant, 1946)

Essa década de relação de Martins e Duchamp foi terreno fértil para a criação artística dele também. Ao constituir *O Grande Vidro* (1915-1923), Duchamp consegue finalmente concretizar um desejo antigo de pintar em transparência. Com esta obra ele mostrou que todas as artes, sem excluir as dos olhos, nascem e terminam em uma zona invisível. À lucidez do instinto opõe-se o instinto da lucidez: o invisível não é obscuro nem misterioso, é transparente (Paz, 1977). A obra é tratada por vários autores como um amor impossível, preso, separado entre vidros.

Hoje *O Grande Vidro* (Fig. 42) está no Philadelphia Museum of Art, localizado na sala onde, ao fundo, em frente à obra, foi colocada uma janela a pedido do próprio Duchamp. O fato ocorreu porque atrás da parede da sala havia um jardim e nele se encontrava, naquela época, a escultura *Uma Yara* (1940) (Fig. 41), de Martins. Por meio da janela era possível ver as duas obras ao mesmo tempo.



Fig. 41 *Uma Yara*, 1940 | Maria Martins



Fig. 42 *O Grande Vidro*, 1915-1923 | Marcel Duchamp

Mais uma vez o contexto faz parte daquilo que está intimamente ligado à criação: o desejo. Pensar a obra, para além do artista, significa considerar que, ao fazer tal produção, não transparece apenas a singularidade do autor, mas são produzidos exemplares de um tempo e das condições de enunciação possíveis a partir de determinado contexto (Marsillac, Bloss & Mattiazi 2019).

As possibilidades de metamorfose das formas é o que traz o mistério da psique nos trabalhos de Martins. Em *O Canto da Noite* (1968) (Fig. 43), por exemplo, a deformação é tão intrínseca à obra, que se pode supor, dentre outras interpretações, que são braços envolvidos pela música que se repercutem pelo corpo (obra) todo. O título da obra é inspirado pelos cantos de Zaratustra do filósofo Friedrich Nietzsche, considerado pela artista o seu mais belo poema (da Silva, 2016).



Fig. 43 O Canto da Noite, 1968 | Maria Martins

Nietzsche utiliza o canto para falar do desejo em seus poemas, estratégia que certamente foi reproduzida no trabalho de Martins, já que ele era uma inspiração para a artista (Stigger, 2013). Então chegamos àquilo que também está presente no nosso inconsciente: o desejo. Esse desejo então se torna um organismo pulsante que dá vida à criatividade artística, não só na escultura de Martins, mas também no poema de Nietzsche.

É noite: falam mais alto, agora, todas as fontes borbulhantes. E também a minha alma é uma fonte borbulhante. É noite: somente agora despertam todos os cantos dos que amam. E também a minha alma é o canto de alguém que ama. Há qualquer coisa insaciada, insaciável, em mim; e quer erguer a voz. Um anseio de amor, há em mim, que fala a própria linguagem do amor. Eu sou luz; ah, fosse eu noite! Mas esta é a minha solidão: que estou circundado de luz. Ah, fosse eu escuro e noturno! Como desejaria sugar os seios da luz! (Nietzsche, 2011, p. 224)

As esculturas de Martins provocam sensações e maneiras de olhar diferentes. A artista, ao investigar seu consciente e inconsciente por meio de sonhos e pesadelos, possibilita que a abstração e a deformação presente nas obras façam parte da nossa imaginação. Por isso seu trabalho se torna tão importante para esta investigação.

Maria Martins rompe com os padrões de uma época em que a estética estava vinculada a uma hierarquia e plasticidade. Ela foi inserida no julgamento do “mau gosto”, o que a crítica

do “bom gosto” preferiu chamar de “bom selvagem” (Canada, 2006). Ela foi colocada no lugar do irracional simplesmente por trabalhar com o imaginário, o sonho, o surreal.

3.5 Alfred Hitchcock

Spellbound (1945), adaptação do romance *The House of Dr. Edwards* (1927), de Francis Beending, é um filme de Alfred Hitchcock e marca a cinematografia como a primeira longa metragem realizada sobre psicanálise. Não é um filme com estética completamente hitchcockiana, já que não chega a ser um suspense, tão comuns às obras do realizador.

O filme é estrelado por Ingrid Bergman, que interpreta uma médica, a Dra. Constance Petersen, que trabalha em uma instituição de tratamento de doenças mentais. *Spellbound* tem como plano de fundo um romance: a médica se apaixona por um suposto médico que está imerso em alguns problemas de ordem psíquica.

A trama se desenvolve em torno da instituição onde os médicos trabalham e também residem. Logo no início se dá a chegada de Dr. Edwardes, o suposto médico. Dra. Constance passa a ter diversos encontros com ele e percebe que algo está errado. Ele sofre tonturas quando vê linhas paralelas e tecidos brancos. Então ela descobre ainda que sua assinatura não coincide com uma antiga registrada em um dos seus livros (escritos pelo verdadeiro Dr. Edwardes).

Em certa noite, um dos pacientes da clínica ataca uma pessoa e todos vão para o hospital. Durante a cirurgia, o suposto médico desmaia depois de encontrar padrões de linhas paralelas e se deparar com a roupa branca dos médicos. Ele é levado de volta à instituição e quem vela pelo seu sono é Constance. Quando acorda, ele se dá conta de que pode ter matado o verdadeiro Dr. Edwardes e foge.

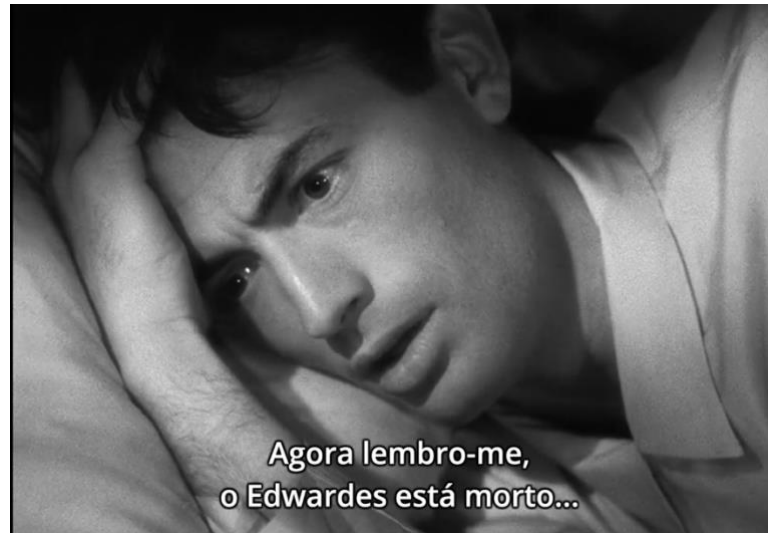


Fig. 44 Spellbound, 1945, JB se lembra que matou o verdadeiro Dr. Edwardes | Alfred Hitchcock

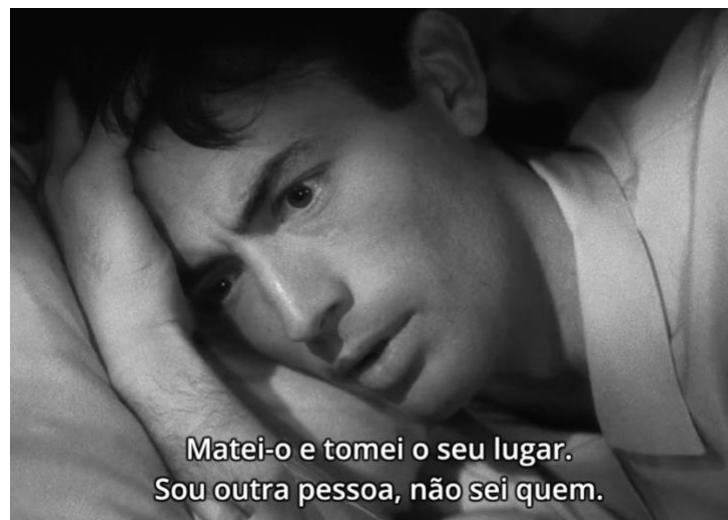


Fig. 45 Spellbound, 1945, JB se lembra que matou o verdadeiro Dr. Edwardes | Alfred Hitchcock

Mesmo descobrindo que ele pode ter matado o verdadeiro Edwardes, Constance segue seu instinto e o encontra. Dr. Edwardes, que na verdade é John Ballantyne (JB), sofre por um trauma de infância e Constance passa então a realizar sessões de psicanálise com ele com o intuito de descobrir onde está o verdadeiro Dr. Edwardes.

Aqui é interessante ter atenção à memória humana, quando nos lembramos, representamo-nos a nós próprios para nós e para aqueles que nos rodeiam, seja por meio da linguagem oral ou suas representações. A forma como nos apresentamos nas nossas memórias, a forma como definimos as nossas identidades pessoais e coletivas através das nossas memórias, é um estudo de quem e como somos. (Fentress & Wickham 1992).

Neste ponto da narrativa, memória e psicanálise convergem. É por meio do acesso às lembranças e ao inconsciente que Constance tenta descobrir o que pode ter acontecido com JB e Dr. Edwardes. Nesta tentativa, ela procura seu professor de psicanálise da universidade e, os dois juntos, passam a analisar as histórias contadas por JB (Fig. 47).



Fig. 46 Spellbound, 1945, Dra. Constance aguarda JB acordar | Alfred Hitchcock



Fig. 47 Spellbound, 1945, Dra. Constance entrevista JB | Alfred Hitchcock

Nesta imersão no universo da psicanálise, ainda que de modo irônico, Hitchcock se prolongou nos diálogos, principalmente naquele em que se desenvolvem explicações sobre o que é psicanálise. O que de fato é muito semelhante ao que acontece nas sessões de psicanálise, com longos diálogos e, às vezes, monólogos sobre um determinado assunto com o objetivo da associação livre.

Essa estratégia permite que a pessoa analisada consiga atingir com maior facilidade os elementos responsáveis pela liberação dos afetos, das lembranças e das representações (Freud 1900). O diretor ainda faz uso da repetição para fixação. Quando o falso Dr. Edwardes foge da instituição, deixa uma carta para Constance se despedindo e deixando um rastro de onde estaria. Esta carta é mostrada ao espectador duas vezes.

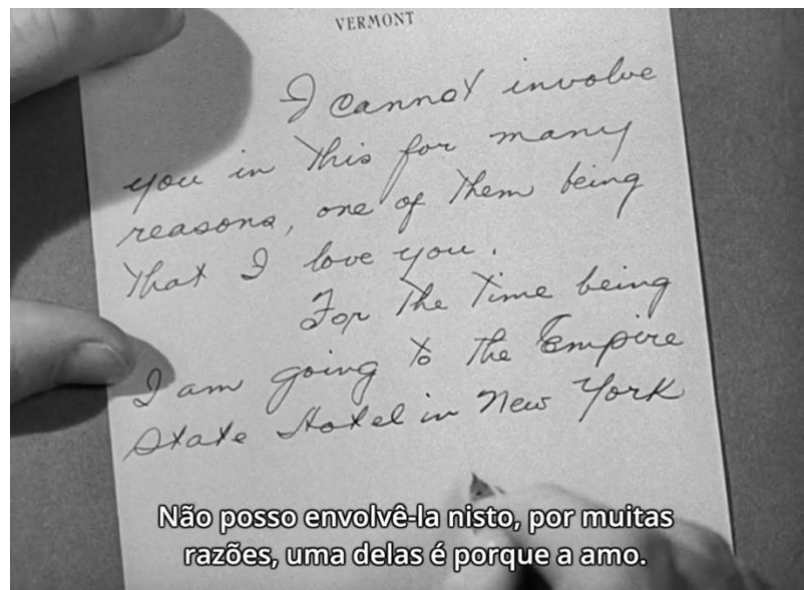


Fig. 48 *Spellbound*, 1945, a carta de JB no momento 1 | Alfred Hitchcock

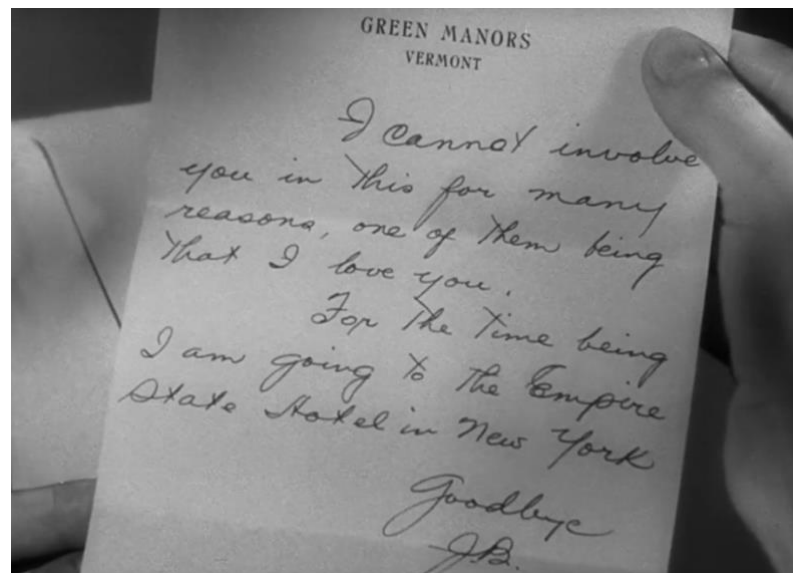


Fig. 49 *Spellbound*, 1945, a carta de JB no momento 2 | Alfred Hitchcock

Durante a longa-metragem, em diversos momentos a percepção dos sonhos é evocada, mas a cena mais intensa é a análise do sonho do falso Dr. Edwardes realizada por Constance e seu professor.

Aqui é muito perceptível o papel do analista-detetive, como um investigador que faz da mente humana, o seu campo de investigação policial em busca do mal. O sonho é a ferramenta para a investigação, uma tentativa de reconstruir o passado e entender os últimos passos do paciente. Mas o mais interessante é que essa sequência onírica é completamente ilustrada por imagens surrealistas criadas por Salvador Dalí.

Descrição do sonho

[JB] Não consigo distinguir que tipo de local era. Parecia um casino, mas não havia paredes, só cortinas com olhos pintados. Um homem andava com uma tesoura, cortando ao meio todas as cortinas.



Fig. 50 Spellbound, 1945, sonho de JB ilustrado por Salvador Dalí | Alfred Hitchcock

Fig. 51 Spellbound, 1945, sonho de JB ilustrado por Salvador Dalí | Alfred Hitchcock

[JB] Uma garota seminua entrou e começou a beijar todo mundo. Ela veio à minha mesa primeiro. Estava sentado jogando cartas com um barbudo. Virei o sete de paus. Ele disse: “Vinte e um, ganhei!”. Quando virou suas cartas, elas eram brancas. O proprietário entrou e o acusou de trapaça. O proprietário berrava: “Se roubar outra vez, corrijo você!”.



Fig. 52 Spellbound, 1945, sonho de JB ilustrado por Salvador Dalí | Alfred Hitchcock

Fig. 53 Spellbound, 1945, sonho de JB ilustrado por Salvador Dalí | Alfred Hitchcock

[JB] O homem barbudo estava de pé sobre o telhado inclinado de um alto edifício. Gritei para ele: “cuidado!”. Ele foi caindo, lentamente, com os pés para cima. Então, vi o proprietário de máscara. Ele estava escondido atrás da chaminé. Ele tinha uma roda pequena em sua mão. Vi-o soltar a roda no telhado.



Fig. 54 Spellbound, 1945, sonho de JB ilustrado por Salvador Dalí | Alfred Hitchcock

[JB] De repente, eu estava correndo. Ouvi batendo sobre minha cabeça um grande par de asas. Elas quase me apanharam no fim da colina.



Fig. 55 Spellbound, 1945, sonho de JB ilustrado por Salvador Dalí | Alfred Hitchcock

Existem dois pontos de importância na sequência de cenas sobre o sonho de JB. O primeiro é a forma como o sonho é analisado e a segunda é a interpretação artística desenvolvida por Salvador Dalí. Lembrando que o sonho é o encontro com o nosso desejo, mas também com aquilo que nos causa angústia (Freud 1900), Hitchcock, ao evocar a arte para ilustrar a descrição de um acontecimento inconsciente, também torna possível a imersão à teoria psicanalítica.

Vale ressaltar aqui que o interesse da psicanálise pela arte não é fato recente. No desenvolvimento de toda a teoria, pode-se observar a importância que Freud dá à arte, inclusive quando ele próprio afirma que o artista precede o psicanalista em relação ao conhecimento do inconsciente (Freud 1900).

3.6 David Lynch

Com frequência, realizadores de cinema utilizam as suposições da psique humana como inspiração para suas obras. No filme *Mulholland Drive* (2001) e em outros trabalhos, o cineasta David Lynch explora intensamente a representação da imagem dos sonhos como elemento central da narrativa. O início da trama já acontece de um modo diferente e completamente deslocado de todo o filme. São pessoas flutuando na tela enquanto dançam, algo muito parecido com uma colagem com técnicas de superposições.



Fig. 56 Imagem que remete a colagens, *Mulholland Drive*, 2001 | David Lynch

A cena seguinte (Fig. 57) já é algo completamente diferente, um plano sequência de um carro sendo conduzido a noite, com uma paisagem vazia, que culmina na imagem de uma mulher, que na sequência vem a ser uma das personagens principais do filme. Ela está no banco traseiro do carro e dois homens estão na parte da frente, que é separada por uma janela.

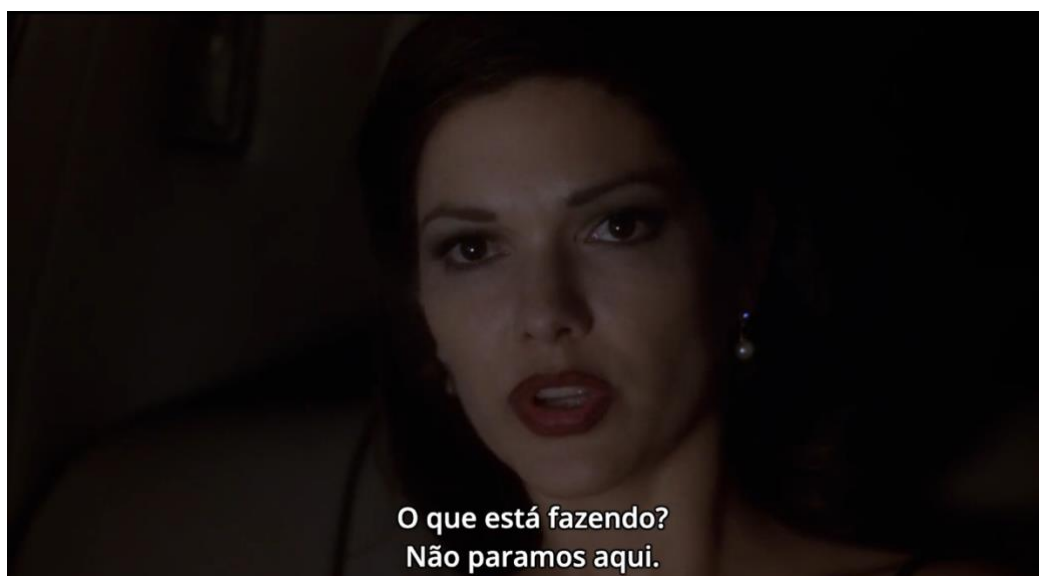


Fig. 57 Personagem perdida, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch

De repente o carro para e os dois apontam uma arma e a obrigam a sair do carro. Nesse momento acontece um acidente (Fig. 58), ela sai ferida, mesmo assim consegue fugir da situação. Em um primeiro momento até pode-se pensar em um filme clássico hollywoodiano, mas existem alguns estranhamentos e cenas completamente deslocadas do enredo e nunca se sabe se faz parte da realidade ou de um universo onírico.



