

# Como criar uma mentira de artista?

Fábio Oliveira Nunes

## 1. Prepare-se para mentir

O artista contemporâneo está permanentemente em diálogo com o seu tempo, muitas vezes se antecipando a ele. Diria Marshall McLuhan na introdução à terceira edição de *Os meios de comunicação como extensões do homem*, mencionando uma famosa afirmação do poeta e crítico norte-americano Erza Pound:

O poder das artes de antecipar, de uma ou mais gerações, os futuros desenvolvimentos sociais e técnicos foi reconhecido há muito tempo. Erza Pound chamou o artista de “antenas da raça”. A arte, como o radar, atua como se fosse um verdadeiro “sistema de alarme premonitório”, capacitando-nos a descobrir e a enfrentar objetivos sociais e psíquicos com grande antecedência. (MCLUHAN, 1971, p.14-15)

Em proximidade, o poeta brasileiro João Cabral de Melo Neto (1998, p. 97), ao abordar, ainda nos anos 1950, uma “função moderna da poesia”, afirma que os criadores, além de atuarem em função de captarem as matizes de sua expressão pessoal, atuam também com o desejo de apreenderem as “múltiplas e complexas aparências da vida moderna”. O antropólogo e também poeta brasileiro Antonio Risério dirá que “a produção poética expressa, até mesmo pelo avesso ou pela degeneração, a realidade envolvente” (1998, p. 42). O crítico francês Nicolas Bourriaud (2006) defenderá que o artista é um indivíduo que toma um trem em movimento, ou seja, habita as circunstâncias que o presente oferece para transformá-lo em contexto de vida e, em seguida, torná-lo seu próprio universo de criação.

Há, na História da Arte, vários exemplos de como a relação entre arte e sociedade contemporânea implica diretamente a produção de faturas artísticas, seja sob a forma de incursões significativamente inspiradas em acontecimentos, tal como Pablo Picasso em sua célebre *Guernica* (1937), que remete ao bombardeio na cidade basca de Guernica durante a Segunda Guerra Mundial, seja por incursões que assimilam formas capazes de serem representativas de seu *zeitgeist* – ou seja, do espírito de sua época –, quando podemos ter como exemplo o movimento Dada, cujas diretrizes buscam assimilar a tensão da Primeira Guerra Mundial, a ausência de sentido da guerra [1]. Nesta última perspectiva, no sentido de dialogar com um sentimento do tempo presente, é que se voltam nossas atenções. Quais regimes ou sentimentos contemporâneos seriam capazes de inspirar criações? No rol de outras possíveis abordagens, adotaremos um foco em especial: a mentira [2].

Assim sendo, desde algumas décadas atrás, criadores têm atuado em ações que se lançam na esfera social, buscando gerar situações de ambiguidade, jogando com estratégias mentirosas. Não estamos nos

referindo somente ao intrínseco poder de representação da arte, da criação de simulacros em seu próprio domínio. As práticas artísticas muitas vezes almejam enganar o olhar, lidar com expectativas e ilusão, como o conhecido *Trompe-l'oeil* [3]. Entretanto, o que estamos aqui apontando é algo mais específico. Nossa constatação refere-se especialmente a incursões com forte inclinação aos conceitualismos, onde a ideia predomina sobre o objeto artístico (FREIRE, 1999, p.29), sendo este pensado como elemento inserido na realidade presente – e não como uma representação de outra realidade.

Em observação a estes fenômenos, em 1992, o artista escocês Peter Hill chamou de *superficcões* as incursões com premissas ficcionais que extrapolam os limites usuais entre ficção e realidade. As superficcões seriam formas que permitem uma “existência vicária” de criações de artistas. Mais do que simplesmente um trote (já que muitas vezes a natureza ficcional das propostas não é revelada inicialmente), as superficcões propõem um espelhamento, que questiona o discernimento da arte entre o verdadeiro e o falso (HILL, 2006). Hill estaria diante de um universo de trabalhos que partem, em regra, de pressupostos conceituais; não há uma linguagem ou técnica diretamente ligada a estas manifestações, não há sequer um tema comum; há, na verdade, um desejo de extrapolar os espaços consagrados da ficção para atuarem, ainda que de modo precário, na realidade cotidiana.

