

# Jorge Macchi: cartografias para desorientar

Ana Amélia Corazza Genioli\*

**Resumo:** O presente artigo: “*Jorge Macchi*”: *cartografias para desorientar* faz uma reflexão acerca das obras desse artista que subverte mapas de forma a questionar os processos de comunicação entre corpo e ambiente. O rompimento com as noções usuais de mapa possibilita um exercício de percepção que pode proporcionar uma experiência genuína de reinvenção do cotidiano. Desse modo, a arte funcionaria como um dispositivo para mudanças, o qual, do ponto de vista biológico, no processo evolutivo, acionaria uma “ignição para a vida”.

**Palavras-chave:** Arte contemporânea. Mapa. Cognição. Percepção.

## *Jorge Macchi: cartographies to disorient*

**Abstract:** This article: “*Jorge Macchi*”: *cartographies to disorient* examine the works of this artist that subvert maps to question the communication processes between body and environment. The rupture with the usual notions of map allows an exercise of perception through interaction, which can provide a genuine experience of reinventing everyday. Thus, the art works as a device to change, which, from the biological point of view in the evolutionary process, would trigger a “spark of life”.

**Keywords:** Contemporary art. Map. Cognition. Perception.

## *Jorge Macchi: cartografías para desorientar*

**Resumen:** El presente artículo: “*Jorge Macchi*”: *cartografías para desorientar* hace una reflexión sobre la obra de este artista que trabaja con el concepto de la subversión de los mapas para cuestionar la comunicación entre el cuerpo y el ambiente. La ruptura con la noción habitual de mapa permite un ejercicio de percepción cuyo resultado puede proporcionar una experiencia genuina de reinventar el cotidiano. Por lo tanto, la obra de arte funcionaría como un dispositivo para cambiar, que, desde el punto de vista biológico, en el proceso evolutivo, desencadenaría una “ignición para la vida”.

**Palabras clave:** Arte contemporáneo. Mapa. Cognición. Percepción.

Os mapas de cidades, como aqueles que usamos em GPS ou em viagens, nos transmitem a ideia de que a realidade pode ser modelada de forma eficiente para nos comunicar informações espaciais. Mas muitos artistas têm desenvolvido trabalhos a partir de mapas que lidam com questões que vão na direção oposta à de princípios utilitários de um mapa. Eles propõem outras formas de organização e reflexão sobre os espaços públicos e sua representação.

Na década de 60 (séc. XX), o grupo revolucionário “Situacionistas”, liderado por Debord, utilizou o método “à deriva” como forma de explorar a cidade como um lugar de experiência e possibilitar a construção de situações. Segundo Stahlhut et al. (2007), o grupo pretendia destruir todas as formas de representação, rejeitar a autoridade, desmantelar os símbolos do poder, abolir todas as formas de arte e espetáculo cultural, para recuperar uma vida despojada pelo consumo e pela produtividade. O método “à deriva” era uma forma de movimento que, pela sua falta de propósito e planos, fugiria das funcionalidades das estruturas urbanas. Na maioria das vezes, à deriva significava vagar pela cidade à noite, explorando a cidade como um campo de experiência e de vida e

---

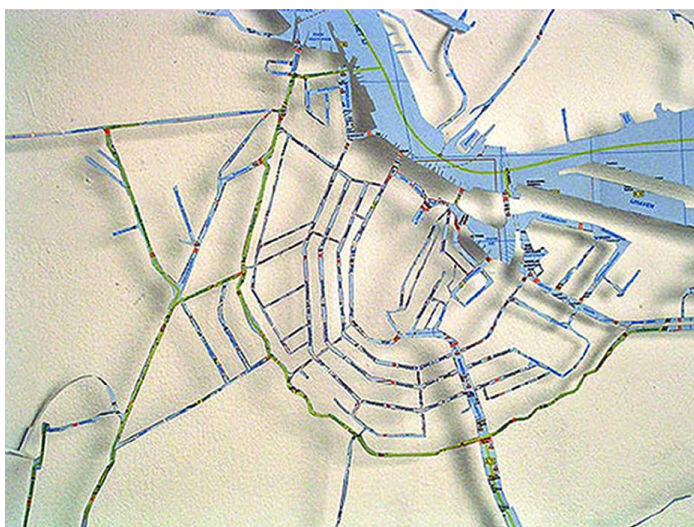
\* Artista. Arquiteta pela Pontifícia Universidade Católica de Campina (PUC/Campinas). Mestre e Doutoranda pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC/SP. Membro do Núcleo de Estudos de Espacialidades Contemporâneas (NEC/USP). *E-mail:* anagenioli@me.com

questioná-la quanto ao seu potencial de construção de situações. O conhecimento obtido com esse método foi transcrito em mapas psicogeográficos de uma cidade “real” para os habitantes.