Fig. 58 Momento do acidente, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch

Esse não entendimento passa também por algo que nós mesmos temos dificuldade em fazer: descrever nossos próprios sonhos com precisão. É difícil definir e transmitir essas experiências através de palavras e imagens para outros.

Isso acaba por ser um desafio no universo cinematográfico e artístico também. Não há um padrão claro para retratar essa realidade na tela. Normalmente os realizadores fazem uso de técnicas que criam uma atmosfera nebulosa, já que essa é a única certeza que temos ao compartilhar nossas experiências oníricas com outras pessoas.

Ao fugir do acidente, a personagem invade uma casa recém deixada por uma atriz famosa. Ela se esconde aflita até que a mulher saia de cena. Na sequência, sem qualquer introdução se inicia a cena de dois homens em um café, o Winkies (Fig. 59 e Fig. 60). Um dos personagens então diz que a situação é embaraçosa porque sonhou com aquele lugar.



Fig. 59 Cena do sonho no Winkies, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch



Fig. 60 Cena do sonho no Winkies, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch

Ao descrever o sonho Dan, o personagem, fala do grande medo que sentiu ao entender que o amigo também tinha medo neste sonho. Ele ainda afirma que nos fundos do Winkies existe um homem que ele consegue ver através da parede, que reconhece seu rosto e que é quem causa medo. Para auxiliar o amigo e mostrar que lá nada existe, os dois se dirigem até o local. É quando Dan fica face a face com o seu medo (o tal homem) (Fig. 61), que aparece em forma de monstro. Mas é somente ele quem vê este homem e na sequência desmaia (Fig. 62).



Fig. 61 Monstro do sonho do Dan, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch



Fig. 62 Dan desmaia depois de ver o monstro, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch

Imediatamente um outro enredo parece começar, com personagens completamente diferentes. Mas o que realmente marca este trecho é quando um deles, ao telefone, diz que quer “o de sempre”. Logo depois se dá início a história de Betty (Diane), tudo parece impecável, ela alcança todos os seus objetivos com muita facilidade, é habilidosa em se relacionar com as

peças e é cobiçada e admirada por todos. A iluminação utilizada nas cenas é projetada para destacar os personagens, especialmente Betty (Fig. 63).



Fig. 63 Betty chega a Hollywood, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch

Betty chega a Hollywood com o sonho de ser atriz, se hospeda na casa de uma tia, também atriz, e em dado momento encontra uma pessoa no local que deveria estar vazio. Essa pessoa é a mulher que no início do filme sofreu o acidente e fugiu. A reação de Betty é um tanto quanto estranha, já que ela acolhe a pessoa desconhecida e a todo momento apenas fala de si e da experiência de estar ali (Fig. 65).



Fig. 64 Betty encontra com uma desconhecida na casa da tia, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch



Fig. 65 Betty encontra com uma desconhecida na casa da tia, *Mulholland Drive*, 2001 | David Lynch

Tudo se passa de forma muito teatral, a sequência se modifica e um diretor de cinema é obrigado a contratar determinada atriz para um filme, essa atriz acaba por ser a Betty. Nessas cenas podemos observar uma metalinguagem, já que Betty faz o teste de atriz e o filme se auto-representa, revelando a farsa do rito hollywoodiano de escolhas do elenco por cartas marcadas.

O sonho de Betty é falso, com um tom levemente ilusório em contraste com a suposta naturalidade da cena do teste de atriz. Esse teste chega a ser tão dramático, que coloca o espectador em dúvida sobre o que está acontecendo. No ensaio para as cenas Betty e Rita, a mulher que sofreu o acidente, se aproximam e encenam de forma a causar confusão entre a representação e a realidade.

Ainda entre tudo isso, há um recorte de narrativa para uma cena de um assassinato em série, que se torna tragicômico e perturbador. É muito semelhante aos relatos de sonhos desconexos, aqueles em que a história é interrompida sem qualquer explicação e acaba por voltar a história inicial.



Fig. 66 Betty em ensaio com Rita, *Mulholland Drive*, 2001 | David Lynch

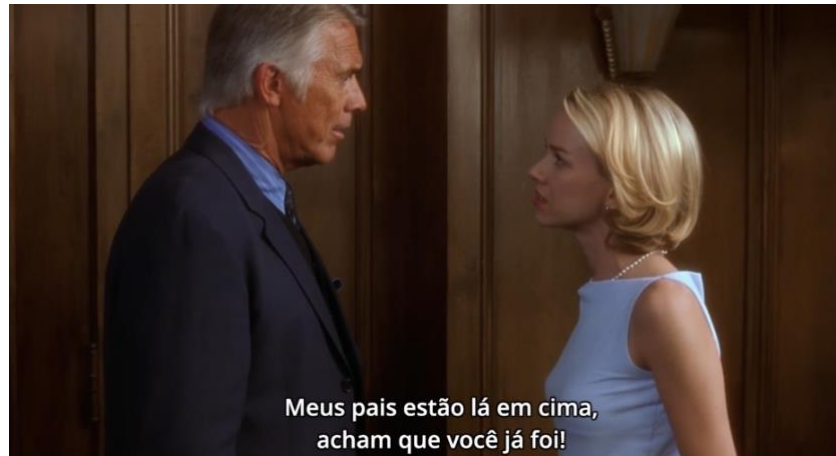


Fig. 67 Betty em encenação, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch

Na segunda parte, há uma mudança drástica na forma como as cenas são montadas, resultando em uma atmosfera mais sombria, desagradável e caótica. O que é interessante é que a própria interpretação da atriz (Naomi Watts) passa por uma transformação, assim como sua aparência. Ela se mostra destruída, exausta, deprimida e antipática. Essa contraposição entre a pessoa perfeita e bondosa e a fracassada e malvada é bastante evidente.



Fig. 68 Mudança abrupta de cenário, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch



Fig. 69 Mudança abrupta de cenário, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch

A distinção entre as duas partes do filme pode ser associada à explicação psicanalítica de que o sonho é uma realização de desejos inconscientes. A ambiguidade da personagem reflete-se nos outros. No sonho de Betty, apenas sua própria perfeição narcisista tem lugar. Conforme explicado por Freud (1900), nos sonhos, experimentamos a ilusão de satisfazer nossos desejos mais profundos e proibidos. É uma oportunidade de vivenciar desejos que não podem ser realizados na realidade, pois são impossíveis de se concretizar.

Dentro dessa perspectiva, podemos analisar o significado para ela de realizar o sonho de se tornar atriz. Antes de tudo, ela teria que ser uma pessoa diferente e distorcer a realidade no sonho para lidar com a dor da perda do amor e a culpa pelo assassinato da amante. Ao mesmo tempo, ela é invejada e desejada.



Fig. 70 Betty em surto, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch



Fig. 71 Betty em surto, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch

No grande sonho de Betty, tudo o que ela aparentemente deseja para si se realiza. Ela se torna uma atriz desejada, deixando todos impressionados com seu talento, incluindo o diretor de cinema que a rejeitou na vida real. Ela é perfeita, uma jovem amigável, bem arrumada, de

boa família, querida por todos, mostrando compaixão por Rita (a personagem que sofre o acidente) e se apaixonando por ela.

A princípio, parece que seu amor é correspondido. No entanto, se observarmos com atenção, percebemos que em nenhum momento Rita afirma ter se apaixonado por Betty, mesmo após a declaração desta última. Pelo contrário, é exatamente após a concretização desse desejo, ou seja, após a cena sexual entre Rita e Betty, que o sonho começa a tomar um rumo desagradável. O aspecto delicado e sensual da cena de amor (Fig. 72) é substituído por um espaço desconexo e angustiante (Fig. 73).

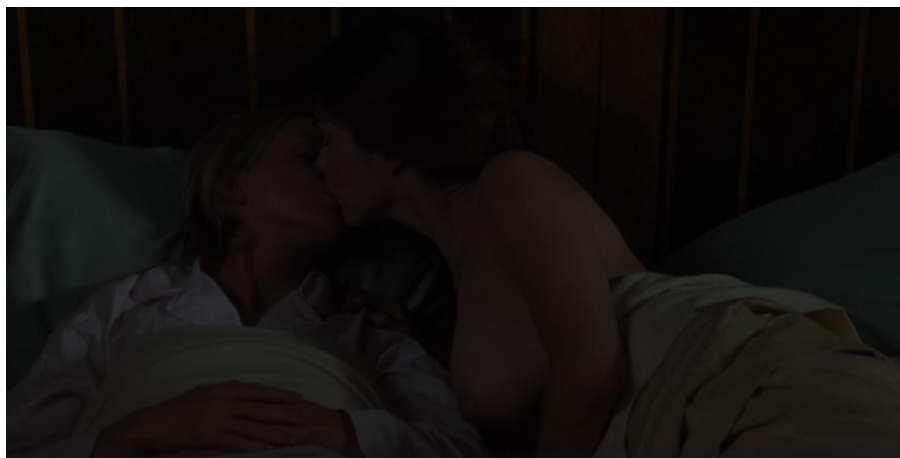


Fig. 72 Betty e Rita em cena de amor, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch



Fig. 73 Cenário conturbado, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch

Outro trecho do filme que é importante destacar é o desfecho da primeira parte do sonho/narrativa, onde é apresentada a sequência do *Clube Silêncio* (Fig. 74), na qual as personagens são levadas ao espetáculo que Rita havia sonhado. Nesse momento, observamos

a existência de um sonho dentro de outro sonho, configurando uma camada adicional de complexidade onírica.



Fig. 74 Clube Silêncio - sonho dentro do sonho, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch



Fig. 75 Clube Silêncio - sonho dentro do sonho, Mulholland Drive, 2001 | David Lynch

Ao chegarem ao local, as personagens presenciam um espetáculo que proclama que "não há banda; não há orquestra" (Fig. 75), enfatizando que tudo é gravado, uma ilusão, destituído de realidade. Essa afirmação pode ser compreendida como uma espécie de prelúdio para as cenas subsequentes, sugerindo que estas também são meros sonhos, caracterizadas pela irreabilidade e pelo ilusório.

O realizador cria um enigma ao mesmo tempo que consegue angustiar o espectador com o confronto em repetidas cenas de traumas, como o monstro que aparece no Winkies, a erotização das relações homoafetivas, a morte no acidente e nos assassinatos completamente cômicos. É por meio da estética de repetição e troca de lugares que ele cria esse ambiente, com a comunicação entre a realidade e o estado inconsciente através de cintilações, premonições, mudança de cenários e de narrativas abruptas.

Lynch transmite a sensação de desconexão e incerteza por meio de cenas deslocadas que alternam entre a realidade e o mundo onírico. Essa abordagem mostra a dificuldade de descrever e transmitir com precisão as experiências oníricas, um desafio que também se apresenta na produção artística.

A estética visual e narrativa do filme é fonte de inspiração para a concepção da instalação que pretende este trabalho. A forma como Lynch manipula a luz, o espaço e os cenários cria uma experiência imersiva que pode ser adaptada e reinterpretada na produção artística.

3.7 Olafur Eliasson

Em suas obras, o artista dinamarquês Olafur Eliasson recorre à manipulação de espelhos, recortes, sobreposições, cores e outras estratégias que alteram a percepção da obra e seu entorno. Eliasson coloca o espectador no centro de uma história que tem sua percepção alterada sempre que acontece um movimento. Foi assim que o artista criou obras que foram expostas na Bienal de Veneza, no Tate Modern, em Londres, no Museu Serralves, no Porto, e em muitos outros espaços emblemáticos.

O uso de reflexão e refração de luzes, a transmutação de cores e formas e a incitação do espectador a participar da obra faz com que a subjetividade artística presente no processo de criação seja transformada a cada movimento no espaço. É essa subjetividade que traz uma alusão ao que é transitório, ao que pode mostrar outro sentido de compreensão. É o que Félix Guattari determina em sua obra *Caosmose* (1992) como subjetividade polifônica. É plural, interage, sofre também variações, produz sentidos, contra-sentidos, opera modos coletivos e heterogêneos.

Na obra *The missing left brain* (2022) (Fig. 76), por exemplo, é colocada diante do espectador uma composição de luzes em constante mudança de formas, cores e sombras, criado através da reflexão e refração da luz. A sequência simétrica se desenvolve e desaparece em um continuum lento sobre uma tela circular que parece pairar no espaço.

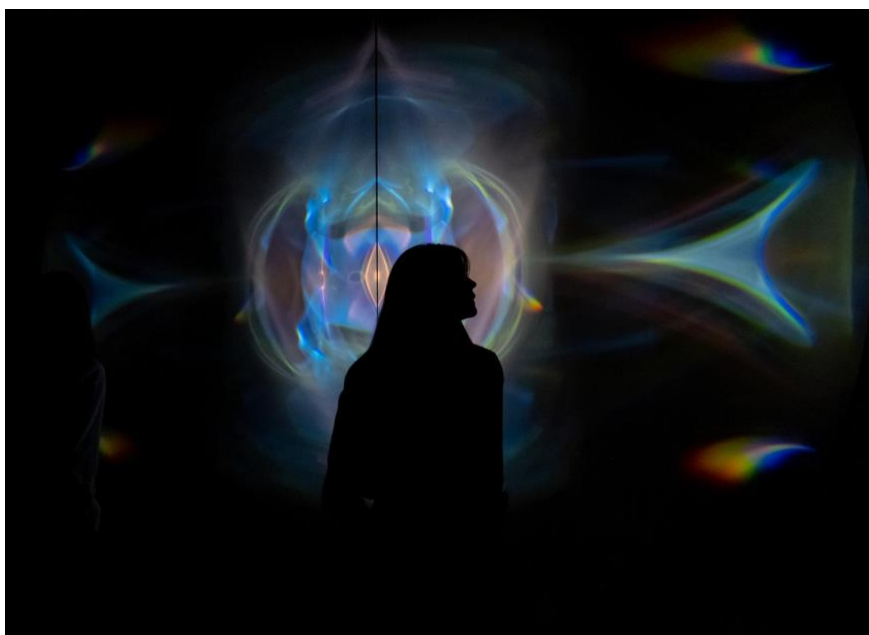


Fig. 76 The missing left brain, 2022 | Olafur Eliasson

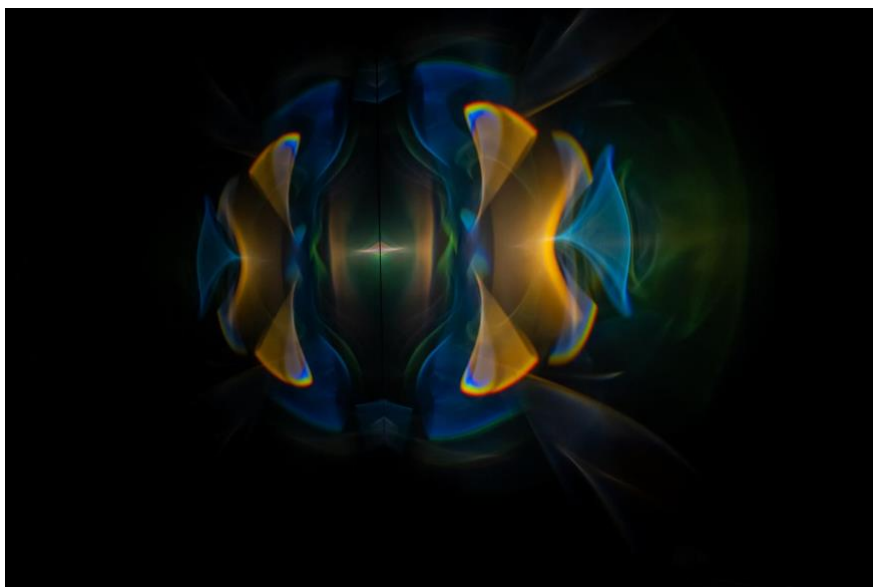


Fig. 77 The missing left brain, 2022 | Olafur Eliasson

A tela é na verdade uma tela semicircular afixada a um espelho, que cria a ilusão de um círculo completo e duplica as formas amorfas em uma exibição de luz simétrica que se assemelha às manchas do teste de Rorschach¹ (Fig. 77). É possível ver o aparato responsável por produzir a projeção dentro de uma caixa feita sob medida montada atrás da tela. A caixa contém lentes de vidro díspares, filtros de efeito de cor e objetos do estúdio de Eliasson.

Uma luz dentro da caixa ilumina os objetos à medida que eles giram, e as distorções resultantes são projetadas através de uma lente na tela. Como cada motor gira em seu próprio

ritmo, a relação entre os vários elementos muda constantemente, de modo que a sequência de luzes parece sempre nova.

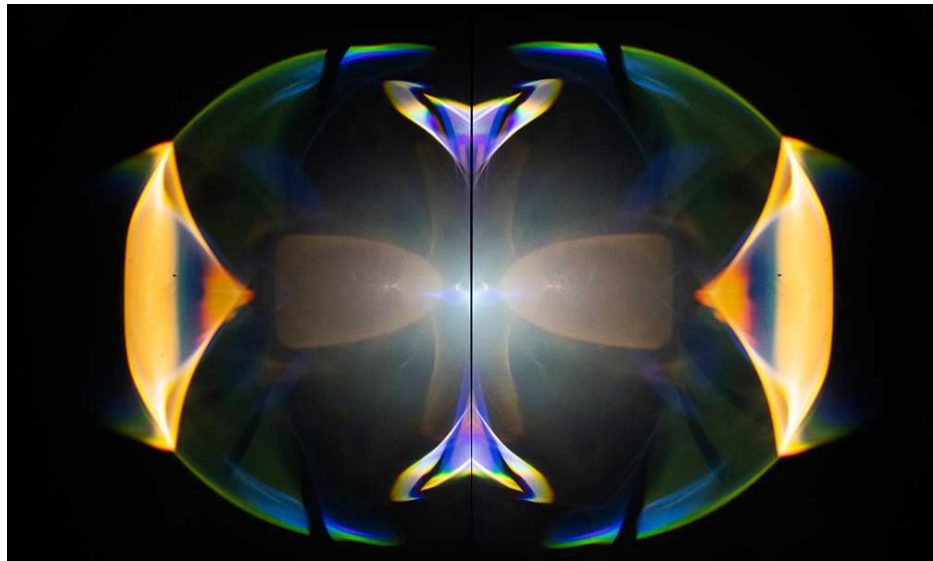


Fig. 78 The missing left brain, 2022 | Olafur Eliasson

Alinhamentos aleatórios produzem uma sinfonia em constante mudança de sombras e reflexos na tela – uma fantasmagoria de formas em evolução, sombras arbóreas, arcos espectrais e campos de cor que aumentam, diminuem e escorrem pela superfície da tela. É algo semelhante ao que o artista produz em *Your ocular relief* (2021) (Fig. 79).