Nas décadas subsequentes, houve um aumento exponencial de artistas que têm trabalhado com mapas. Conforme questiona a autora Harmon (2009), “há algum assunto tão maleável, tão propício para apropriação quanto mapas? Eles podem atuar como atalho para metáforas: buscar lugares e experimentar deslocamentos, trazer ordem ao caos, explorar as proporções de escalas e cartografar novos terrenos.”

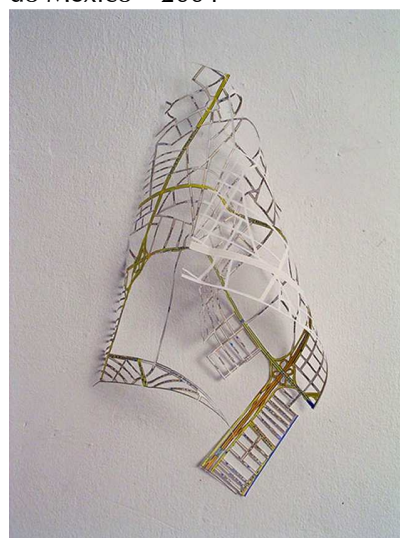
Dentro desse contexto, podemos observar o trabalho recente de Macchi, que se apropria e realiza intervenções sobre mapas-múndi e mapas de cidades. Macchi recorta mapas ou sobrepõe frases ou folhas de papel de forma a constituir desarranjos.<sup>1</sup> Sobre o mapa de Amsterdã (Detalhe de Amsterdã) intervém removendo as “porções de terra”, deixando apenas os canais. Com isso, não apenas fragilizou fisicamente esse mapa, como também adicionou outras dimensões formais. Com os recortes, os canais ganharam espessura pela sombra projetada. Os vazios são agora preenchidos pelas paredes, o que sugere uma continuidade, uma conexão da representação espacial com o próprio espaço expositivo.

**Figura 1** – Detalhe de Amsterdã – intervenção sobre mapa de Amsterdã – 2004



Fonte. Site do artista.

**Figura 2** – Ciudad Cansada – intervenção sobre mapa da cidade do México – 2004



A trama resultante do desenho dos canais no trabalho de Amsterdã ou nas vias em *Ciudad Cansada* (México) ganha uma delicadeza poética, os mapas tornam-se objetos autônomos que revelam sua origem, mas, destituídos de sua funcionalidade, podem apenas se expressar.

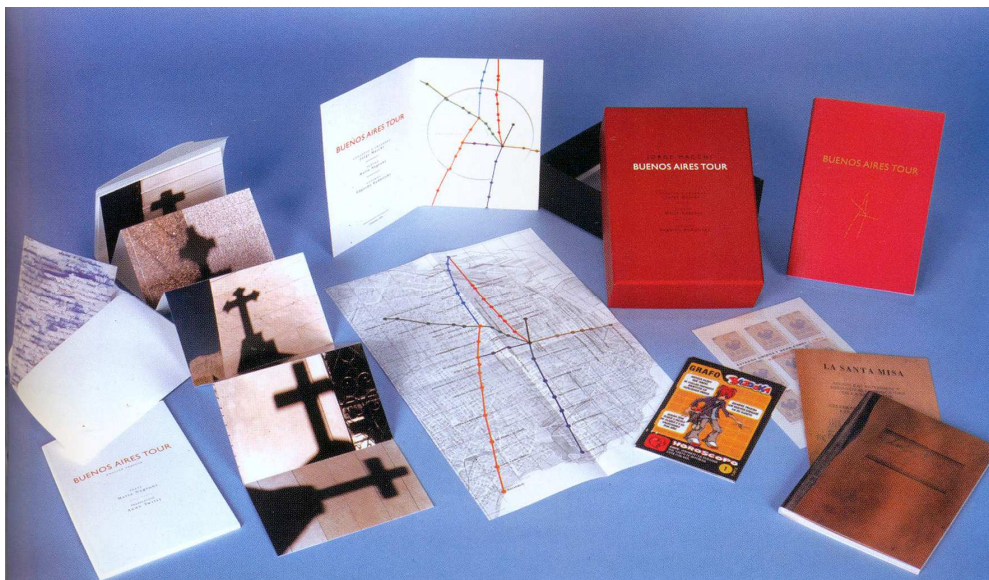
<sup>1</sup> Os trabalhos apresentados na “Mostra Panorama da Arte Brasileira” no MAM, em São Paulo, em 2003, com curadoria de Gerardo Moschera, em que Jorge Macchi participou, foram nomeados como “desarranjos”.

A mesma estratégia se repete em *Guía de la inmovilidad*, um mapa da cidade de Buenos Aires em formato de caderno, em que o artista remove as quadras da cidade, mas deixa permanecer as vias de circulação. A sobreposição das folhas resulta em uma trama em que as vias se emaranham, estancando a fluidez planejada da circulação. Essas intervenções substituem simples progressões lineares por complexas redes semânticas.

Mapas costumam promover uma sensação (puramente conceitual) do seu lugar no mundo, mas os mapas de Macchi abrem espaço às ausências e, assim, “articulam as zonas ambíguas da nossa consciência”, como declara Gainza (2005). E a crítica continua: “Ele cria uma ficção tão radical que pode trazer o seu público a olhar com doce admiração a estrutura e o significado da experiência.”

Outra obra do artista, *Buenos Aires Tour*, vai além da intervenção sobre os mapas e apresenta, também, trajetos turísticos que foram criados a partir do desenho das rachaduras de uma chapa de vidro quebrada aleatoriamente.

**Figura 3** – *Buenos Aires Tour* – livro-objeto, 2004



Fonte: Site do artista.

As oito linhas com 46 paradas têm a forma do mapa das linhas de metrô londrinas. A obra vendida em livrarias como um *kit* de viagem possui um livro com um mapa, um CD-ROM, um dicionário, cartões-postais e selos. Com o CD-ROM se pode percorrer a cidade de outras formas, não só seguindo os trajetos, mas também por conexões criadas por taxonomias de objetos e sons.

O espectador ou viajante é confrontado com experiências de desorientação, em vez do contrário. As imagens e os sons do trabalho não são marcos reconhecíveis e não ajudam a obter orientação; são cartazes publicitários, anúncios de missa, pichações nos muros, painéis artísticos em azulejos ou sobre uma porta de aço, anúncios de gato perdido, de cachorro perdido, sombras de cruzeiros, marcas de tiros e sangue, um cigarro

apagado, nomes, recados, vitrinas, dejetos, orações. Essas mensagens que não buscam comunicar especificidades maiores, são informações urbanas que se aproximam da condição de ruído.

Suas imagens são vestígios, uma referência a algo que sobrou, que aconteceu, que ficou congelado no tempo e que não se constitui propriamente em narrativa. O espaço da cidade não é o assunto, mas o potencial suporte para o assunto.

Os meios pelos quais as informações são veiculadas nos fazem compreender as estruturas e as representações construídas que ordenam e orientam a vida do sujeito urbano. E, ao romper com as noções usuais de mapa, a cidade, para o turista, se transforma em um exercício de percepção.

Perceber, segundo Nöe (2004), é uma forma de agir. O paradigma desse autor é o de que percebemos o espaço pelo toque (como uma pessoa cega), não tudo ao mesmo tempo, mas por meio de uma investigação e movimentos hábeis ao longo do tempo. A percepção não é um processo que ocorre apenas no cérebro, mas uma habilidade do corpo como um todo. Nós desempenhamos a nossa experiência perceptual, assim, a forma dos objetos se altera conforme nos movemos e mudamos nosso campo de visão, o som fica mais alto quando nos aproximamos da sua origem, movimentos da mão sobre superfícies provocam mudança de sensações. Esses são tipos de padrões de dependência sensório-motora que somos hábeis em perceber por meio de um automatismo. Essa habilidade de perceber que não somente depende, mas é, também, constituída pela posse desse tipo de conhecimento sensório-motor, é definida pelo autor como uma “abordagem enativa.”

Nöe (2004) exemplifica o conceito de percepção por abordagem enativa fazendo a suposição de que alguém está numa cidade desconhecida e com a tarefa de alcançar o castelo na colina, no centro da cidade. Ele apresenta duas possibilidades para se cumprir a tarefa: a primeira é utilizando um mapa, e a outra, por meio da visão. Pelo mapa se tem que traçar o caminho, identificar as correspondências entre os pontos no mapa e os pontos no espaço e rastrear o progresso no cumprimento do trajeto escolhido. A segunda estratégia é mais simples. Pode-se olhar ao redor e verificar que é possível ver o castelo na colina. Assim, pode-se dispensar o mapa e se dirigir ao castelo. É preciso ter o castelo fixo no olhar. A segunda estratégia pode ser simples e primária, mas tem vantagens sobre a primeira. Para chegar ao castelo, não há necessidade de um mapa; mapas são caros e demandam tempo para serem estudados, mas também têm seu lado negativo.