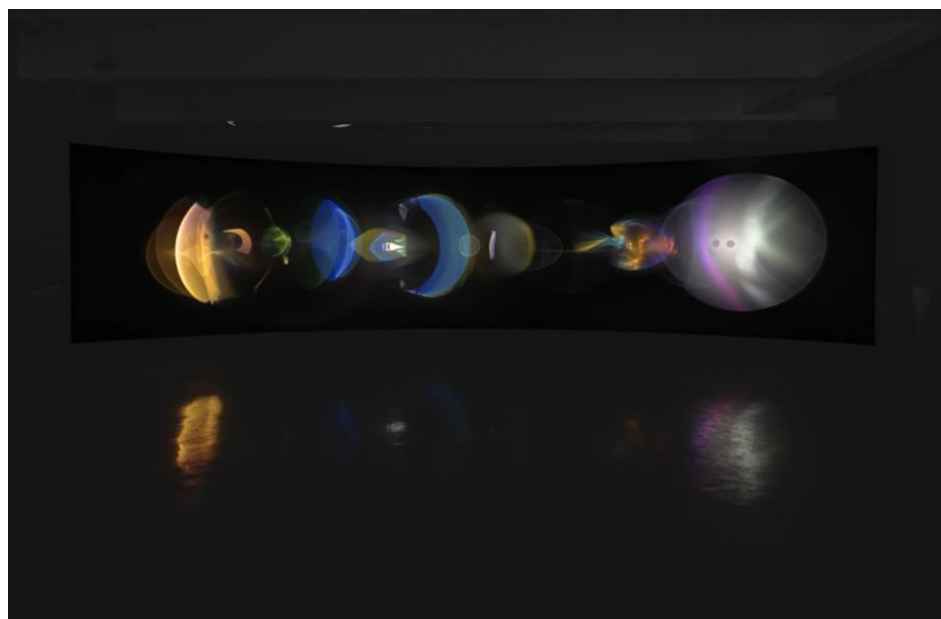


Fig. 79 Your ocular relief, 2021 | Olafur Eliasson

Por meio das imagens disponibilizadas no website de Eliasson, é possível observar a forma como a obra foi montada. Uma tela curva na galeria escura com imagens que evocam luzes, formas, cores e sombras. Elas estão em constante mudança, que é criada através da refração e reflexão da luz.

Vale destacar que a refração da luz é o fenômeno em que um raio luminoso atravessa a interface entre dois meios ópticos, sofrendo, assim, uma mudança de velocidade e uma possível mudança de direção. Um exemplo simples é colocar um lápis dentro de um copo transparente com água. A imagem do lápis dentro da água fica distorcida, isso acontece porque a velocidade de propagação da luz muda entre o ar, a água e o copo. Já a reflexão da luz acontece quando um raio luminoso atinge uma superfície refletora e retorna ao seu meio original.

É com essa premissa científica que Eliasson desenvolveu *Your ocular relief*. O espectador, apesar de saber que as formas que observa emergir são apenas projeções de luz, vê espaço e formas tridimensionais onde não existem. Atrás da tela, o espectador pode vislumbrar os aparatos responsáveis por transformar essas imagens (Fig. 80).



Fig. 80 *Your ocular relief*, 2021 | Olafur Eliasson

Como inspiração para seus trabalhos de projeção, Eliasson debruça em experiências em cinema e fotografia do início do século XX, e em artistas construtivistas e expressionistas como Hans Richter e László Moholy-Nagy. Semelhante a Man Ray e Chema Madoz, o artista é um

coleccionador de objetos, com a diferença que Eliasson é fascinado por dispositivos ópticos e colecionou todos os tipos de lentes ao longo dos anos, como parte de sua investigação sobre a percepção e as qualidades da luz.

Foi com essas peças colecionadas e recicladas que construiu boa parte de suas obras, incluindo *Your ocular relief*, onde motores acionam os diversos elementos dentro dos holofotes, de modo que os movimentos desencadeiam uma sequência de distorções, reflexos e refrações na tela. A composição resultante torna visível o fenômeno físico da flexão e divisão da luz (Fig. 81). Embora a sequência se repita continuamente, a natureza abstrata da obra faz com que pareça sempre nova, além da simples compreensão.

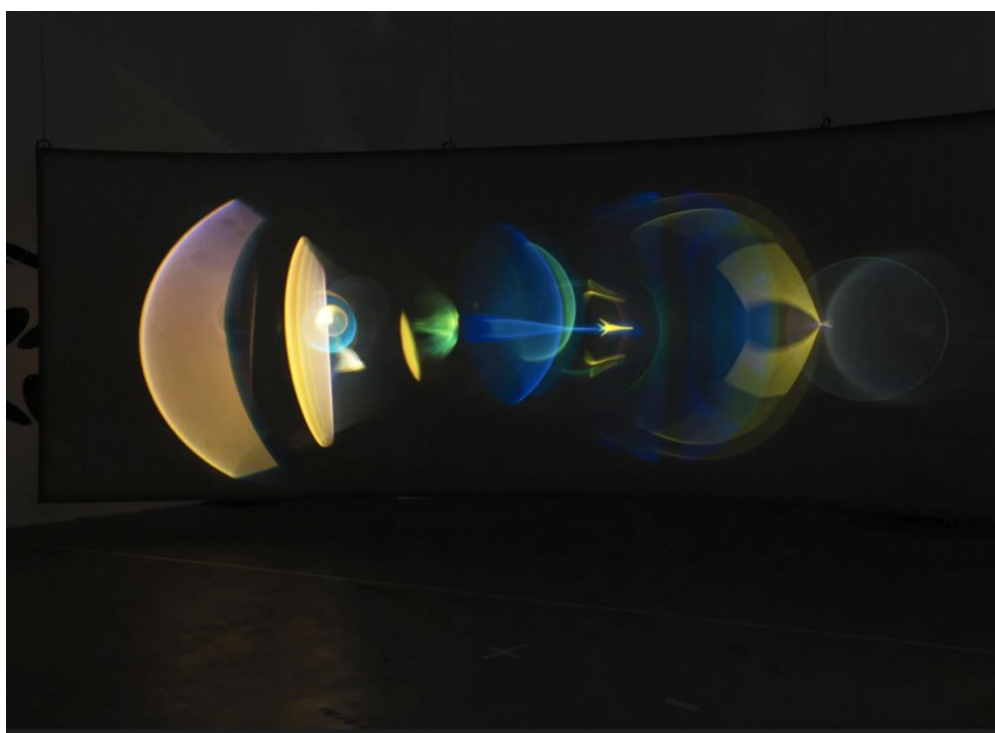


Fig. 81 *Your ocular relief*, 2021 | Olafur Eliasson

É isso que torna a análise dos trabalhos de Eliasson importante para o desenvolvimento deste projeto. A impermanência, a transformação e a mudança são fatores intrínsecos aos sonhos e à interpretação deles. Quanto mais pensamos e falamos sobre os sonhos, mais eles se modificam e acabam por assumir outras formas e significados.

Se o método psicanalítico tem sua origem na escuta do sujeito que sofre (Freud 1900), é imprescindível que esta escuta analítica se desdobre numa escuta de si. Foi assim que Freud passou a interpretar seus próprios sonhos, antes mesmo de testar isso em pacientes. Ele passa a olhar para dentro de si mesmo para entender o que lhe afligia. Eliasson faz isso conosco por

meio de suas obras quando nos coloca no centro. Neste momento é o nosso movimento que modifica a percepção da obra, somos nós a peça principal.

Em *Your hesitant kaleidorama* (2022-2023), o artista monta uma estrutura presa à parede com um lado espelhado e inclinado para baixo em direção aos espectadores. Somos nós que encaramos a tela curva diretamente (Fig. 82). Refletido pelos dois painéis de espelho adjacentes, o espaço espelhado opticamente ampliado parece se expandir para baixo e para longe do observador em três dimensões. É tão importante colocar o espectador no centro da obra que até o próprio nome da obra transparece essa ideia quando “Your - Seu” se refere ao próprio espectador.



Fig. 82 *Your hesitant kaleidorama*, 2022-2023 | Olafur Eliasson

A obra acima referida é o segundo kaleidorama da exposição Orizzonti Tremanti, no Castello di Rivoli, em Turim, que se concentra exclusivamente no fenômeno óptico de reflexos de luz em sistemas de lentes. As imagens formam elipses coloridas de luz, geralmente consideradas como aberrações ópticas em fotografia ou filme, aqui, em vez disso, tornam-se o foco em uma exibição complexa e em constante mudança de formas e sombras.

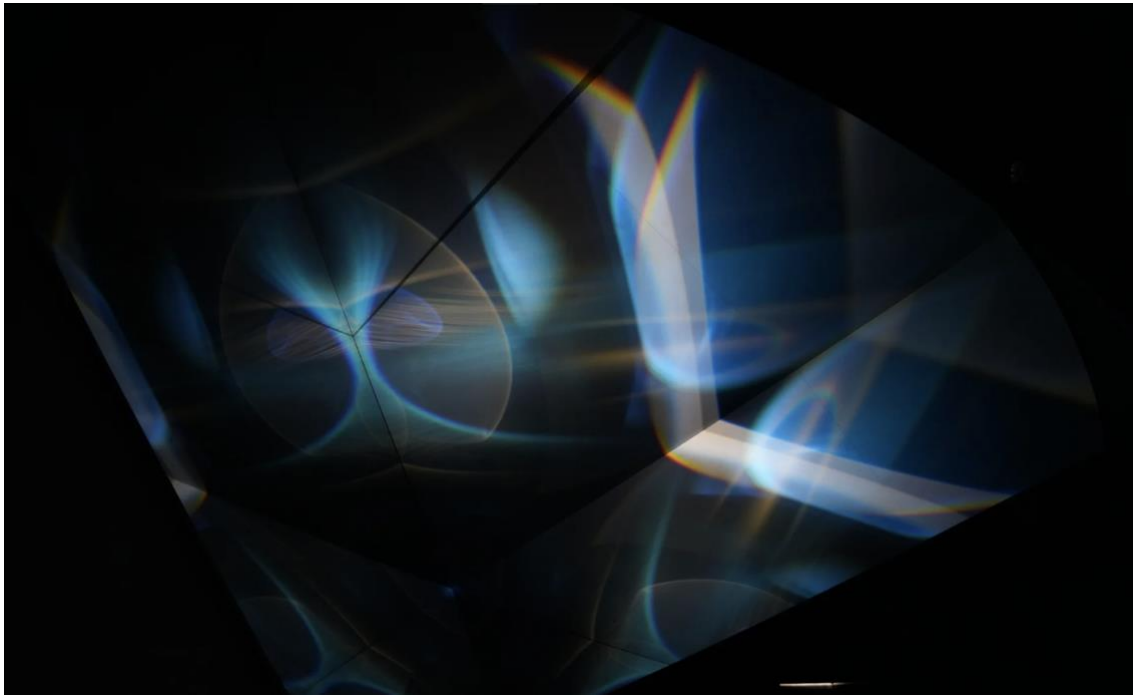


Fig. 83 *Your hesitant kaleidorama*, 2022-2023 | Olafur Eliasson

O primeiro kaleidorama é *Your memory of the kaleidorama* (2022-2023) em que Eliasson monta dois painéis de espelho adjacentes com uma tela plana se espalhando entre eles em um ângulo reto (Fig. 84) . Toda a estrutura é montada perpendicularmente à parede.



Fig. 84 Your memory of the kaleidorama, 2022-2023 | Olafur Eliasson

A parte da frente é aberta ao espectador, enquanto a tela de projeção cobre a parte de trás. Os painéis de espelho formam a ilusão de um espaço interior reflexivo em formato de pentágono (Fig. 85). Já no chão existe uma bacia de água com tiras de espelho que refratam o feixe de luz do holofote em linhas paralelas vermelhas, verdes e azuis. À medida que a bacia de água é agitada, a onda oscila e remodela as linhas: formas discretas dividem-se em camadas de luz e cor derivadas do movimento da água.

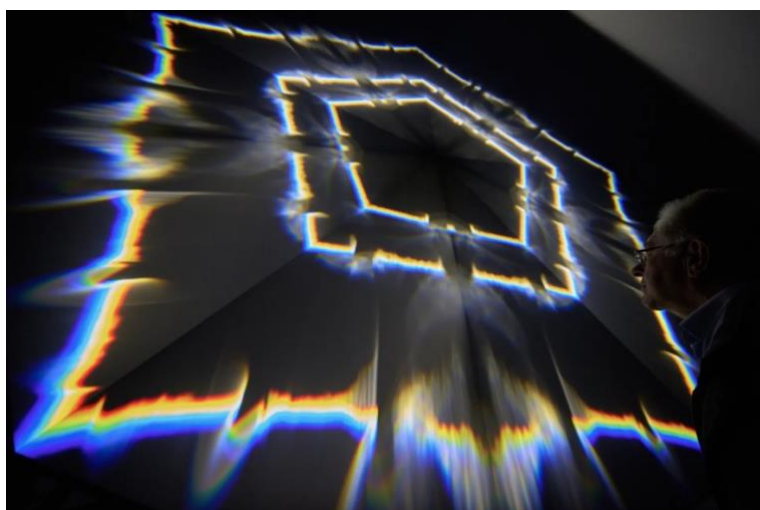


Fig. 85 Your memory of the kaleidorama, 2022-2023 | Olafur Eliasson

Para completar esta série, o artista criou ainda *Your curious kaleidorama*, *Your power kaleidorama* (Fig. 87), *Your self-reflective kaleidorama* e *Your living kaleidorama* (Fig. 86). Cada um é montado na parede e orientado em um ângulo diferente. Os visitantes entram nas estruturas por baixo ou pisam diretamente nelas para ver projeções luminosas de linhas, formas e padrões. Elas são geradas em tempo real a partir de feixes de luz elétrica que se refletem em poças de água ou que passam por um sistema de lentes. Eliasson chama essas obras de kaleidoramas, combinando as palavras caleidoscópio e panorama.

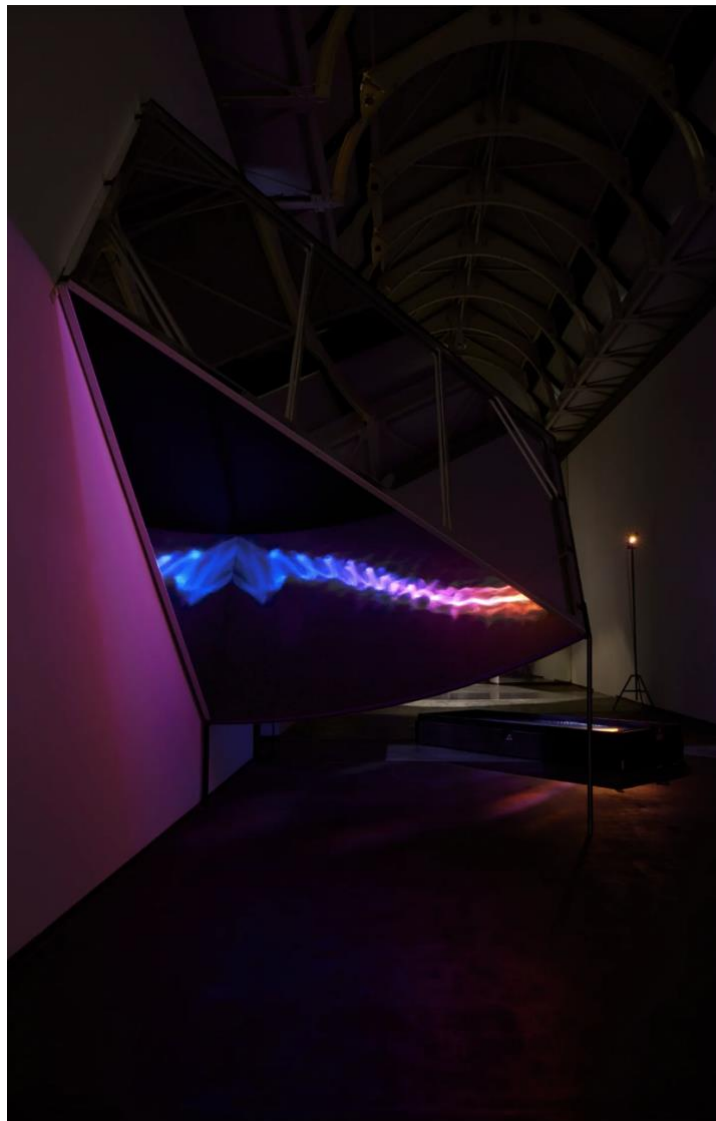


Fig. 86 *Your living kaleidorama*, 2022-2023 | Olafur Eliasson



Fig. 87 Your power kaleidorama 2022-2023 | Olafur Eliasson

Ao levarmos em consideração que a teoria psicanalítica sustenta que entre a realidade (que faz barreira ao desejo) e o mundo imaginário (que o "realiza") encontra-se a arte (Freud 1915), pode-se compreender que nas obras de Eliasson a junção do real com o imaginário, que surge do inconsciente para o consciente do espectador, é o que traz a interpretação das obras tão unicamente, além da experiência sensorial, em que o corpo está em primeiro plano.

Além disso, a multiplicidade de formas assumidas por essas interpretações se assemelha à interpretação e dimensão dos sonhos, que sofrem constantes mudanças consoantes a vivência de cada pessoa. O espectador transita pela obra de arte ao mesmo passo que também transita pelo que está armazenado no inconsciente por meio dos sonhos. Eliasson explora o funcionamento dos mecanismos perceptivos através dos dispositivos e insere o corpo sensório na experiência.

3.8 Refik Anadol

Os sonhos permeiam diversos campos das artes, tamanha sua capacidade de produzir metáforas e transformá-las nas mais variadas formas. *Archive Dreaming* (2017) é uma instalação de mídia imersiva que “sonha” com correlações de mais de 1.700.000 documentos catalogados por uma inteligência artificial. Os dados e interações de alta dimensão resultantes são traduzidos em um espaço imersivo arquitetônico. A obra transforma o espaço da galeria no piso subterrâneo do SALT Galata, em Istambul, em um ambiente que entrelaça a história com o contemporâneo e desafia conceitos imutáveis do arquivo, relacionando a memória com os algoritmos de aprendizagem automática (Fig. 88).