A estratégia realmente funcionará se o castelo puder ser visto (se não for à noite, por exemplo). Outras dificuldades poderão aparecer, como, por exemplo, o caminho ser entremeado por ruas sem saída em uma cidade do tipo labirinto. Ou seja, o funcionamento dessa estratégia depende da forma do ambiente, das habilidades do sujeito e da maneira como está inserido nele. Ballard (1997), que trabalha com robótica e inteligência artificial, propôs que “dada a natureza de nosso ambiente e da forma que estamos inseridos nele, a visão está em uma posição de tirar proveito de algo”, como na segunda estratégia.

Se você pretende pegar um copo de café, declara Ballard (1997), você não precisará, primeiramente, construir uma representação detalhada interna do copo no espaço; você poderá apenas fixar o seu olhar sobre o copo – o seu olhar é uma maneira de apontar para o copo, um ato dêitico (que demonstra) – e deixar o copo desempenhar o papel de guiar a mão até ele. Ao invés de traçar um trajeto valendo-se de um mapa interno, você age sobre o que olha e deixa o fato que lhe interessa, que está na sua frente, desempenhar uma função orientadora. Um resultado importante dessa proposição é que ela reduz a carga de representação do sistema e faz isso por meio do uso intensivo de nossas habilidades corporais.

Dessa maneira, em vez de nos embasarmos em uma simples cognição e construirmos uma representação do ponto no espaço em nossa mente, aproveitamos o fato de termos ligações mais imediatas com o mundo, desenvolvidas desde a origem dos homens e, também, de possuímos tipos de habilidades corporais que nos permitem explorar essas ligações. Tais ligações têm como base fluxos contínuos entre corpo/cérebro/ambiente, de forma a organizar a subjetividade num contexto de movimento.

A possibilidade de explorar o espaço sem um modelo a seguir reconecta o corpo com o ambiente via habilidades corporais e proporciona experiências perceptivas e cognitivas inéditas ao espectador. Quando Macchi altera a configuração da cidade por meio de recortes e deslocamentos e propõe outros trajetos, ele não está apenas remodelando um mapa, está propondo outras conexões entre o objeto, o observador e os espaços público e expositivo. Assim, os mapas apresentados não se comunicam por mensagens, mas pela via da percepção e podem ser vistos não apenas como mapas fenomenológicos, mas também epistemológicos que constroem semiose e cognição.

Para o neurobiólogo Zeki (1998), a função da arte nada mais seria que uma extensão da função do cérebro: “A busca do conhecimento em um mundo que está sempre mudando.” A arte, segundo o autor, mapeia, ela mesma, objetos existentes no mundo, outros universos simbólicos, objetos como imagens mentais, o corpo, processos de conhecimento e outras tantas coisas mais.

O termo *mapear* pode ser entendido como a capacidade de traduzir as diferentes conexões entre um organismo e seu entorno, mas também, segundo Damásio (2010), pode significar a habilidade do próprio organismo de criar e relacionar imagens mentais. A consciência nos permite apreender os mapas mentais como imagens, manipular essas imagens e lhes aplicar raciocínio. Os mapas mentais são construídos quando interagimos com objetos, o que ocorre frequentemente no contexto de ação. O cérebro humano mapeia incessantemente todos os objetos que se encontram no seu exterior, qualquer ação que tenha lugar no seu exterior e todas as relações com objetos e ações, no tempo e no espaço, como também mapeia o próprio organismo. O mapeamento é aplicado a todos os tipos de padrões sensoriais em cuja criação o cérebro se encontra envolvido. A consequência desse mapeamento dinâmico é a mente. A mente tem a ver com escolhas e, numa analogia do autor, escolhas semelhantes a de uma montagem cinematográfica

promovida pelo sistema de valor biológico, valor que está associado à necessidade, e essa, por sua vez, associada a processos de regulação da vida. A consciência não é um produto, mas o resultado de uma atividade mental que se organiza pelo movimento, o que contraria a noção de um *eu* estático ou de essência.

A nossa relação com o mundo acontece por interatividade e não por receptividade passiva, e o mundo não se constrói na mente, como descreve o modelo *input/output*; o mundo se constrói na relação do corpo com o ambiente.

Clark (2011) declara que os sentidos humanos, as aprendizagens, o pensamento e o sentimento estão todos estruturados e formados por interações corporais com o mundo ao nosso redor. O autor cita Thelen (2000), uma proponente da perspectiva incorporada, que observa que “dizer que cognição é incorporada significa que ela surge das interações corporais com o mundo”. Essa posição difere daquela cognitivista, que vê a mente como um equipamento que lida com símbolos, por meio de regras e processos formais pelos quais os símbolos representam o mundo. Assim, continua o autor, para entender a mente como o *locus* da inteligência, não podemos continuar seguindo Descartes, ou seja, entender a mente como sendo separada do corpo e do mundo. Também cita Haugeland (1998), que declara que percepção e ação estão envolvidas de forma hábil com equipamentos públicos e organização social – não vê separação de princípios, mas todos os tipos de acoplamento e unidade funcional.

Portanto, a mente, não por acaso, está intimamente incorporada e intimamente inserida em seu mundo. As relações entre corpo e mundo são feitas por conexões sem emendas de um lado e de outro. Questionar sistemas de representação, como fazem os mapas artísticos, é uma possibilidade de restabelecer essas conexões entre corpo e ambiente, levando-nos a compreender estruturas arbitrárias que, muitas vezes, regulam a nossa vida. Os sistemas de representação espacial são, normalmente, dotados de conceitos que determinam recortes, direções, sentidos e sistemas de hierarquia, tais como centro e periferia. A possibilidade de percorrer trajetos alternativos diversifica experiências culturais por meio de princípios de diferenciação, relacionais e de ligação. É a possibilidade de relativização mútua, de reversibilidade da perspectiva (Merleau-Ponty). A novidade acontece no mundo, de acordo com Rushdie (1990), por meio do híbrido, da impureza, da mistura, das transformações que vêm do novo e de combinações inesperadas de seres humanos. Perceber outros elementos no ambiente pode criar outras ações e, assim, mudar predisposições. Criar trajetos psicogeográficos, nos confundirmos na visão de emaranhados viários ou mesmo nos perdermos dos pontos de referência, tudo isso nos possibilita, muitas vezes, partir para uma experiência genuína de reinvenção do cotidiano. E a arte funciona como um dispositivo para mudanças, pois também possui uma vital importância para a sobrevivência da espécie humana por meio da variabilidade.

Darwin declarou, em *A origem das espécies*, que variabilidade é um dos determinantes-chefe da evolução e também uma das estruturas que evoluem com maior velocidade. O neurobiólogo Zeki (1998) observou que o cérebro é o órgão mais variável

e de mais rápida evolução. Mas não se pode atribuir a produção dessa variabilidade a qualquer estrutura ou componente do cérebro, mas mais especificamente à inteligência, às habilidades criativas e às destrezas. Variabilidade é a fonte de uma das experiências subjetivas mais ricas de que somos capazes e uma importante característica do cérebro humano.

Nesse sentido, a arte visual contribui para a compreensão do cérebro porque ela explora e revela capacidades perceptuais do cérebro. Klee, citado pelo autor, escreveu que arte não reproduz o visível, arte faz coisas visíveis. A aquisição de conhecimentos pelo registro de características constantes e essenciais dos objetos pode ser vista como a função primordial tanto do cérebro como da arte.

A hipótese de que a arte possuiria uma importante função evolutiva também é defendida pelos cientistas Ramachandran e Hirstein, que iniciam seu artigo questionando que função biológica este comportamento misterioso – arte – poderia ter, ou mesmo se algum tipo de regra universal ou “uma estrutura profunda” daria suporte à experiência artística. E declaram:

Nossa aproximação com arte, neste ensaio, se inicia por simplesmente fazer uma lista de todos aqueles atributos que geralmente as pessoas acham atrativos nas imagens. No entanto (como, por exemplo), há o movimento Dadá, então nós perguntamos, existe algum padrão comum dando suporte a estes atributos aparentemente dissimilares, e se tal, por que este padrão nos agrada? Qual é o valor de sobrevivência, se existe algum, da arte? (1999).