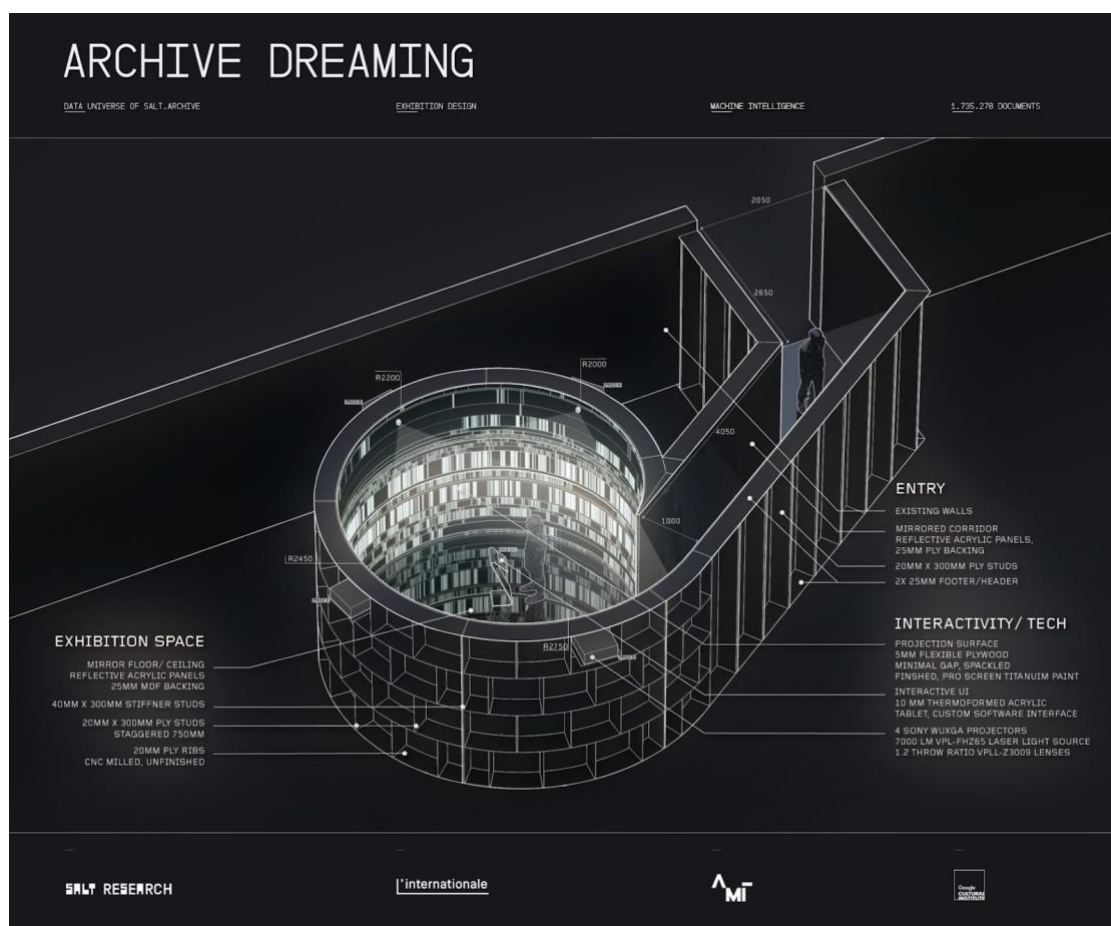


Fig. 88 Desenho da sala imersiva, 2017 | Refik Anadol

A partir do desenho da sala imersiva pode-se notar que ela foi desenvolvida criando um ambiente físico que se projeta para envolver o espectador. Por meio do túnel criado para chegar

ao labirinto de informações, é possível envolver os sentidos de quem participa da obra. Portanto, a experiência se torna imersiva a partir do momento em que consegue transportar o espectador, por meio das tecnologias audiovisuais, para outra dimensão de realidade, neste caso a dos arquivos dispostos.

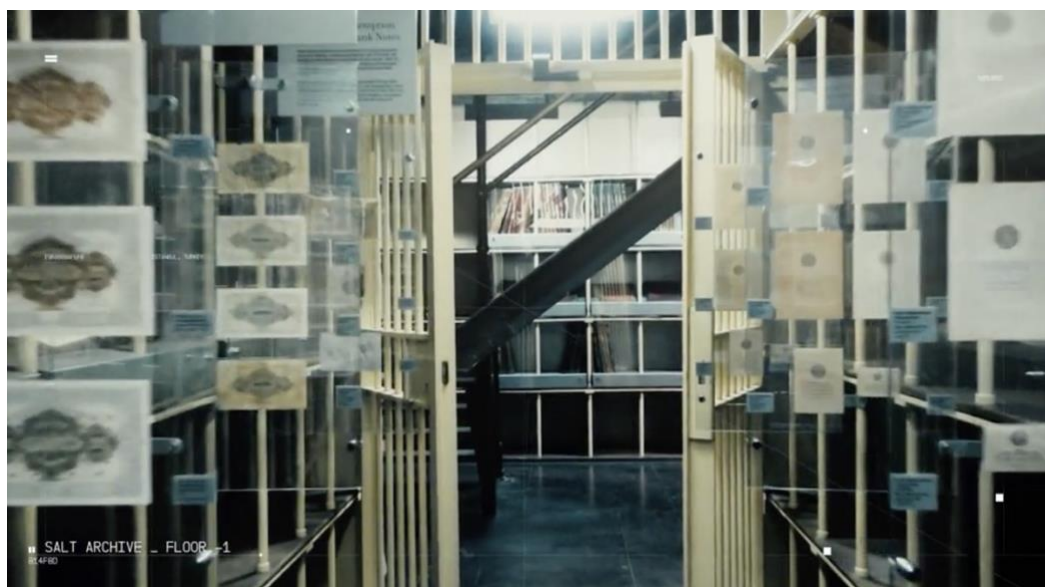


Fig. 89 Archive floor 1, 2017 | Refik Anadol

É possível notar que logo na entrada do túnel está disposta uma biblioteca virtual, um espaço ilusório com imagens de arquivos (Fig. 89). Essas imagens são representações de artefatos e documentos mantidos pela SALT como se elas estivessem no futuro, já com a deterioração do tempo. *Archive Dreaming* então é um sonho do futuro, com diversas camadas de significado.

O espaço arquitetônico imersivo temporário é criado como uma tela com luz e dados aplicados como materiais. Este esforço para desconstruir a estrutura de um espaço ilusório transgride os limites normais da experiência de visualização de uma biblioteca e da tela de cinema convencional, e traz a visualização da máquina no espaço.

A ideia de Anadol foi treinar uma rede neural com imagens na SALT Research e criar uma instalação com inteligência arquitetônica para recolocar a memória, a história e a cultura na percepção do museu para o século XXI através das lentes da inteligência da máquina. Dessa forma, os sonhos surgiam quando a máquina estava inativa, produzindo correlações entre os

dados de forma completamente inesperada, gerando uma nova imagem e, consequentemente, uma nova memória.

Este modo inativo da máquina pode se assemelhar ao momento em que dormimos e sonhamos. Por meio de uma metáfora, uma figura retórica de substituição, Anadol deu vida a ideias abstratas e poéticas, fazendo com que o espectador perceba a associação. O artista dadaísta Man Ray, por exemplo, associava o jogo de xadrez com a sociedade e a representação do papel de cada pessoa em seu contexto, e podia designar “O rei é meu, a rainha é sua, a torre faz um forno, o bobo é como você, o cavaleiro é descarrilhado, o peão é o espião, como qualquer canalha, feito do zero.” (Ray 1962)

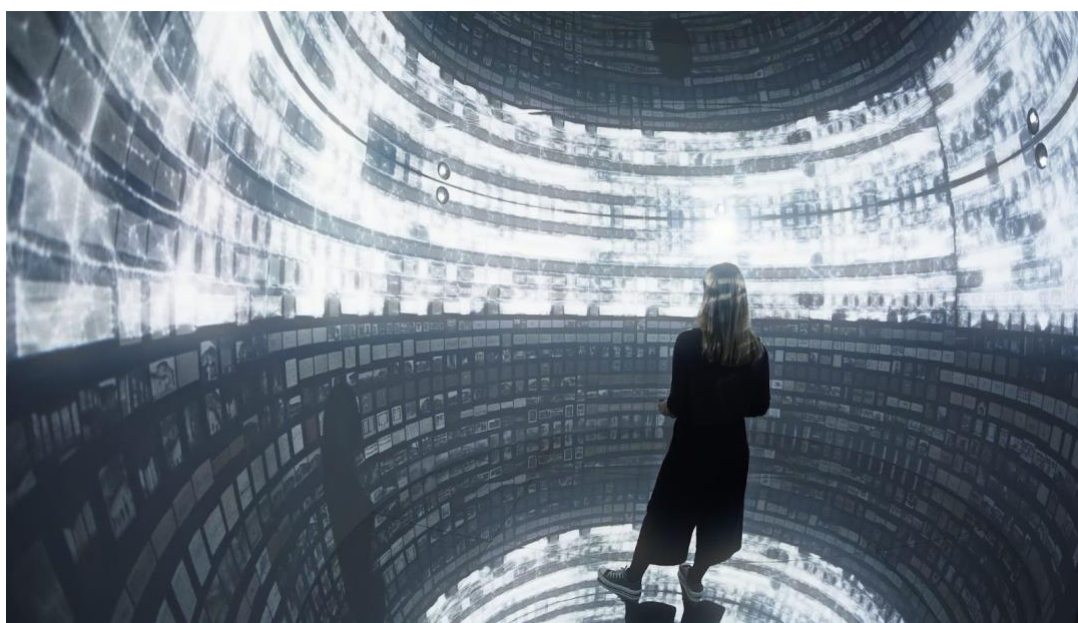


Fig. 90 Feature extraction, 2017 | Refik Anadol

Essa geração de informações a partir do sonho da máquina se deu porque Anadol utilizou um modelo generativo de arte digital, ou seja, os algoritmos de aprendizagem automática foram projetados para criar novos dados. A cada alucinação, a cada sonho da máquina novas combinações de imagens e textos foram criadas.

Ao criar essas novas imagens a partir de informações que já existiam, o artista desafia conceitos imutáveis do arquivo, uma vez que a máquina transformou o que estava arquivado em novas possibilidades de visualização e leitura do arquivo anterior (Fig. 91). Esses novos arquivos, ao passo que geram outras interpretações, também acabam por propor uma contextualização diferente, já que passam de ser meramente arquivos para documentos visuais.

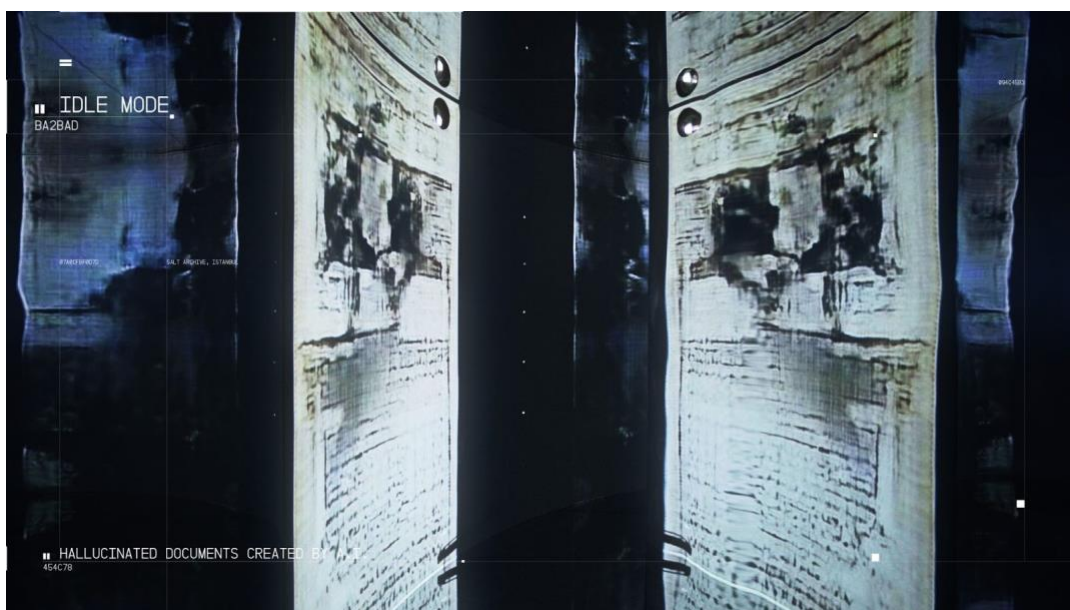


Fig. 91 documentos alucinados criados por Inteligência Artificial, 2017 | Refik Anadol

É algo parecido com o que fazemos quando sonhamos e depois quando acordamos desse sonho. Durante o sonho acessamos o inconsciente (Freud 1900), formamos novas imagens e ao acordar ressignificamos essas imagens com uma nova linguagem, a transformando em memória.

Cabe aqui dizer que toda esta análise é realizada por meio do vídeo produzido sobre a obra, acessado na página do próprio artista. Bem por isso, a análise proposta também sofre mutação a cada novo olhar sobre a forma como a obra foi desenvolvida e seu resultado final.

É possível pensar que a presença do corpo de quem observa a obra por meio do vídeo e quem a observa ao vivo, ao mesmo tempo que têm semelhanças, também podem ser distintas. Com o corpo que participa da obra ao vivo, a interação é o fator que torna possível a visualização das imagens produzidas pela Inteligência Artificial (Fig. 92). É o corpo do espectador que traz as imagens para a tela, é o espectador que escolhe o que quer ver, o caminho que quer percorrer.

Já quando o corpo é espectador do vídeo sobre a obra, essa interação não acontece. Então toda esta análise traz um novo significado que comporta também a imaginação. Não como uma imaginação que interpreta, mas sim aquela que comporta a não participação da obra em si. O que não impede, claro, o entendimento e interpretação da experiência imersiva. Enquanto espectadora presente na obra faço parte dela, enquanto espectadora de um vídeo da obra posso imaginar como faria parte dela.



Fig. 92 Experiência de ambiente responsivo, 2017 | Refik Anadol

Esta obra então possui grande relevância para esta investigação uma vez que trabalha com a metáfora do sonhar ao mesmo tempo que cria um espaço imersivo de uma instalação que extrapola o lugar comum da obra de arte. O artista faz uso de um espaço para construir uma narrativa ilusória criada pelos algoritmos de uma Inteligência Artificial e ressignifica a ideia de memória. É como o cérebro acessando informações do inconsciente e as transformando em sonhos.

O espaço arquitetônico imersivo foi criado como uma tela, com luz e dados usados como materiais. Este esforço para desconstruir um espaço ilusório transforma radicalmente os limites normais da experiência visual de uma biblioteca e de uma tela de cinema convencional no espaço tridimensional, cinético e arquitetônico de um arquivo visualizado. Usando a inteligência arquitetônica, a ideia principal da instalação imersiva foi ressignificar memória, história e cultura em uma perspectiva de museu para o século XXI.

3.9 Conclusão das análises de casos

Todos os trabalhos apresentados nesta análise corroboram para a máxima premissa de que a representação dos sonhos por meio da arte está pautado no uso da metáfora.

O trabalho de Grete Stern oferece uma crítica social ao papel subjugado das mulheres na sociedade da época. Através de suas imagens surreais, ela expõe corpos femininos fragmentados e objetificados, circundados por um contexto masculino dominante.

A artista emprega a transferência em seu processo criativo, incorporando suas próprias interpretações e emoções às imagens baseadas nos sonhos das leitoras. Ao contemplar suas obras, somos imersos nas camadas de significado, envolvendo tanto as imagens em si como as reflexões sobre sua concepção e o meio criado para a articulação com o público. Isso cria um diálogo entre o observador e a obra de arte, assemelhando-se à análise e interpretação de nossos próprios sonhos.

Essa estética é percebida também nos outros trabalhos fotográficos analisados. Chema Madoz engaja-se na manipulação e reconstrução de imagens para mostrar uma nova interpretação do seu significado original. As suas fotografias são paradoxos visuais, representando interpretações subjetivas em vez de fragmentos literais da realidade. Seu trabalho oferece ideias sobre a interpretação dos sonhos, estabelecendo conexões com a compreensão psicanalítica freudiana. O uso de metáforas visuais por Madoz, que sugerem significados ao invés de revelá-los, é fundamental para exploração da interpretação dos sonhos e ressalta a importância das experiências visuais metafóricas na arte.

Já Man Ray, que se aprofundou no movimento surrealista, desafiou a realidade objetiva, criando imagens ambíguas e enigmáticas que exploram os domínios do inconsciente. A metáfora permeia não apenas o conteúdo visual, mas também a abordagem artística de Ray, que desafiou convenções estabelecidas, experimentou novas técnicas e incorporou a própria metáfora em suas escolhas estéticas.

O surrealismo também é parte essencial do trabalho da artista plástica Maria Martins. Movimento esse que foi influenciado pela psicanálise de Freud e explorava o inconsciente e os sonhos como fonte de inspiração. Maria Martins incorporou esses princípios em suas esculturas, buscando integrar a figura humana à natureza e explorar a abstração e a deformação.

Então, em todos os trabalhos apresentados, é possível afirmar que três pontos se fundem: o aprofundamento no movimento surrealista, a busca pelo que se passa no inconsciente e o uso da metáfora para concretizar aquilo que foi idealizado. É algo muito aproximado ao que se faz no cinema quando se pretende criar uma narrativa embasada em sonhos.

Nos dois filmes aqui analisados, *Spellbound* (1945) e *Mulholland Drive* (2001), os realizadores fazem uso do universo onírico para desenvolver a narrativa. O primeiro é um

marco na cinematografia como o primeiro longa-metragem sobre psicanálise. Já o segundo tem uma narrativa não linear e desafia a interpretação do espectador. Mas ambos os filmes lidam com questões de identidade, memória e realidade.

Em *Spellbound*, a Dra. Constance tenta desvendar a identidade verdadeira do personagem principal, enquanto em *Mulholland Drive*, a protagonista tenta reconstruir sua própria identidade após um acidente que resulta em amnésia parcial. Além disso, tanto Hitchcock quanto Lynch utilizam elementos visuais para representar os estados mentais dos personagens. Em *Spellbound*, há a sequência dos sonhos ilustrados por Salvador Dalí, enquanto em *Mulholland Drive*, Lynch emprega imagens desconexas para retratar a confusão psicológica dos personagens. Embora não da mesma forma, os dois filmes destacam a relação entre arte e psicanálise.

Essa relação contribui também com a estética utilizada por outros artistas, embora mais contemporâneos e apoiados em outras vertentes. Como é o caso das obras do artista Olafur Eliasson. Considerando a teoria psicanalítica que postula a existência de uma intermediação entre a realidade e o mundo imaginário, onde a arte desempenha um papel central na concretização dos desejos, pode-se compreender que nas obras do artista, a fusão entre o real e o imaginário proporciona interpretações únicas. Além disso, a multiplicidade de formas dessas interpretações assemelha-se à dimensão dos sonhos, que se transformam de acordo com as experiências individuais.

O espectador navega pela obra de arte e, simultaneamente, pelo conteúdo armazenado no inconsciente. Eliasson explora os processos perceptivos por meio de dispositivos e engaja o corpo sensorial na experiência artística. O trabalho dele e de Refik Anadol, embora distintos, apresentam semelhanças no que diz respeito à forma como investigam as relações entre o corpo e a obra. Anadol, especificamente com a obra *Archive Dreaming*, traz a inteligência artificial para “sonhar” correlações de documentos catalogados.

Através de tecnologias audiovisuais, a experiência proporciona uma imersão que transporta o espectador para uma dimensão de realidade baseada nos arquivos exibidos. Assim como nos sonhos, novas imagens e memórias são geradas, desafiando a ideia de memória estática. Ele incorpora na máquina o que acontece no nosso inconsciente e tenta traduzir o “sonhar” na multiplicidade de possibilidades imagéticas.

As obras dos artistas analisados aqui evidenciam a capacidade da metáfora em transcender o literal e abrir espaço para interpretações subjetivas, refletindo a natureza evocativa e simbólica dos sonhos. Em quase todos os casos o surrealismo, a psicanálise e a busca pelo que se passa no inconsciente são bases para suas criações.

Além disso, a metáfora vem como uma linguagem intensa na expressão desses temas e permite uma criação que pode transpor a realidade objetiva e estimula o questionamento. São as várias camadas de significados presentes nas obras, na interpretação e nesta escrita que se tornam tão essenciais para a produção de uma instalação artística que extrapola o inconsciente e permite um espaço de imaginação e liberdade.

Os trabalhos aqui analisados também ampliam o papel do corpo nas obras. Colocar a mente e o corpo como um conjunto de informações necessárias para um experimento artístico resulta na transformação desse conjunto em um laboratório de criação, mesmo que esse experimento seja realizado por colagens e sobreposições. Nesse contexto, pode-se dizer que o corpo performático emerge como um instrumento de expressão artística e interatividade.

4.Instalação

4.1 Introdução

Todos nós sonhamos, com diferentes intensidades e com maior ou menor capacidade de recordar o que se passou neste estado onírico. Ora, bem por isso, sonhos e memória estão completamente interligados. Depois do amplo estudo realizado no âmbito deste trabalho, é possível sintetizar que o processo cerebral que nos leva a dormir e, conseqüentemente, a sonhar é responsável pelo armazenamento da nossa memória.

As hipóteses criadas sobre esse processo são responsáveis pela ideia de propor uma instalação como investigação sobre o papel das tecnologias na construção de imagens e sons presentes no nosso inconsciente. Quando sonhamos, muitas vezes, as imagens e sons são desconexos. O ambiente pode ser completamente desconhecido ou muito familiar, as nuances podem ser deslocadas da realidade e realmente tudo pode acontecer.

Essas hipóteses também foram criadas em um trabalho anterior, a *Caixa de Luz* (2022) (Fig. 93, Fig. 94 e Fig. 95), em que criei uma caixa com luz e fotografias com várias camadas de cores e movimentos com a ideia de transmitir a dimensão entre a fantasia e o real, elementos subjetivos e segmentados, e a complexidade simbólica e impressões confusas dos sonhos.

Nele o objetivo foi colocar na caixa o oceano de representações mentais, ora conscientes, ora inconscientes, que formam camadas de tempo. Tempo do pensamento, que insiste na repetição; tempo de percepção, que discorre entre as cores; e ainda tempo de assimilação, que fixa a memória. É neste conjunto entre a vigília e o sono que as imagens foram concebidas, antes na reflexão, para depois serem materializadas.

Então partindo da ideia de camadas, fez sentido adicionar ao *O Sonho Metafórico da Memória* a camada do som, afinal os sonhos também são permeados por sons, às vezes nítidos, às vezes desconexos. Por isso, a procura por tecnologias imagéticas e sonoras que representassem o papel da memória e, talvez mais intensamente, a formação de imagens e sons durante os sonhos se tornou importante.



Fig. 93 Fotografia composta por camadas em Caixa de Luz, 2022 | Ana Carolina Mora

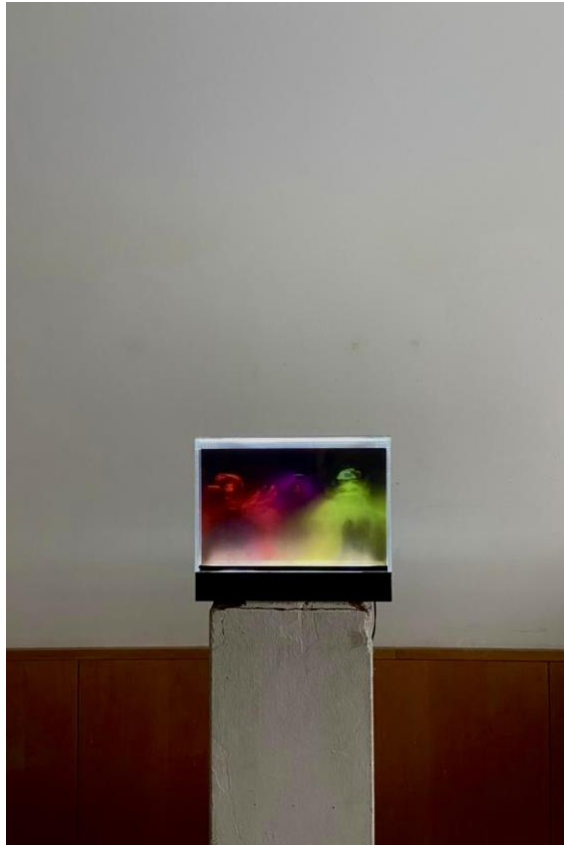


Fig. 94 Caixa de Luz em teste, 2022 | Ana Carolina Mora



Fig. 95 Caixa de Luz em teste, 2022 | Ana Carolina Mora

A partir deste primeiro trabalho, das análises de casos e de literatura, questionamentos foram levantados para responder qual o efeito da tecnologia nos processos de armazenamento da memória humana; como é que essas tecnologias contribuem para a construção de imagens e sons abstratos presentes nos sonhos e como as emoções e os afetos intrínsecos ao ser humano contribuem para o processo de produção artística e também estabelecem um diálogo entre diferentes áreas que propõem definições sobre o assunto.

Além disso, tanto na análise de casos como na de literatura, procurei a relação entre o papel do corpo como matéria do sonho, e foi isso que me levou para o caminho da construção de uma escultura, projeções de sombras e de um curta metragem produzido a partir da escultura. Para este projeto foram criadas memórias através de imagens de arquivo e produzidas durante a produção da peça e o som desenvolvido para que gerasse desconforto.

4.2 Intenção

Quando sonhamos, ao acordar tentamos criar uma representação visual desses momentos e ainda nos indagamos sobre o significado daquilo ter acontecido no nosso universo onírico. Algumas vezes essas lembranças não são imediatas, é preciso que algum gatilho ao longo do dia acione aquela memória e nos conecte com o momento do sonho. E isso pode acontecer por meio de um estímulo visual, um cheiro ou um som.

Portanto, precisamos acessar nossa memória para que seja possível analisar nossos sonhos. Esse acesso me é muito importante, principalmente quando os sonhos são levados para a sessão de psicanálise. Nesses momentos as manifestações do inconsciente são elaboradas e ressignificadas. É por meio dessas sessões que consigo entender o presente, sempre considerando um passado.

No meu caso específico, criei um diário de sonhos e por meio dele consegui acessar as memórias e levá-las para a sessão de psicanálise. Foram nessas sessões, inclusive, que se deu a escolha de um sonho específico para o desenvolvimento do trabalho.

Portanto, esta instalação representa o processo de interpretação de um sonho em conjunto com a percepção da memória e o acesso àquilo que foi recalcado, isso porque nosso cérebro tem maior autonomia em relação ao nosso inconsciente quando estamos dormindo (Garcia-Roza 2004). Como é que um sonho de agonia pode ser representado por meio da arte?

4.2.1 Descrição do sonho

Esse sonho começa como diversos outros sonhos recorrentes ao longo dos últimos anos. Eu estou na casa da minha mãe, a casa para qual ela se mudou quando se divorciou do meu pai e se casou novamente. É uma casa grande, muito maior do que ela é na realidade, com enormes corredores, muitas plantas. Nessa casa meu quarto é sempre em formato circular, as paredes ora estão com livros, ora com rabiscos. Preciso sempre caminhar durante muito tempo para chegar a qualquer lugar e a qualquer pessoa.

Ao sair do meu quarto me deparo com um espaço grande, como se fosse uma arena em formato de círculo, tem o chão cinza e as paredes a piscar em muitas cores. Ao pisar nesse chão cinza, começo a escutar meu irmão e minha mãe a terem uma discussão, mas o som é ainda só um zumbido e os avisto ao longe. Mesmo andando muito a distância não diminui, mas consigo começar a perceber mais do que os zumbidos. Me vem algo como “ela precisa” “é melhor dizer”.

Enquanto estou caminhando para tentar chegar aos dois, passo por um corredor que parece estar transmitindo um filme, mas na verdade passo a ver pessoas que estudaram comigo durante a infância, mas já adultos. Eram pessoas de um grupo ao qual não consegui me encaixar enquanto criança e, enquanto adulta, mal tenho contato hoje. Até que chego a um ponto onde as paredes se fecham em mim, em formato 180 graus. Atrás é um vazio escuro e na frente uma tela em 180 graus em que eu me vejo treinando handebol.

Nesse momento me sinto aliviada de um modo estranho, porque logo depois volto a ouvir meu irmão e minha mãe conversando ao fundo. Quando dou um passo à frente, a tela se desfaz e eu estou novamente no corredor, agora sem imagens, só com luzes piscando, o barulho das vozes e de um vento, só o barulho sem a sensação no corpo. Tento falar, o movimento da boca parece em câmera lenta e o som simplesmente não sai, então desisto e continuo caminhando.

Até que, de repente, os dois aparecem na minha frente. Minha mãe carrega um braço em tamanho real, mas em formato daqueles manequins articulados usados em aulas de desenho. Quando está na mão dela é neste formato, quando ela entrega para o meu irmão já tem formato de braço biônico. Os dois continuam a falar entre eles e eu ainda não entendo a conversa e é como se eles não percebessem minha presença, embora a fala seja direcionada a mim.

Tento novamente falar e o som sai completamente deformado, como se a velocidade estivesse reduzida e ao mesmo tempo acelerada. Meu irmão e minha mãe se viram para mim,

minha mãe diz “entrega, é dela” e meu irmão caminha até mim, me entrega o braço e diz “é melhor você trocar, toma isso aqui que é seu”.

Quando tento segurar o braço, tomo um choque elétrico e parece percorrer meu corpo todo e jogo o braço no chão. Os dois continuam insistindo para que eu troque meu braço pelo braço biônico, eu fico completamente confusa e passo a dizer insistentemente que aquilo não é meu, que eu não preciso daquilo. Até o momento que tento novamente pegar o braço e não consigo entender como é que vou tirar o meu braço e colocar outro. Quando toco no meu braço real, sinto uma dor insuportável, como se um nervo ou músculo estivesse estirado sem voltar para o lugar. Tento algumas manobras para colocar no braço biônico no lugar do meu braço real, mas é impossível, tamanha a dor que eu sinto.

Jogo o braço longe, mas ele sempre aparece ao meu lado, jogado ao chão. Quando vou pegá-lo novamente, ele muda de cor e a dor se intensifica e eu falo novamente “isso não pode ser meu” e acordo num susto.

4.3 Desenvolvimento de projeto

4.3.1 Ponto de partida

O desenvolvimento da instalação *O Sonho Metafórico da Memória* tem como ponto de partida a análise psicanalítica do sonho descrito no ponto 4.2.1. Por meio da abordagem freudiana, o sonho foi discutido em diversas sessões de análise ao longo do desenvolvimento desta dissertação e da própria instalação.

A interpretação dos sonhos na psicanálise envolve uma análise cuidadosa do conteúdo manifesto (o que o sonhador se lembra) e do conteúdo latente (o significado simbólico e inconsciente do sonho). O terapeuta tem um papel de orientação ao fazer perguntas exploratórias para ajudar o paciente a refletir sobre o possível significado do sonho.

4.3.1.1 Análise psicanalítica

As primeiras sessões sobre esse sonho partiram para a análise do que representava esse braço no meu contexto pessoal e familiar. De um modo geral, minha mãe sempre fez um planejamento de vida direcionado a mim muito diferente daquele que eu mesma tinha como

desejo. Por isso, quando levei o conteúdo manifesto para as sessões, esse entendimento já era conhecido tanto por mim, quanto pela analista.

Além disso, eu sempre tive a preocupação de que a análise específica desse sonho tivesse um desfecho e uma conclusão, o que nunca aconteceu em outras questões levantadas durante os anos de análise pelos quais já passei. Esses dois pontos são importantes para acompanhar todo o desenvolvimento do trabalho.

Lembro-me bem que depois da primeira sessão sobre o sonho, saí com uma citação de Fraçoise Dolto do prefácio do livro *Primeira Entrevista em Psicanálise*, de Maud Mannoni, na cabeça.

“Toda situação em que a criança serve de prótese a um dos seus pais, genitores, irmão ou irmã, ou avô do polo complementar, companheiro faltante ou não valorizado, por mais casto que seja nos fatos esse companheirismo, é patogênico, sobretudo se não se verbaliza à criança que está situação é falsa (...)” (Mannoni, 1980, p. 29)

Portanto, meu primeiro questionamento foi o fato de o planejamento da minha mãe estar tão incutido em um ideal que não era meu, não pertencia àquilo que eu havia pensado um dia, mas que estava muito presente sempre em qualquer planejamento meu de vida, inclusive a mudança de país para cursar um mestrado em uma área que não era a almejada por ela.

Aquele apêndice, prótese ou elemento semelhante remetia exatamente a esse ponto. Como é que eu iria trocar aquilo que era meu, no caso meu próprio braço, por uma peça oferecida? Como é que esse fato ficou tão construído no meu inconsciente a ponto de ser extravasado em sonho? Por que meu irmão também me oferecia esse braço dizendo que era meu?

As respostas a esses questionamentos não têm uma resposta fechada e resolvida, como eu tanto planejava que tivesse no início desta dissertação. Quantas mais vezes eu pensar ou falar sobre o sonho, mais interpretações surgirão, mais questões serão levantadas e elaboradas. Eu inicio a escrita deste trabalho falando exatamente do espaço de criação de um sonho, o lugar para se encontrar e se perder, mas foi preciso chegar à escrita deste ponto para que eu me desse conta de que não posso fechar essa análise com uma conclusão exata.

Posso sim elaborar alguns fatos, como o incômodo de conviver com a expectativa familiar, com aquilo que durante algum tempo eu tentei fazer com que se tornasse meu planejamento também e, principalmente, a percepção de como lidar com essas questões todas. Por isso a ideia de que a instalação se tornasse um elemento de imersão no inconsciente e no estado angustiante desse sonho.

4.3.2 Técnicas e primeiros testes | Escultura

Com a ideia de me aprofundar neste sonho específico e explorar o universo da instalação, comecei a pensar no que mais me deixou desconfortável durante o sonho, e cheguei exatamente na tentativa da troca do braço, da dor que senti no sonho e em como foi impossível fazer essa troca. Por isso o ponto de partida foi a criação de uma escultura que representasse esse momento.

Realizei os primeiros testes na tentativa de construir um molde de gesso (Fig. 96 e Fig. 97). Mesmo não tendo o resultado que esperava, esses moldes fazem parte do projeto de construção da ideia e, principalmente, do meu entendimento sobre o que aquele braço (que não era meu) representava.



Fig. 96 Teste de molde de gesso da escultura



Fig. 97 Teste de molde de gesso da escultura

As fraturas e fragilidades da peça foram de encontro ao momento em que eu questionava a mim mesma sobre a construção da instalação e de um objeto representativo. Na sequência, durante pesquisa para materiais de molde, encontrei o Alginato, que é composto por um pó que contém alginato de sódio, sulfato de cálcio, fosfato trissódico, terra de diatomáceas, óxido de zinco e fluortitanato de potássio (Fig. 98). Quando misturado com água, se torna gelatinoso e se fixa com firmeza suficiente para moldar (Fig. 99).

Como o produto é usado para moldes pequenos, o resultado do processo era vertiginoso e acabou por apresentar uma peça também fragmentada, mas já com aspectos que remeteram ao braço, à dor e ao incômodo.



Fig. 98 Produção de molde de gesso com alginato



Fig. 99 Produção de molde de gesso com alginato

A maleabilidade do alginato possibilitou que o braço ficasse imerso na massa até a altura do cotovelo, o que resultou em uma peça mais robusta, mas também com imperfeições. Esse processo fez parte das minhas sessões de psicanálise, já que eu esperava resultados esteticamente melhores e acabei por elaborar o significado do sonho enquanto produzia a peça.

Quando digo esteticamente melhores, me refiro à perfeição, sem ranhuras, excessos e rachaduras. Algo que também vai de encontro ao sonho, já que me ofereciam um braço esteticamente impecável. Então o fato dos testes me levarem à uma peça que não representava exatamente aquilo que vi no sonho também me levou a pensar que o molde tinha sido feito com meu braço real, era impossível chegar à perfeição do sonho, ou à perfeição que me era oferecida nesse sonho.



Fig. 100 Abertura do molde de gesso



Fig. 101 Abertura do molde de gesso

Ao me desprender da ideia da perfeição, encontrei na escultura um refúgio de reconstrução. Conforme os dias passaram, a ideia de usar a peça imperfeita foi ficando cada vez mais clara. Bem por isso, me deparar com a falta dos dedos fez com que eu me transportasse para a dinâmica das relações familiares, da minha em particular, e a pensar naquilo que nos é imposto e projetado (Fig. 102).

Ao tentar fazer com que a escultura tivesse o aspecto de um braço de madeira ou robótico, também buscava suprir uma necessidade que não era minha, mas que me foi imposta. A partir do meu processo psicanalítico, primeiro neguei completamente a situação, para depois elaborar e reconstruir os afetos e desejos de outras formas.

Neste processo acabei por colar os dedos e dar outro significado para a peça (Fig. 103). Embora ainda seja afetada pelo projeto de vida que não é meu, posso me valer daquilo que quero, daquilo pelo que já passei e me remendar à minha maneira.

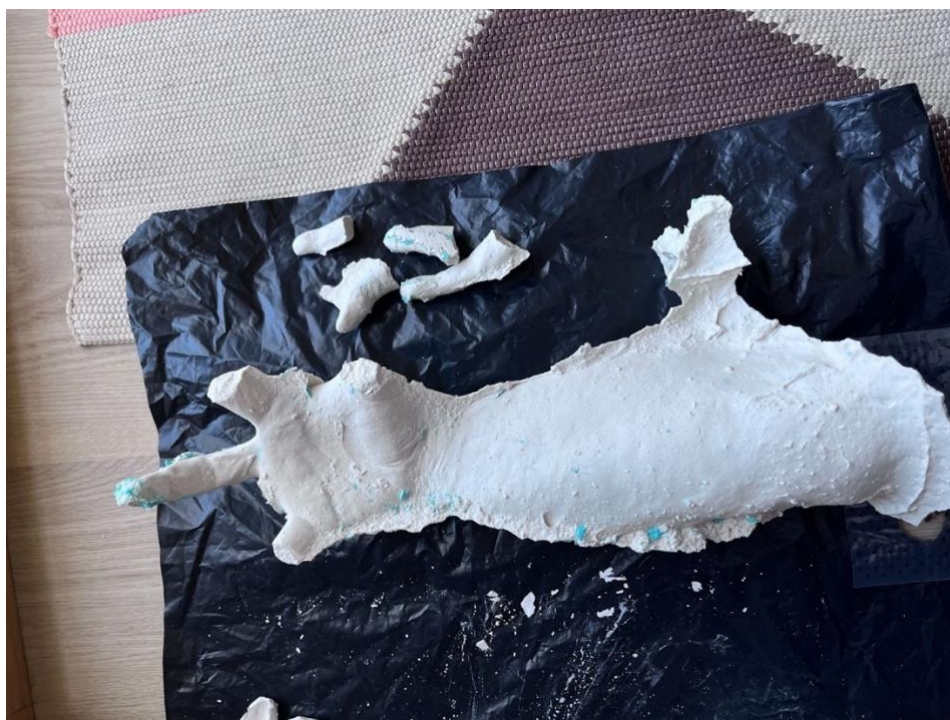


Fig. 102 Escultura de gesso com dedos quebrados



Fig. 103 Escultura de gesso com os dedos recolocados

Foi então a partir do resultado obtido nos testes de escultura que surgiram as ideias para compor a instalação. O desejo de destacar o braço, colocá-lo como centro de atenção e, ao mesmo tempo, causar repulsa e desconforto, que foi o que senti durante o sonho, me levaram a trabalhar com o efeito de suspensão, luzes e sons.

4.3.3 Desenvolvimento vídeo

Com a concepção da escultura elaborada, passei a pensar de que formas poderia implementar, em um espaço de instalação multimídia, imagens e sons que pudessem causar repulsa e desconforto. Então, a partir da própria escultura criada em gesso, realizei testes de sombras e luz, já que as imagens formadas durante os sonhos são compostas por imagens e sons com diferentes camadas.

Como um dos principais objetivos era usar a metáfora também como ferramenta de trabalho, parti da ideia de que a interação daquilo que me era assombroso (o braço que era oferecido) comigo mesma pudesse ser feita por meio de sombras difusas que causam a sensação de medo e confusão.