Mas eles esclarecem que não é possível fazer comparações entre obras e citam, por exemplo, que os primeiros colonizadores ingleses que chegaram à Índia se sentiram ofendidos pelos nus eróticos nos templos e, da mesma forma, as pinturas miniaturizadas de mongóis e do Rajastão foram consideradas primitivas porque lhes faltava perspectiva. Foi um julgamento em que compararam a arte indiana com os ideais da arte representacional ocidental da época – a arte da Renascença. Mas os autores observam que tal julgamento perde o ponto essencial da arte, pois o propósito da arte não é descrever ou representar a realidade, mas aumentar, transcender, ou mesmo, distorcer a realidade. Os artistas de forma consciente ou inconsciente empregam certas regras ou princípios (leis) para estimular as áreas visuais do cérebro.

Algumas das leis apresentadas são originais, outras são bem conhecidas e podem ser encontradas em livros de arte, mas a questão: por que um dado princípio é efetivo? raramente é levantada. Assim, a análise apresentada pelos autores busca apresentar essas leis e fornecer uma “moldura” biológica coerente, para que as imagens façam sentido no contexto biológico. Para isso utilizam três argumentos principais: primeiro, uma lógica interna do fenômeno; segundo, o racional evolucionário – por que as leis se desenvolveram e têm aquela forma particular; terceiro, a neurofisiologia – por exemplo, o agrupamento ocorre em áreas extraestriadas e é facilitado pela sincronização de picos e ativação límbica direta.

Para esses autores as obras artísticas não contêm mensagens diretas, mas se constituem como um jogo entre o arranjo, a estrutura e a organização de determinado

sistema estético e o funcionamento do sistema perceptual-cognitivo humano. Indicam que a percepção de características de algumas formas visuais provoca uma sensação prazerosa, gratificante, e essa seria uma estratégia evolutiva incorporada neurofisiologicamente. Assim, a experiência artística provocaria o aprendizado por meio do nosso sistema perceptual-cognitivo que, com isso, seria gratificado por meio do sistema límbico. O sistema límbico é responsável pelas emoções, necessidades corporais primordiais, humor e gera prontidão para agir, dando soluções rápidas e básicas para o organismo. O processo neurológico postulado pelos autores é que vários centros visuais do cérebro percebem agrupamentos e grupos significativos no campo visual e enviam mensagens preliminares ao sistema límbico. O sistema límbico gera prazer, levando o indivíduo a alocar a atenção para os estímulos em particular e gerar hipóteses sobre o que o estímulo completo e significativo poderia ser.

Esse prazer leva a um processamento, como um vai-e-vem entre os centros visuais e o sistema límbico. Eles associam esse sentimento de recompensa à experiência bem comum do “A-ha”, ou seja, à sensação gratificante da descoberta. Outros estímulos não visuais, por exemplo, os auditivos, acionam outros centros sensoriais que também trabalham com o sistema límbico. O processo de reforço,<sup>2</sup> gerado pelo sistema límbico, desempenha um papel fundamental tanto na produção quanto na apreciação da arte.

Os autores propõem, ao todo, “oito leis da experiência artística” e, de forma espirituosa, declaram ter se inspirado nos “oito caminhos de Buda” para obter sabedoria e iluminação, mas observam que essas leis não abrangem todas as manifestações das leis artísticas, porém identificam o conjunto como um ponto de partida.

Uma das principais leis é a essência da arte e o fenômeno psicológico chamado “Princípio de alteração de pico” [*Peak Shift Effect*]. E lançam a questão: o que significa capturar a essência de algo de forma a evocar uma resposta emocional direta? Zeki (1998) declara que não pode ser coincidência o fato de que a habilidade do artista – extrair aspectos essenciais de uma imagem e descartar informação redundante – seja essencialmente idêntica ao que as áreas visuais do cérebro se desenvolveram para fazer. Esse princípio é um fenômeno psicológico bem-conhecido no aprendizado de discriminação dos animais. Por exemplo, se um rato é recompensado por discriminar um retângulo de um quadrado, ele responderá mais vigorosamente a um retângulo mais comprido e mais estreito que o protótipo. O resultado é que o rato não está aprendendo a distinguir o protótipo, mas uma lei, isto é, a retangularidade. O mesmo princípio que se aplica ao reconhecimento do retângulo deve ser aplicado ao reconhecimento das demais formas, o que poderia nos ajudar a entender muito do aspecto evocativo da maioria das obras de arte. Quando se descartam certos aspectos e se amplificam outros, como faz um caricaturista, o artista é capaz, intuitivamente, de acessar e potencializar o estímulo de mecanismos neurais do cérebro que representam determinado padrão.