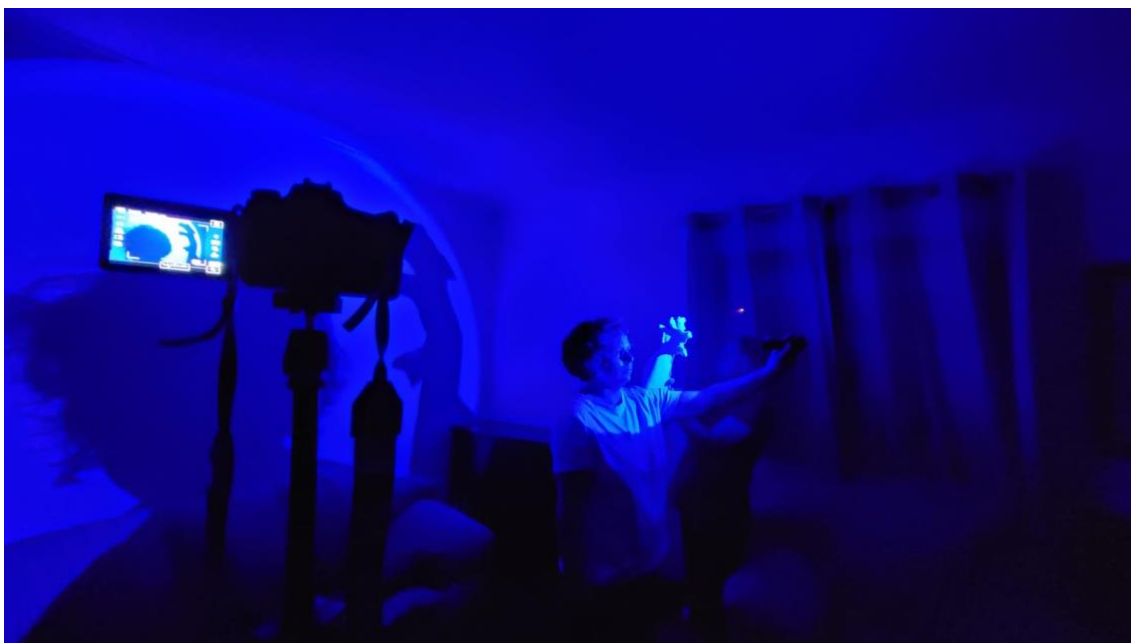


Fig. 104 Gravação da curta-metragem das sombras

Partindo da premissa que projetar sombras com luzes que emitiam cores RGB (do inglês Red, Green, Blue), um modelo cromático que consiste em representar cores diferentes a partir

da mistura das três cores primárias (Amarelo, Azul e Vermelho), iniciei a gravação de imagens com movimento para a construção de uma curta-metragem.

Essa curta-metragem foi filmada em diversos blocos, respeitando a escala das cores RGB, por meio de uma câmera Canon T6S + lentes Canon 16-35 mm 2.8 + tripé Manfrotto. As cores foram projetadas em uma parede branca através de uma lanterna de led com luz multifuncional e foco impermeável, além de um zoom que permitia aumentar e diminuir o tamanho da luz projetada.



Fig. 105 Gravação da curta-metragem das sombras

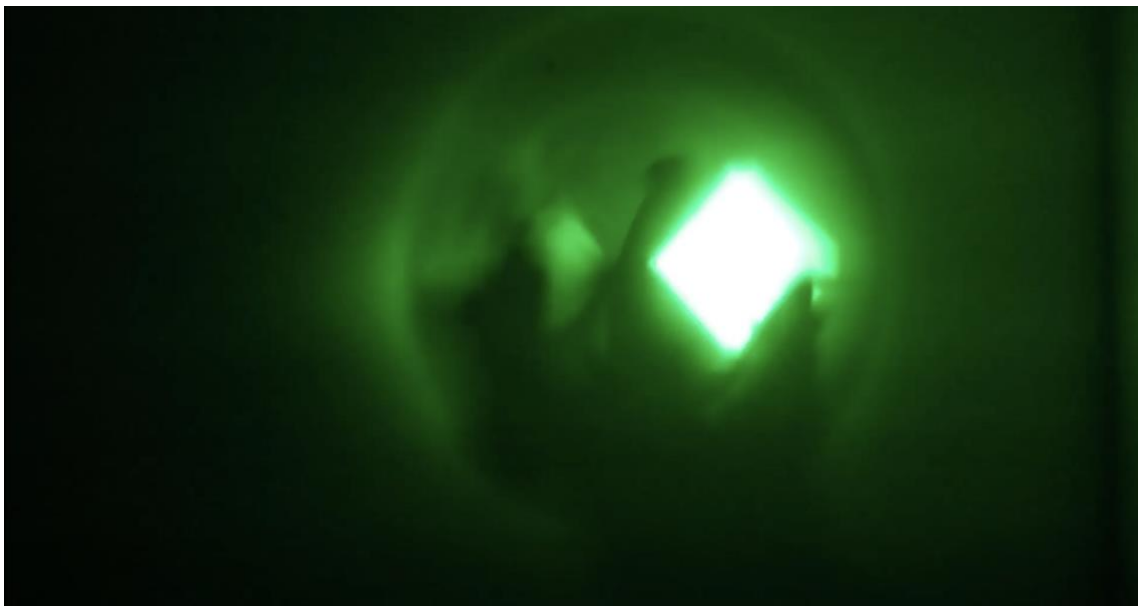


Fig. 106 Frame da gravação com zoom in da luz

A partir do movimento do braço no foco de luz, sombras se formaram e construíram imagens com maior ou menor intensidade de luz e sombra, consoante ao movimento da lanterna, o foco com *zoom in* ou *out* e as cores.

Por remeter ao meu sonho, algumas imagens foram construídas a partir da minha inclusão no quadro de gravação. Essas imagens remetem ao momento em que estava dormindo, por isso apareço de olhos fechados e os olhos se movimentam rapidamente, algo muito semelhante ao que acontece no estágio do sono REM, o mais profundo, aquele em que sonhamos com mais vivacidade.

4.3.4 Desenvolvimento som

Para a composição da curta-metragem, o áudio foi pensado para criar desconforto sonoro. Para isso, por meio do programa *Adobe Audition*, diversas camadas de sons foram mixadas. Algumas com maior ou menor intensidade mas, que em conjunto, formam um som que remete a diversos momentos do sonho (Fig. 107).

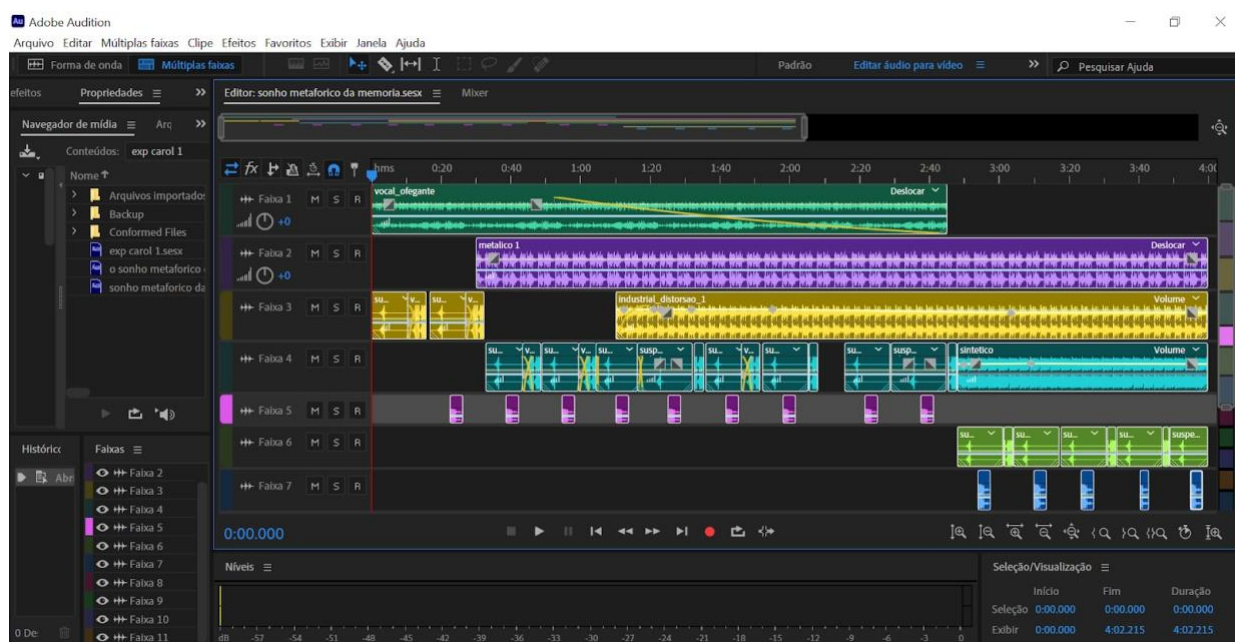


Fig. 107 Camadas de edição de áudio no programa Adobe Audition

A partir do compartilhamento do sonho e sua interpretação psicanalítica, desenvolvi, em conjunto com a artista Sofia de Eça, um projeto de áudio que incorporou sons de carácter grotesco, denso e humano. Um dos objetivos foi o de causar sentimentos de desconforto e

confusão no espectador de forma a que o mesmo se sentisse imerso num estado de quase-caos ao longo do vídeo. Para conseguir tal efeito foram utilizados vários sons curtos industriais, metálicos e humanos, em *loop*, num ritmo que cresce e se distorce, sem um final assumido, uma vez que o próprio vídeo foi pensado para ser projetado em *loop* também.

Ao mesmo tempo que esses sons causaram desconforto, também remeteram a um caráter materno e uterino, uma vez que sons abafados de batimentos cardíacos foram inseridos em alguns momentos. A opção por esse tipo de som fez sentido, uma vez que o braço me foi oferecido em um ambiente familiar, entre meu irmão e minha mãe.

Com base na composição do áudio com o objetivo de criar desconforto sonoro na curta-metragem, foi possível alcançar uma experiência imersiva para o espectador. A utilização de camadas de sons, misturando diferentes intensidades, permitiu a criação de uma atmosfera que evocava diferentes momentos do sonho.

A escolha de sons curtos industriais, metálicos e humanos em *loop*, com um ritmo crescente e distorcido, sem um final definido, contribuiu para a sensação de imersão contínua. A combinação desses elementos sonoros complexos e contraditórios proporcionou uma experiência audiovisual que beira a sensação de ansiedade, ampliando as possibilidades estéticas e emocionais da curta-metragem.

4.3.5 Montagem da curta-metragem

Para a montagem da curta-metragem, primeiro pensei em como a sequência de imagens com diversas camadas poderiam se encaixar às diversas camadas de som para formarem um contexto de desconforto para o espectador. Por meio do programa *Adobe Premiere* algumas timelines de projeto foram testadas até chegar a uma composição que despertasse um estado de distúrbio.

Foram criados diversos frames de vídeo com a mesma posição, mas com diferenças na intensidade e projeção da luz para mostrar a sensação de transformação constante. Transformação essa que foi atingida através da sobreposição de imagens em diferentes cores e enquadramentos.

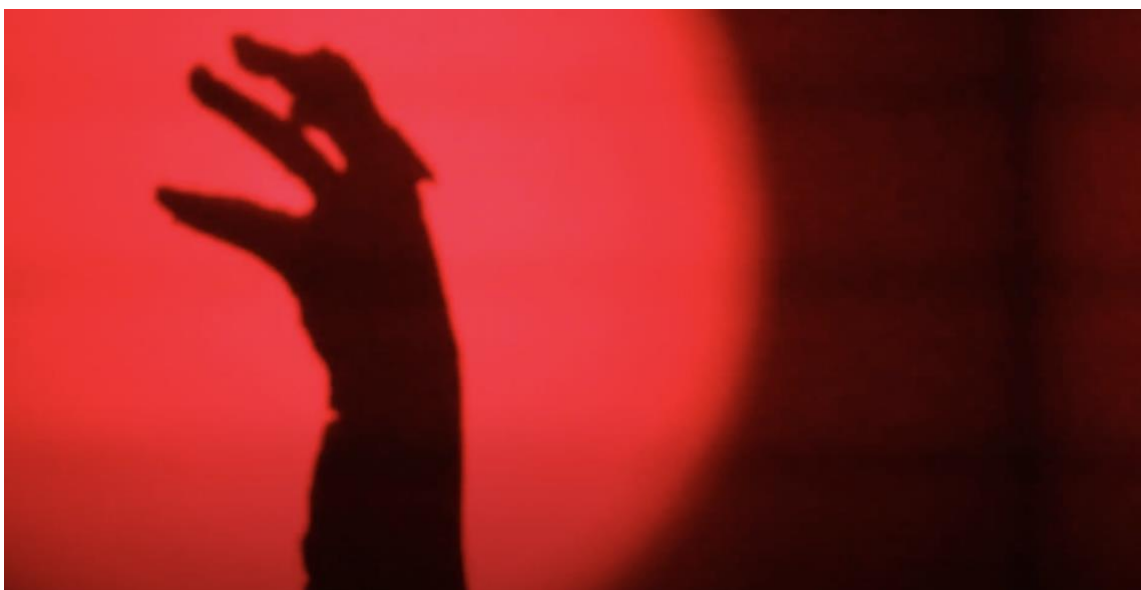


Fig. 108 Diferentes camadas de imagens da mesma cena



Fig. 109 Diferentes camadas de imagens da mesma cena

A escolha dos vídeos para a composição foi realizada de acordo com o movimento da mão com o fundo de luz e com a minha presença no quadro. Ainda para distorcer as imagens, durante a edição foram utilizados efeitos de *glitch*. Esse efeito está presente, geralmente, nas falhas ou erros nas operações de processamento de dados, comunicação ou armazenamento em sistemas digitais.

Os já muito conhecidos bugs de software, as interferências eletromagnéticas, erros de transmissão de dados, problemas de hardware ou sobrecarga de recursos do sistema, aqui remetem ao estado de não entendimento à presença desse braço que não é meu. Ora, se não é meu, como posso integrá-lo?



Fig. 110 Sobreposição de vídeos formando várias camadas

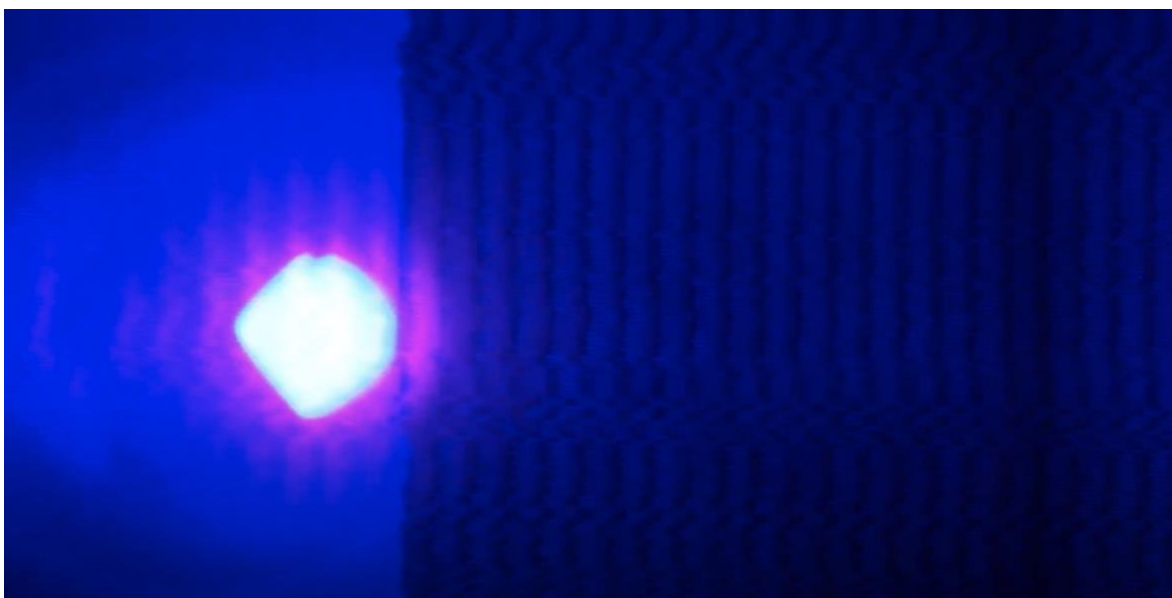


Fig. 111 Sobreposição de vídeos com efeito de transição em glitch

Essa sensação do não entendimento e da repulsa também foi transmitida por meio de imagens refletidas e desfocadas. A manipulação das luzes foi feita com o uso de *zoom in* e *zoom out* e da mudança de posição do braço em movimento. A ideia de usar recortes, sobreposições e cores pretende alterar a percepção da obra como um todo e do seu entorno.



Fig. 112 Sobreposição de vídeos formando várias camadas



Fig. 113 Sobreposição de vídeos formando várias camadas

O processo de montagem da curta-metragem envolveu uma cuidadosa consideração da combinação de sequências de imagens com camadas de som para criar um contexto pretendido. Assim, foi possível alcançar o efeito incômodo desejado desde o início do projeto.

4.4 Implementação

4.4.1 Visita técnica

Para a implementação da instalação, após algumas visitas técnicas na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, finalmente encontrei uma sala, que não era a ideal, mas que me possibilitou usar um espaço relativamente grande, com parte da estrutura necessária, como paredes brancas e projetor que já existiam (Fig. 114 e Fig. 115). Pensando principalmente nos trabalhos de Olafur Eliasson e Refik Anadol, a ideia de mergulhar o espectador no ambiente do sonho foi quase completamente atingida.



Fig. 114 Sala de aulas disponibilizada na FBAUP para instalação

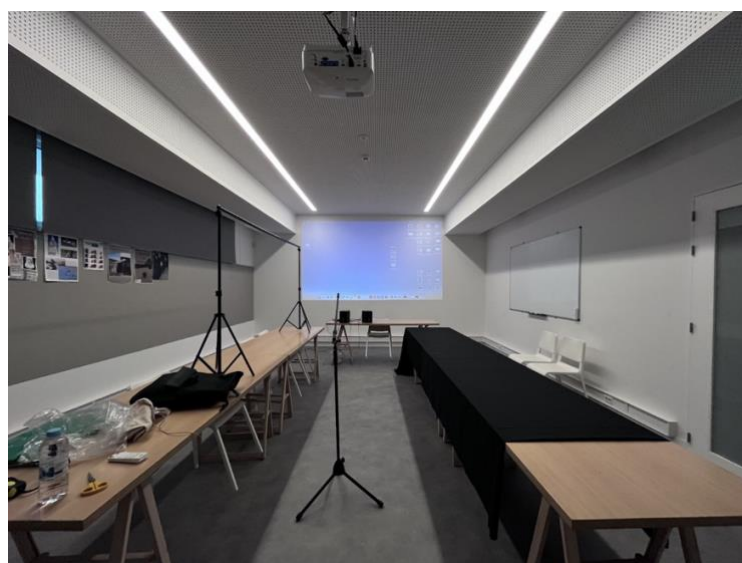


Fig. 115 Sala de aulas disponibilizada na FBAUP para instalação

4.4.2 Primeiros testes para a instalação

Para transformar a sala no ambiente da instalação foi necessário retirar todas as mesas, cadeiras, bancos, armários e cartazes. Além disso, as janelas e a porta de entrada não tinham vedação de luz, uma componente importante para que a sala ficasse toda escura e se obtivesse o efeito imersivo. Esse fator foi rapidamente solucionado com a colocação de um tecido blackout.



Fig. 116 Sala de aulas disponibilizada na FBAUP para instalação com primeiros efeitos de luzes

Outra questão levantada foi como integrar a escultura à sala em conjunto com a curta-metragem. A sala não poderia ser modificada ao ponto de colocar parafusos ou materiais pesados no teto. Como a ideia era deixar o braço suspenso no meio da sala, utilizei dois tripés de chroma key com uma altura aproximada de 1,80 metros, para que o espectador pudesse observá-lo mais ou menos na mesma direção do olhar.

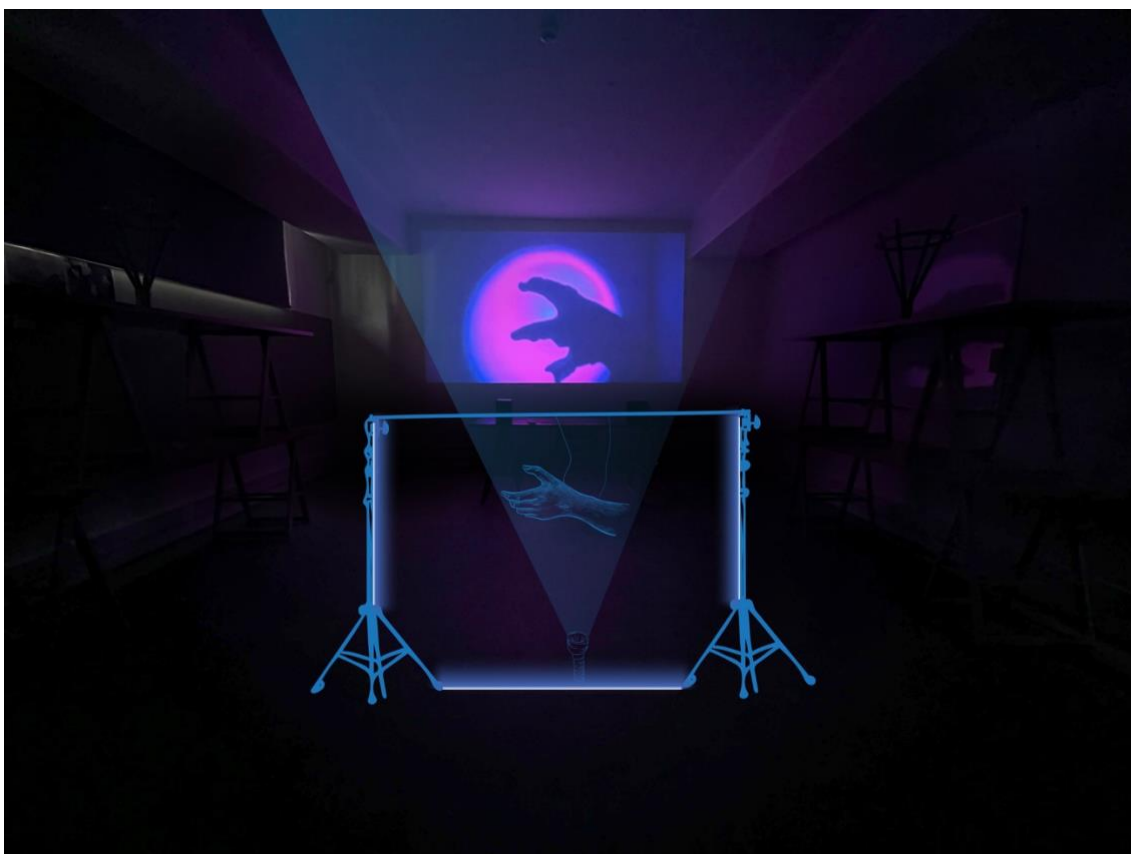


Fig. 117 Desenho da instalação



Fig. 118 Tripé centralizado para teste conforme desenho

Em relação a acústica, as duas caixas de som já presentes na estrutura da sala foram deslocadas para os pés do tripé, assim se tornou possível a imersão no som do curta-metragem enquanto o espectador se movia pela sala toda.

Já para a execução do vídeo e do som, foi necessária a conexão, por meio de um Macbook Pro, ao projetor e às caixas de som. Para que a curta-metragem fosse exibida em *loop*, utilizei o programa Quicktime Player.

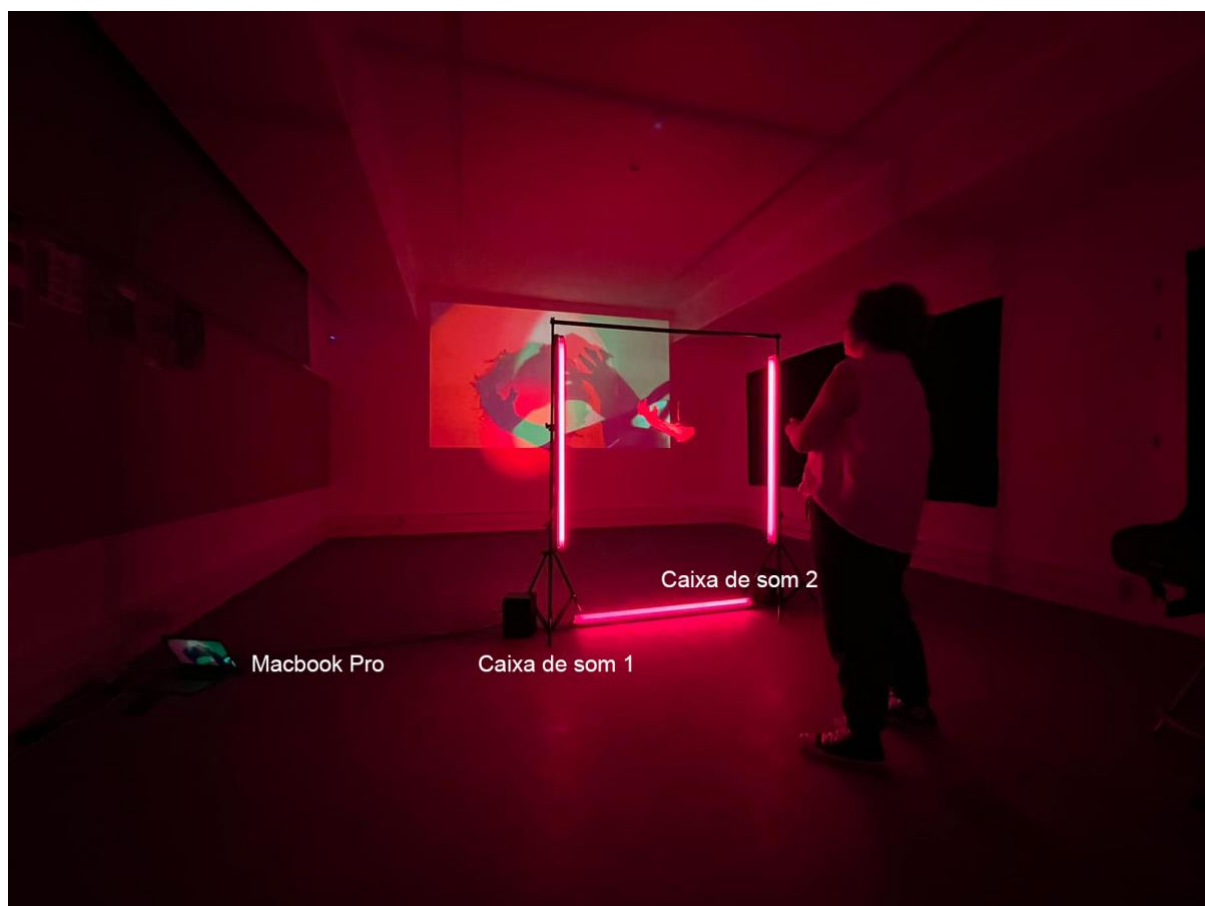


Fig. 119 Descrição dos aparelhos na sala

4.5 Documentação da instalação

Para concluir o teste de montagem da instalação, duas pessoas foram convidadas para uma visita e interação. Foi dessa forma que consegui perceber como explorar a sala com atividades que pudessem promover a interação entre o público e a obra. Por isso, lanternas com luzes RGB foram colocadas no centro para que as pessoas pudessem projetar suas próprias sombras da escultura no entorno da sala.

Abaixo segue uma documentação fotográfica da instalação (Fig. 120, Fig. 121, Fig. 122, Fig. 123, Fig. 124, Fig. 125 e Fig. 126). A documentação em vídeo da primeira interação com o público está disponível em:

118



Fig. 121 Visualização da instalação

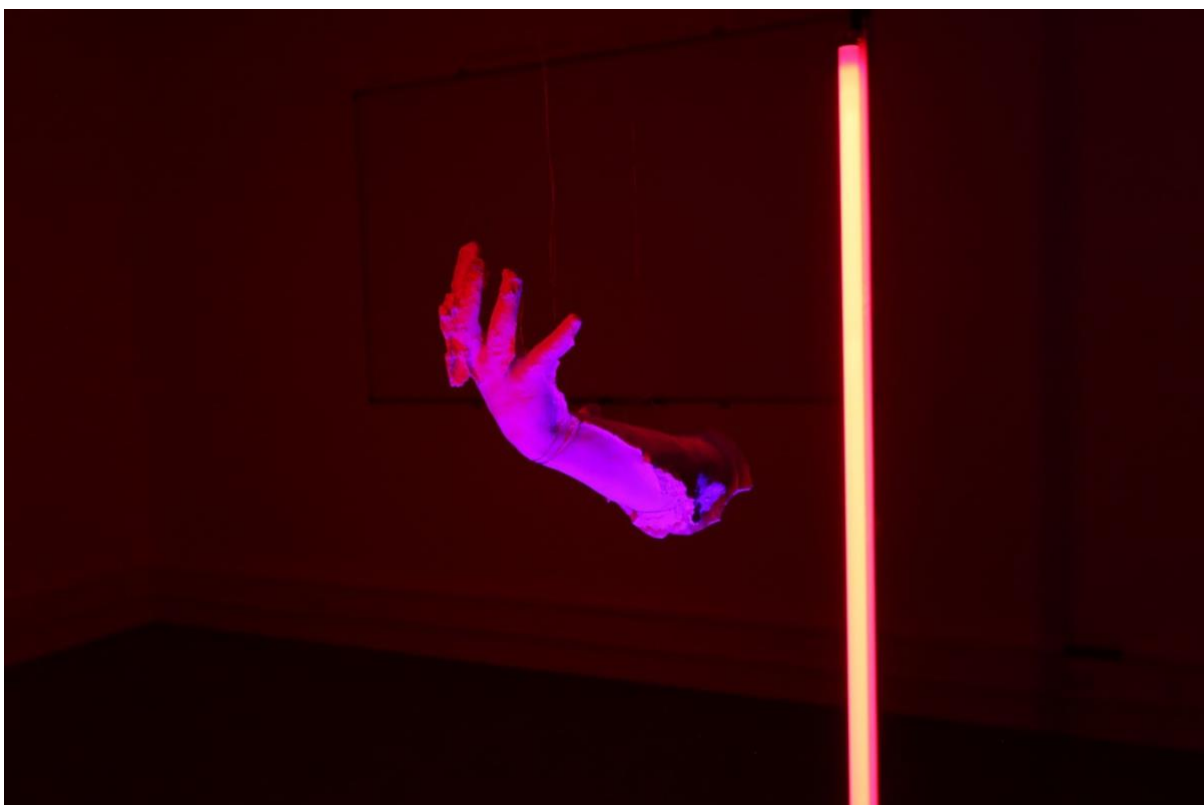


Fig. 122 Visualização da instalação

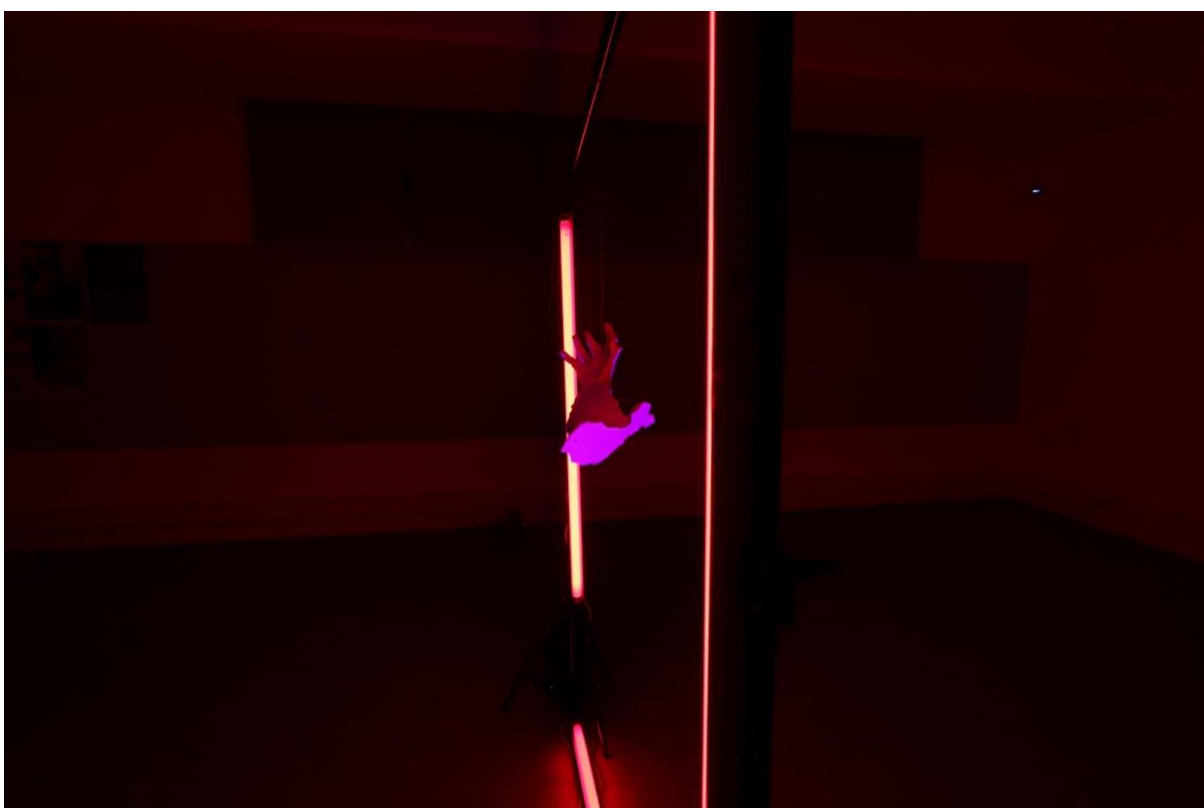


Fig. 123 Visualização da instalação

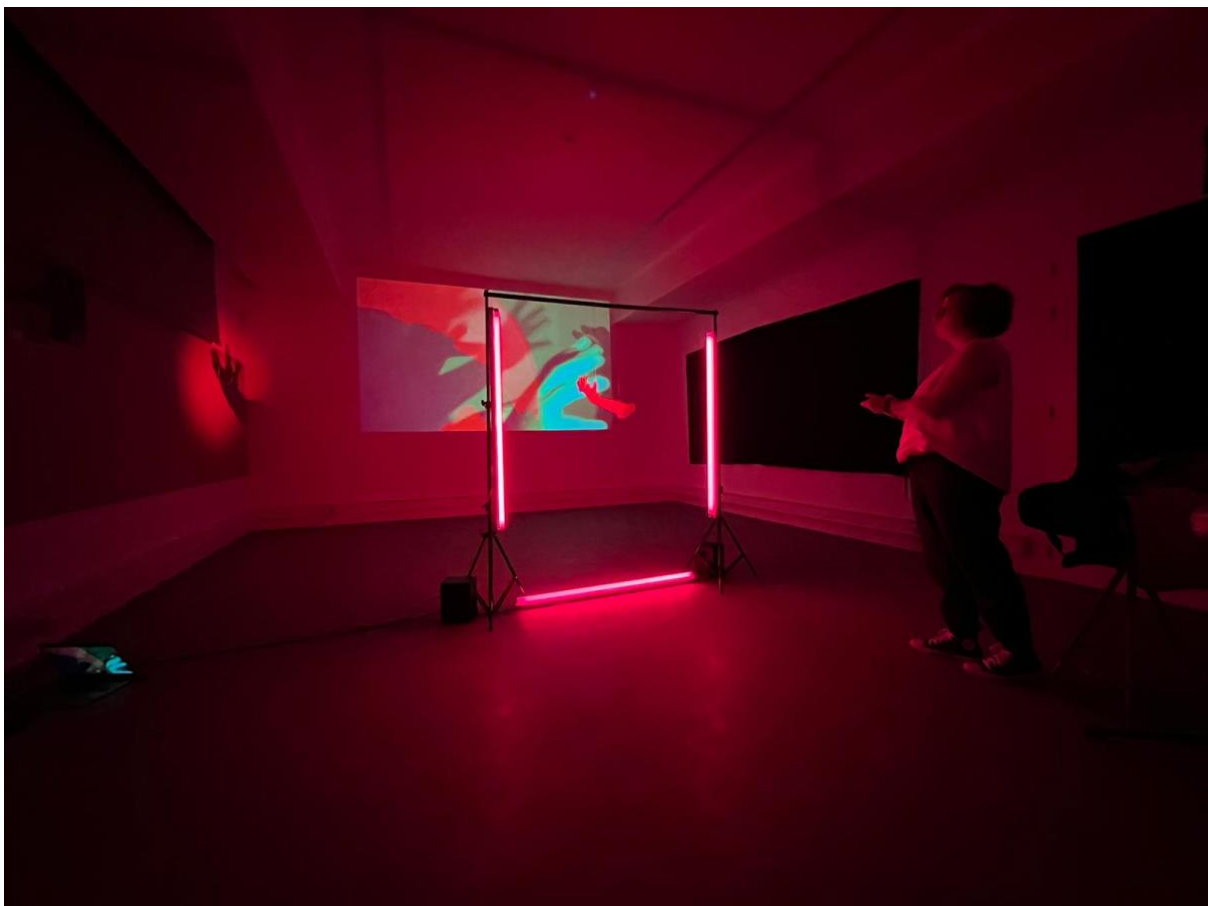


Fig. 124 Visualização da instalação

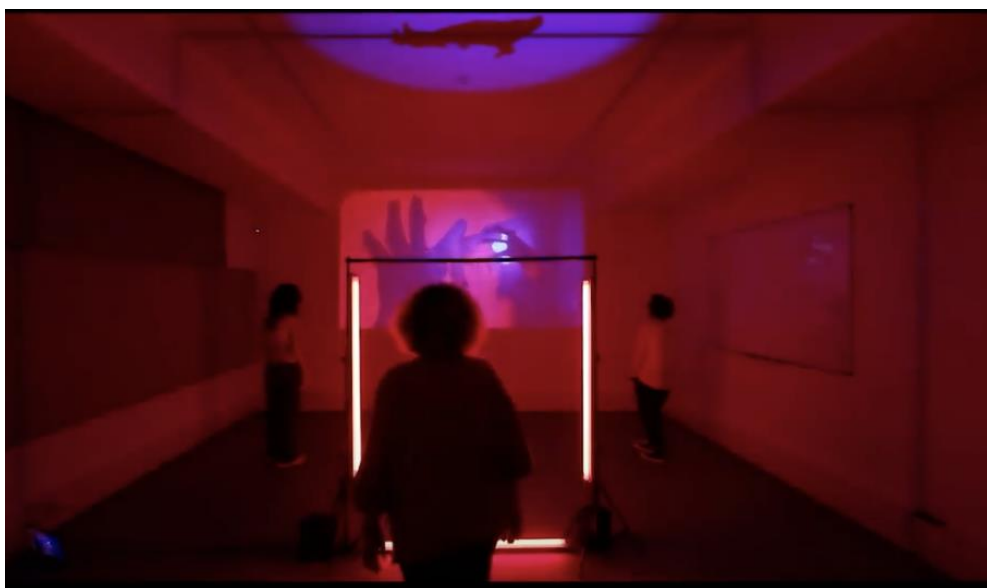


Fig. 125 Visualização da instalação



Fig. 126 Visualização da instalação

4.6 Análise crítica

Há uma atividade que venho praticando há algum tempo, mesmo antes de começar as sessões de psicanálise, que é escrever em um diário de memórias. Ali coleciono textos, desenhos, poemas, recortes de uma exposição ou um bilhete de cinema. Revisitar essas memórias me ajuda a elaborar acontecimentos da minha vida passada no presente.