---

<sup>2</sup> Algumas das estruturas do sistema límbico são importantes nos processos de reforço (Reinforcement). O termo *reforço* se aplica a processos percebidos como gratificantes ou bons, os quais, portanto, são repetidos com uma autoestimulação elétrica. (Encyclopedia of Drugs, Alcohol, and Addictive Behavior, ©2001 Gale Cengage).



O “Agrupamento perceptual e ligação é diretamente reforçada” é outro princípio descrito utilizado para delinear figura e fundo, ou seja, o processo de descobrir objetos em ambientes ruidosos, ação que também causaria prazer. Uma vez que um grupo de características se transforme perceptivelmente saliente, algo com bordas, ou seja, um objeto, um sinal é enviado aos centros límbicos que mantêm a atenção sobre o objeto para facilitar um processamento posterior. A ideia principal sobre o princípio de ligação, como também de outras leis, é que, como são limitados os recursos de atenção e o espaço neural para representações simultâneas, a cada estágio do processo é gerado um “olha aqui, há uma pista de algo potencialmente como um objeto”, o que produz uma ativação límbica e nos mantêm com a atenção voltada àquela região ou característica.

Segundo os autores citados (1999), a consistência entre uma hipótese de alto nível e um conjunto anterior de baixo nível também gera uma sensação de prazer. E declaram que os artistas tentam fazer é importunar o sistema (visual) com tantas pistas de objetos potenciais quanto possível, o que explicaria por que o agrupamento e a resolução de problemas perceptuais são freqüentemente explorados por artistas, ou mesmo, *fashion designers*. A noção de agrupamentos em arte não é nova, o que seria novo é o fato de esses agrupamentos não ocorrerem espontaneamente; um sinal é enviado ao sistema límbico que reforça a ligação, e essa é uma fonte de experiência artística.

Outro princípio importante é “Isolar um módulo unitário e alocar atenção”, ou seja, há a necessidade de isolar uma única modalidade visual antes de amplificar o sinal naquela modalidade. Isso explicaria o porquê de um esboço ser muitas vezes mais efetivo que toda uma fotografia. O impedimento restritivo no volume de alocação de recursos de atenção a diferentes módulos visuais nos permite, apenas, direcionar a atenção mais efetiva a uma fonte de informação. A ideia de que esboços em arte são muito efetivos pode não ser considerada nova, mas esse princípio aponta ao fato de que as células nos caminhos visuais são estimuladas pelas bordas e são indiferentes às regiões homogêneas. A informação extrarredundante pode distrair nossos limitados recursos de atenção definidores daquele objeto.

A “Extração de contraste é reforçada” é um princípio que envolve descartar informação redundante e extrair contrastes (características diversas). Informação, no sentido Shannon, existe, principalmente, nas regiões de mudança ou bordas e faz sentido que tais regiões sejam mais interessantes que áreas homogêneas. Parece não ser coincidência que o que as células acham interessante é o que o organismo todo acha interessante e, talvez, em algumas circunstâncias, o interessante se traduza em prazeroso.

A “Resolução de problemas perceptuais”, um princípio que se relaciona com todos os demais, também é reforçado. Segundo os autores, imagens do tipo quebra-cabeça com significados mais implícitos que explícitos são mais sedutoras que outras imagens com mensagens óbvias. Alguns trabalhos de arte se parecem com jogos de esconder e desafiam o sistema visual a alcançar uma solução e a não desistir tão facilmente.

Mas o princípio mais enigmático apontado pelos autores é o “Uso de trocadilhos ou metáforas em arte”. Tais metáforas visuais que descobrem similaridades ocultas entre

elementos não similares, em princípio, provavelmente, são efetivas porque esse processo faz parte de todo reconhecimento de padrões visuais, e, cada vez que essas ligações acontecem, um sinal é enviado ao sistema límbico. Os autores exemplificam com o fato de que muitas pinturas evocam uma resposta emocional antes mesmo de que a metáfora seja traduzida por um crítico de arte. Isso mostra que, muitas vezes, a metáfora é efetiva mesmo antes que se esteja consciente disso, o que implica que ela deva ser um princípio básico para alcançar economia ao decodificar a informação ao invés de fazê-lo por meio retórico.

Podemos observar, nos trabalhos de Macchi, um jogo contínuo de subversão das relações entre o objeto (a cidade) e sua representação (o mapa), como problemas perceptuais a serem decodificados. Por exemplo, talvez o artista tenha utilizado (de forma não consciente) o “Princípio de alteração de pico” quando exclui certos elementos constitutivos dos mapas, como porções de terra em Amsterdã, amplificando a visão dos canais e, assim, destacando a sua essencialidade na configuração territorial da cidade. Os recortes nos mapas também se relacionam com outras duas leis: a de “Agrupamento perceptual” e a de “Isolar um módulo unitário e alocar atenção”, ou seja, a necessidade de reconhecer pistas de objetos potenciais por meio dos elementos de um mesmo grupo, os quais permitem direcionar a atenção mais efetivamente a essa fonte de informação.

Também os recortes produzem bordas bastante complexas que nos chamam a atenção, o que faz supor que o artista aplicou o princípio da “Extração de contrastes”.

A aproximação do espectador com seus mapas pode ser descrita em três fases: a) o reconhecimento do objeto; b) o deslocamento trazido pela subversão do sistema de representação – os recortes, a sobreposição de tramas ou circuitos aleatórios; e c) o reconhecimento dos elementos constitutivos do objeto – papel, linha e cores, como qualquer desenho – e a possibilidade de criar novas metáforas. E, com esse princípio, alcança o ápice poético da obra, trazendo relações originais entre elementos não similares.

O artigo de Ramachandran e Hirstein causou grande polêmica sobre questões lançadas, mas eles justificaram declarando que seu principal objetivo era estimular a discussão interdisciplinar e o debate entre neurocientistas, cientistas sociais, artistas e historiadores sobre o significado da arte e a busca por universalidades artísticas e que, com a tradução de leis universais da estética, não buscaram generalizar o processo de criação, ou mesmo, negar a originalidade do artista. Suas questões giram em torno das regras que o artista, de forma consciente (ou não), emprega na produção de sua obra ou a lei que ele escolhe para enfatizar determinados aspectos. Mas o *como* e o *que* ele faz estão diretamente ligados à sua habilidade e originalidade. Sobre a discussão causada pelo artigo, Greiner (2005) observa que a tentativa de elencar algumas leis universais da arte deveria ser entendida como um nível de descrição deste processo, mas não o único. E como todo fenômeno complexo, a arte também poderia ser estudada a partir de diferentes níveis de investigação.

Para concluir, os mapas artísticos feitos para “desorientar” apresentam possibilidades de outras mediações entre corpo e ambiente, por um lado, criando ligações mais diretas por meio de nossas habilidades corporais e, por outro, desafiando o aprendizado do nosso sistema perceptual-cognitivo, que, para tanto, é gratificado pelo nosso sistema límbico. Ainda, segundo Greiner (2005), tal como a atividade sexual e a experiência da morte (próxima ou anunciada), a atividade estética representaria em nosso processo evolutivo, uma ignição para a vida. Uma espécie de atualização de um estado corporal sempre latente e fundamentalmente necessário para nossa sobrevivência.

## Referências

- BALLARD, D. et al. Deictic codes for the embodiment of cognition. Rochester: *Behavioral and Brain Sciences*, n. 20, p. 723-767, 1997.
- CLARK, A. *Supersizing the mind*. Oxford: Oxford University Press, 2011.
- DAMÁSIO, A. *O livro da consciência*. Porto: Bloco Gráfico; Unidade da Maia, 2010.
- GAINZA, M. *El último verano*. Catálogo da 51ª Bienal de Veneza, 2005.
- GREINER, C. *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2005.
- HARMON, K. *The map as art: contemporary artists explore cartography*. New York: Princeton Architectural Press, 2009.
- HAUGELAND, J. *Mind embodied and embedded in having thought: essays in the metaphysics of mind*. Cambridge: Harvard University Press, 1998.
- NÖE, A. *Action in perception*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- RAMACHANDRAN, V. S.; HIRSTEIN, W. The Science of Art: a Neurological Theory of Aesthetic experience. *Journal of Consciousness Studies*, Londres, n. 6, p. 15-51, 1999.
- RUSHDIE, S. In good faith: a pen against the sword. *Newsweek*, p. 52, 1990.
- STAHLHUT, H.; ZWEIFEL, S.; STEINER, J. *In Girum Imus Nocte et Consumimur Igni: The Situationist International (1957-1972)*. Basel: Tinguely Museum, 2006.
- THELEM, E. Grounded in the world: developmental origins of the embodied mind. *Infancy*, v. 1, n. 1, p. 3-28, 2000.
- ZEKI, S. Art and the brain, proceedings of the American Academy of Arts and Sciences, v. 127, n. 2, p. 71-104, 1998. Reeditado pelo *Journal of Consciousness Studies*, n. 6, p. 76-96, 1998.