E não foi diferente quando comecei o diário dos sonhos. Primeiro o ato de escrever sobre os sonhos veio como um exercício de recordar, com o passar do tempo e do começo das sessões de psicanálise, percebi que esse material me ajudaria a me redescobrir, já que se tornou uma via de acesso ao inconsciente.

Ao manter esse diário posso registrar detalhes importantes, como as imagens, as emoções vivenciadas durante o sonho e as associações pessoais que surgem ao lembrar o sonho. Durante as sessões de psicanálise, o compartilhamento dessas informações com o terapeuta me traz material significativo para análise e interpretação.

É também por meio desse diário que consigo estabelecer um padrão ao longo do tempo, permitindo que a psicanalista identifique temas recorrentes, símbolos ou motivos nos sonhos. Este conjunto traz insumos para a compreensão das questões psicológicas subjacentes e a identificação de conflitos emocionais não resolvidos.

E foi exatamente neste ponto que embasei o desenvolvimento da instalação. A partir da descrição e da análise psicanalítica, me propus a criar uma peça multimídia que, além de representar a agonia, repulsa e desconforto, também me ajudou a compreender e elaborar o que aconteceu durante o sonho.

Mais do que isso, este trabalho me ajudou a ter um maior envolvimento na exploração dos meus sonhos, já que a reflexão contínua proporcionou uma maior consciência de mim mesma, das minhas emoções e dos processos mentais. Processos esses que só foram possíveis porque houve acesso às memórias, foram os sonhos que instigaram o aparecimento delas.

Em uma conferência intitulada *O Sonho* (1901), Bergson afirmou que essas lembranças são conservadas nas mais obscuras profundezas da memória e a atividade diurna as impede de emergir: Elas talvez aspirem à luz, todavia não tentam voltar à tona; elas sabem que é impossível, e que eu, ser vivente e agente, tenho mais o que fazer do que me ocupar com elas (Bergson, 1901).

Foi também nesta conferência que Bergson falou da técnica de manter os olhos fechados por alguns minutos ao despertar e reter o sonho no campo de visão e,

consequentemente, na memória. Essa técnica, também utilizada por mim, torna possível uma melhor descrição do sonho e também foi através dela que consegui projetar a instalação e traduzi-la por uma metáfora visual.

São as várias camadas de significados presentes na obra que se complementam para formar o espaço imaginativo. *O Sonho metafórico da memória* evoca o espectador a revisitar uma memória criada em diversas camadas, tanto de elaboração, quanto de produção.

Quando falo de elaboração, me refiro a tudo que envolve a interpretação psicanalítica e o que o sonho representa. Já no que se refere à produção, outras camadas foram adicionadas, como o uso da tecnologia para sua materialização por meio de dispositivos de gravação, softwares de edição, equipamento de exibição e de luz.

Portanto, a utilização de tecnologia na produção da instalação acrescentou camadas adicionais de significado e permitiu a materialização dessas reflexões através de metáforas visuais. Em suma, a prática de manter diários de memórias e sonhos, combinada com a exploração artística e a análise psicanalítica, revelou-se uma ferramenta para a autodescoberta, a reflexão contínua e o desenvolvimento da consciência emocional e de processos mentais.

5. Conclusões

5.1 Síntese

Este trabalho partiu do questionamento sobre qual o efeito da tecnologia nos processos de armazenamento da memória humana; como é que essas tecnologias podem contribuir para a construção de uma projeção de imagens e sons abstratos presentes nos sonhos; como as emoções e os afetos contribuem para o processo de produção artística e estabelecem um diálogo entre diferentes áreas que propõem definições sobre o assunto.

Mas antes de encontrar as questões de investigação, este projeto foi criado como um espaço para sonhar, no sentido literal da palavra. Sonhar no espaço inconsciente e consciente para tornar real aquilo que foi proposto pelo imaginário. Em suma, os sonhos são espaços fluidos e descontínuos compostos por fragmentos de memórias que podem se transformar e manifestar os anseios e desejos mais profundos do ser humano.

Segundo a perspectiva da neurociência, os sonhos são efeitos colaterais dos processos de consolidação da memória durante o sono. A psicanálise, por sua vez, considera os sonhos como manifestações do inconsciente e como a realização de desejos reprimidos. Essas diferentes abordagens se complementaram para uma compreensão mais aprofundada dos sonhos.

Um fato importante é observar que a memória não está limitada apenas ao cérebro, mas também está presente no corpo, sendo armazenada e concretizada durante o sono, inclusive nas memórias dos sonhos. Portanto, os sonhos desempenham um papel importante na exploração de possíveis trajetos e desfechos, permitindo-nos vislumbrar nosso destino através de simulações.

Foi na arte, especialmente o surrealismo, que encontrei uma forma de interpretação dos sonhos, permitindo a expressão do inconsciente e do irracional. A literatura e outras formas artísticas também exploram a representação simbólica dos sonhos, utilizando metáforas e símbolos para transmitir emoções e questionamentos. Além disso, a performance artística

utiliza o corpo como um laboratório de experimentação, explorando a conexão entre mente e corpo na criação e expressão artística. Através desses meios, a arte nos possibilita compreender e interpretar os sonhos ao longo do tempo, revelando aspectos profundos da psique humana.

Além disso, o papel da tecnologia é crucial no contexto dos sonhos e da memória, já que traz uma capacidade de capturar, armazenar e influenciar esses processos. Pode-se considerar que a tecnologia computacional é amplamente utilizada em instalações artísticas e permite a criação de representações de sonhos e memórias, bem como a interação entre o corpo humano e o ambiente virtual. Essa interação entre tecnologia e corpo se completam e torna possível a expressão da complexidade dos sonhos e da memória.

Por isso, a análise dos trabalhos apresentados aqui confirma essa interação combinada com a metáfora na representação dos sonhos por meio da arte. A relação entre arte e psicanálise evidencia a influência do movimento surrealista e a busca pelo que se passa no nosso inconsciente.

A metáfora emerge como uma linguagem intensa na expressão desses temas, permitindo a criação de obras que transcendem a realidade objetiva e estimulam o questionamento, ao mesmo tempo em que o corpo performático se torna um instrumento de expressão artística e interatividade.

Por fim, concluo que a análise dos sonhos e a sua representação por meio da arte são processos intrincados e interligados. Partindo desse pressuposto, a instalação *O Sonho Metafórico da Memória*, presente nesta dissertação, representa a interação entre a interpretação dos sonhos, a percepção da memória e o acesso ao que foi recalcado, aproveitando a autonomia do cérebro durante o sono para expressar um sonho de agonia por meio da arte.

5.2 Resultados

Este trabalho foi desenvolvido em Multimídia, na área de Cultura e Artes, e deixa disponível para comunidade uma perspectiva de como os sonhos podem ser representados por meio da arte, partindo de uma dissertação a cerca do assunto, uma instalação multimídia e toda a sua documentação.

O principal objetivo foi trazer para o consciente aquilo que acontece no inconsciente. Isso foi possível a partir de uma longa pesquisa, análise de literatura e de casos artísticos que

inspiraram e também questionaram o espaço de criação a partir da metáfora visual. Pode-se afirmar então que todo o material construído aqui apresenta uma contribuição artística a cerca das possibilidades do sonhar.

5.3 O futuro

A instalação foi apresentada em um espaço artístico aberto ao público na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Pretende-se, assim, levar a instalação a outros espaços culturais, como galerias e espaços colaborativos de arte, para que mais pessoas possam ter contato com a obra e isso gere mais questionamentos sobre o que pode acontecer no inconsciente humano.

Levando-se em consideração que os estudos e investigações que permeiam a psicanálise e a psique humana estão em constante evolução, a continuação desta pesquisa também se fará de forma contínua, bem como as possibilidades para a instalação multimédia podem se alargar para, talvez, uma pesquisa de doutoramento futura.

6. Referências bibliográficas

Almada, L. F., & de Sousa Mesquista, L. O. (2017). Corpo, cérebro e ambiente: o organismo como alicerce da mente consciente. *Kínesis-Revista de Estudos dos Pós-Graduandos em Filosofia*, 9(21), 105-125.

Andujar, C. (2005). *A Vulnerabilidade do Ser*. São Paulo: Cosac Naify.

Antunes, H. K. M., Andersen, M. L., Tufik, S., & De Mello, M. T. (2008). Privação de sono e exercício físico. *Revista Brasileira de Medicina do Esporte*, 14, 51-56.

Atkinson R. C., Shiffrin R. M. (2000). The control of short-term memory, 82-90.

Belting, H. (2005). Image, medium, body: A new approach to iconology. In: *Critical Inquiry* 31.

Benjamin, W. (2012). “Obras Escolhidas Volume – I. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura”. Walter Benjamin tradução Sérgio Paulo Rouanet. 7ª edição. São Paulo: Brasiliense.

Berger, J. (2018). *Modos de ver*.

Bergson, H. (1999). *Matéria e memória*.

Bergson, H.. O sonho. *Trans/formação*, n. 27, p. 93 – 109, 2004. Fonte: <http://www.scielo.br/pdf/trans/v27n1/a08v27n1.pdf> Acessado em

Borges, J. L. (1999). *Siete noches*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Cronenberg, D. (2000). entretiens avec Serge GRÜNBERG. *Cahiers du cinéma*.

Cronenberg, D. Producer/Director). (2022). Crimes of the Future [Canadian Broadcast Corporation]. Canadá.

Damásio, A. (2010). O Livro da Consciência.

Ferreira, I. F. R. (2010). Três metáforas de Freud na descoberta do inconsciente.

Foucault, M. (1966). Les mots et les choses.Paris: Gallimard.

Freud, S. (2019). *A interpretação dos sonhos*. L&PM Editores.

Gackenbach, J. (2006). Video game play and lucid dreams: implications for the development of consciousness. *Dreaming*, v. 16, n. 2, p. 96–110.

Garcia-Roza, L. A. (2004). *Freud e o inconsciente*. Zahar.

Giorgianni, E. J., & Madden, T. E. (1998). *Digital color management: encoding solutions* (Vol. 576). Reading, MA: Addison-Wesley.

Hamera, J.; Madison, D. S. (Eds) et al (2006) *The Sage Handbook of Performance Studies*, Thousand Oaks, Londres e Nova Deli: Sage Publications.

Herculano-Houzel, S. (2009). Pílulas de neurociência para uma vida melhor.

Mannoni, M. (1992). *A primeira entrevista em psicanálise*. Campus.

McGaugh, J. L. (2003). *Memory and emotion: The making of lasting memories*. Columbia University Press.

Mota, M. H. (2014). Video mapping/projeção mapeada: espaços e imaginários deslocáveis.

Piazzzi, P. (2014). Aprendendo inteligência: manual de instruções do cérebro para alunos em geral.

Pires, B. F. (2003). O corpo como suporte da arte. *Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental*, 6, 76-85.

Rasch, B., Büchel, C., Gais, S., & Born, J. (2007). Odor cues during slow-wave sleep prompt declarative memory consolidation. *Science*, 315(5817), 1426-1429

Ribeiro, S. (2019). *O oráculo da noite: a história e a ciência do sonho*. Editora Companhia das Letras.

Roads, C. (2015). *Composing electronic music: a new aesthetic*. New York: Oxford University Press.

Rose, S. (2006). *The 21st Century Brain: Explaining, Mending and Manipulating the Mind*: Vintage.

Scott, R., & Ribeiro, S. (2010). A ocorrência de sonhos antecipatórios é proporcional à crença em sua eficácia. *Neurobiologia*, 73(3), 73-86.

Sehn, C. S. (2014). Um corpo performático para romper com a representação.

Silvério, G. C., & Rosat, R. M. (2006). Memória de longo-prazo: mecanismos neurofisiológicos de formação.

7. Anexos

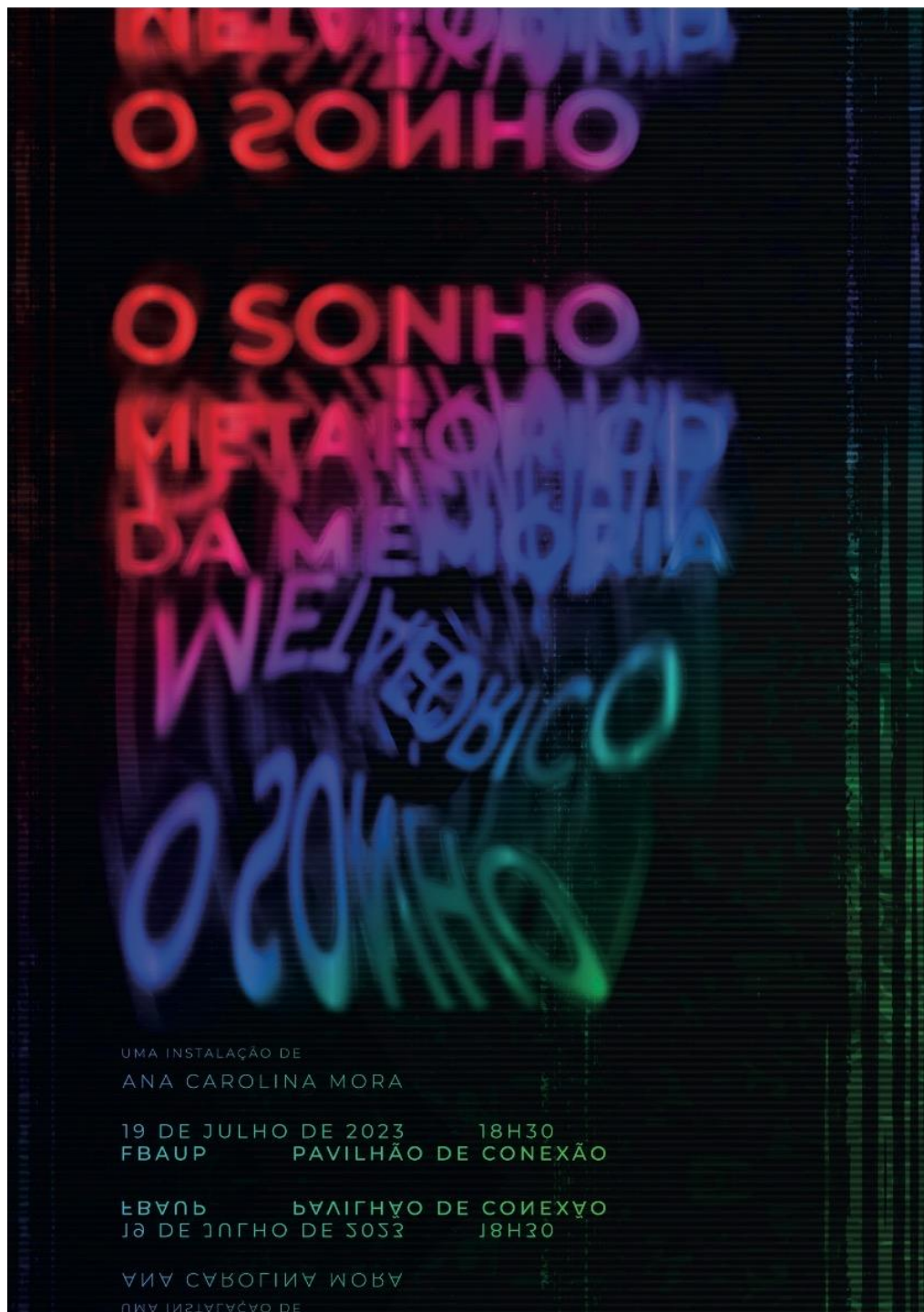


Fig. 127 Cartaz da exposição O Sonho Metafórico da Memória



Fig. 128 Convite para exposição O Sonho Metafórico da Memória

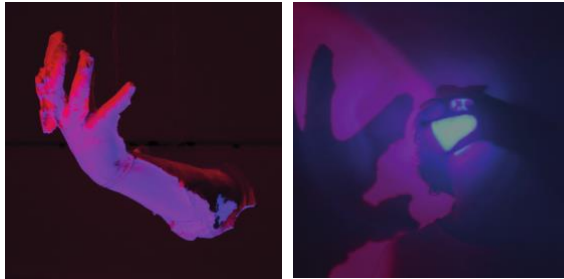
O SONHO METAFÓRICO DA MEMÓRIA

Quando sonhamos, muitas vezes, as imagens e sons são desconexos. Nossas emoções e afetos são acessados quase que sem filtro. É o momento em que damos vazão àquilo que foi recalcado, em que somos livres para realizar um desejo que foi reprimido ou até acessamos àquilo que acabamos por recalcar por medo.

Ora, bem por isso, sonhos e memória estão completamente interligados. O processo cerebral que nos leva a dormir e, conseqüentemente, a sonhar é responsável pelo armazenamento da nossa memória. As hipóteses criadas sobre esse processo são responsáveis pela ideia que culminou no *O Sonho metafórico da memória*.

Mergulha-se na essência primordial de imagens e sons oníricos, entrelaçando-se com o intrincado tecer da interpretação de um sonho, em simbiose com a perceptibilidade da memória. Seu propósito reside na descoberta de como o tormento que habita um sonho pode ser transmutado em um espaço de desconforto.

Ana Carolina Mora é uma investigadora e artista multimídia brasileira que vive e trabalha na cidade do Porto. A ideia da exploração do inconsciente e dos sonhos tem feito parte da sua prática artística como meio de investigação que comporta memória, tecnologia e arte. Em 2020 começou a desenvolver trabalhos relacionados à composição de luzes e metáforas com a coprodução da curta-metragem *Em caso de pânico, luzes se acenderão* e em 2022 com a instalação *Caixa de Luz*.



Ficha técnica

Vídeo, escultura, montagem e concepção:

Ana Carolina Mora

Design de som: Sofia de Eça

Orientação: Miguel Carvalhais e

Camila Mangueira

A instalação *O Sonho metafórico da memória* foi criada no âmbito da minha dissertação de Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto.

Mapa de sala

A. Projeção com curta-metragem;

B. Escultura *O Sonho metafórico da memória*;

C. Caixa com lanternas para interação.

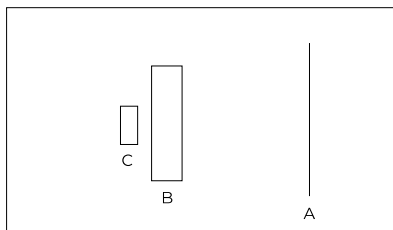


Fig. 129 Folha de sala *O Sonho Metafórico da Memória*