Tenho adotado o termo “mentira de artista” para definir uma gama de trabalhos sob uma premissa holística: trabalhos de arte que se passam por aquilo que eles não são. Trata-se de uma estratégia de criação por artistas contemporâneos: a tentativa de jogar com estados de ambiguidade, camuflagem, imitação e/ou alteridade. Em livro homônimo ao termo, explicitam-se motivações contemporâneas para mentir:

Nosso cotidiano é bem dissimulado. Dissimular pode ser disfarçar algo, fingir diante de alguma coisa. Quando falamos em dissimulação, estamos nos referindo inclusive às mais prosaicas das situações, entre as quais se enquadra a má publicidade – desde aquela que subestima nossa capacidade de discernimento até as letras minúsculas que nos induzem ao erro – ou as relações institucionais maquiadas pelos clichês de que isso ou aquilo está sendo feito “para a sua segurança” ou “pensando em você”. O jogo da dissimulação talvez seja aquele que mais jogamos nas relações do cotidiano, independente do lado em que você esteja. (NUNES, 2016, p. 207)

As mentiras de artistas dialogam com um engendramento pautado pelo cotidiano, em especial, a necessidade de atenção diferenciada para o consumo, quando um anúncio de “liquidação” não necessariamente significa menores preços ou “qualidade”, não significa necessariamente produtos duráveis, de uma lista de contrassensos aos quais somos bombardeados em diferentes situações. Soma-se a isso nossa atenção cada vez mais anestesiada pelo volume de informações às quais somos expostos, especialmente nas redes digitais. Este cenário – não se limitando a ele – inspirou a adoção de uma definição atrelada a uma condição sistêmica: o ponto de partida do conceito é a ideia de mimetismo, tal como na natureza, relacionando uma espécie que é modelo, um imitante (que imita o modelo) e um receptor que não encontraria distinção entre o modelo e imitante [4]; ou ainda, na definição do teórico francês Roger Caillois em *Os Jogos e os homens*, quando descreve as dinâmicas previstas em jogos baseados em encarnar um personagem ilusório, dado pelas circunstâncias (CAILLOIS, 1990).

Então, o que estamos chamando de mentiras de artista são criações miméticas. Estas criações constituem uma estratégia de criação mimetizando elementos de um determinado contexto de atuação e/ou assumindo comportamentos e aparência circunstancialmente espera-

dos. A ideia de mimetismo justamente busca dar suporte a uma forma de enxergar estas manifestações artísticas em sua complexidade, mantendo aquilo que é essencial em todas as ações: o ato de se passar por aquilo que não são, tal como na natureza. Esta noção ampliada de mimetismo é capaz de abrigar uma gama de diferentes criações: as que parodiam aquilo que já existe, as que lançam rumores, as que se baseiam em personas, mas, especialmente aquelas que não se encaixam em nenhuma das circunstâncias anteriores: as que lidam com a necessidade de uma atenção diferenciada para serem efetivamente compreendidas. (NUNES, 2016, p.38)

Percebe-se que a definição de um contexto, sob esta perspectiva, será item fundamental para a criação de mentiras de artista. Seguimos no próximo tópico.

## **2. Considere que o contexto dá sentido a sua mentira**

Desde Marcel Duchamp, quando o artista expôs, sob a alcunha de R. Mutt, seu célebre urinol de porcelana (*Fonte*, 1917) como objeto artístico – antecipando preocupações artísticas como a ideia de apropriação – há a explicitação do contexto como um dos elementos determinantes de uma condição artística. O urinol, inserido em um contexto de arte, torna-se objeto artístico. Mas, além do contexto próprio da arte, artistas também estão mobilizados a compreender o contexto para além da arte. É o caso, por exemplo, do artista sueco-norte-americano Claes Oldenburg que, em 1961, abre a sua “loja” em New York, onde, por dois meses, eram aparentemente oferecidos muitos dos produtos encontrados em outras lojas da região: sapatos, lingerie, doces, chapéus, cigarros, entre outros. Sem explicar aos seus potenciais clientes, muitos dos itens que ali estavam eram esculturas

do artista, conhecido por imitar (por mais insignificantes que sejam) os objetos da chamada sociedade de consumo. Em seu experimento, Oldenburg mimetizava as aparências do comércio urbano.

O contexto também pode ser assimilado através de elementos recorrentes de linguagem. É o que ocorre em fotografias do artista catalão Joan Fontcuberta, como na série *Sputnik*, exibida inicialmente em 1997. Nesta série, o fotógrafo forja imagens apresentadas como documentais da corrida espacial entre União Soviética e Estados Unidos, criando comparações entre fotos supostamente manipuladas e fotos “reais”, gerando a narrativa de um cosmonauta que teria tido seus vestígios sumariamente apagados ao desaparecer em uma missão no espaço. Nas imagens, o astronauta eliminado da história é a figura do próprio artista. Sobre o trabalho de Fontcuberta, a pesquisadora Anna Carvalho (2016) comenta:

O fotógrafo e pensador tem despertado o imaginário social através de fotografias que mostram a falta de preparo do leitor contemporâneo diante de uma imagem fotográfica, comprovando que a fotografia, mesmo a digital, ainda induz as pessoas a acreditarem e a analisarem somente os fenômenos nela presentes que se atêm ao real. Portanto, o método interpretativo se mantém na superficialidade e não culmina numa leitura total da imagem. Dessa forma, o processo fotográfico acaba sendo ignorado. (CARVALHO, 2016, p. 27)

As imagens buscam se passar por imagens documentais da época, em preto e branco, com enquadramentos tradicionais flertando com a nossa disposição em acreditar que as imagens fotográficas são retratos fiéis de fatos reais – ainda que sejam resultados de manipulações digitais. Neste sentido, podemos também aproximar o trabalho do espanhol Jon Uriarte em *CelebriMe* [5] (difundido na Internet, em 2013), no qual flerta com o ambiente de ostentação e narcisismo

que as redes sociais podem proporcionar. No perfil do artista no Facebook há fotos de Uriarte junto a celebridades como Will Smith, Antonio Banderas, Quentin Tarantino, Paul McCartney, entre outros muitos; todas as imagens são resultados de manipulações digitais. O artista lida com o contexto de massiva distribuição da imagem fotográfica através das redes sociais, em especial, as chamadas “fotografias-troféus”, que são ostentadas para aumentar a popularidade de perfis nas redes.



Figura 1 - CelebriMe, de Jon Uriarte.

Então, cabe retomar que o sucesso de uma mentira de artista está diretamente relacionado com sua implicação a um contexto. É o contexto que dá sentido e proporciona a dúvida, a ambiguidade,

provocada pela aparência de pertencimento. Ainda que pesem mais as ações realizadas fora do contexto de arte – museus, galerias, espaços expositivos – há também ações possíveis de se beneficiarem mesmo nestes contextos. É o caso de algumas proposições do artista brasileiro Vanderlei Lopes, como *Grilagem* (2014), uma proposta composta da exposição de réplicas de obras de nomes consagrados da arte brasileira submetidos à ação de grilos, capazes de “envelhecer” papéis quando confinados em um mesmo ambiente. As réplicas “griladas” foram exibidas conjuntamente com obras originais no contexto do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro.

### **3. Minta muito mais sinceramente que uma pós-verdade**

Anualmente, o departamento responsável pela elaboração de dicionários da Universidade de Oxford, Reino Unido, elege um termo significativo daquele ano. Chama-se “The Oxford Dictionaries Word of the Year” e considera-se uma palavra ou expressão passível de significado cultural que visivelmente atraiu um grande interesse nos 12 meses anteriores à escolha. Assim, em 2016, foi eleito o termo pós-verdade (*post-truth*), definindo-o como um adjetivo que se relaciona ou denota circunstâncias nas quais fatos objetivos têm menos influência em moldar a opinião pública do que apelos à emoção e a crenças pessoais (OXFORD DICTIONARIES, 2016). Na prática, o termo tem sido utilizado em larga escala para definir a recorrência de boatos e de notícias falsas, sobretudo em contextos político-eleitorais. Segundo Casper Grathwohl, presidente da Oxford Dictionaries, em entrevista ao jornal *Washington Post*: “dado que o uso do termo não mostrou nenhum sinal de desaceleração, eu



não ficaria surpreso se pós-verdade se tornar uma das palavras que definem o nosso tempo” (GRATHWOHL *apud* WANG, 2016).

O sentido do termo “pós-verdade” está impregnado de um caráter político-espetaculoso, denominando um território pantanoso de jogos de aparência, expectativas, preconceitos, crenças, generalizações, simplificações, no qual o mais importante são as emoções provocadas com a intenção de mobilizar a opinião pública em despeito aos fatos. Mas, talvez, o mais interessante é que o próprio emprego do termo “pós-verdade” também é sintomático de uma dissimulação contemporânea: é um eufemismo – uma mentira sobre o próprio ato de mentir – que evita expor os mentirosos em questão, como bem coloca o autor norte-americano Ralph Keyes em seu livro *The Post-Truth Era*:

Mesmo que sempre existam mentirosos, as mentiras usualmente têm sido ditas com hesitação, uma pitada de ansiedade, um pouco de culpa, um pouco de vergonha, pelo menos alguma vergonha. Agora, pessoas inteligentes que somos, nós viemos com racionalidades para adular a verdade para que possamos disfarçar livres de culpa. Eu chamo isso de pós-verdade. Vivemos em uma era pós-verdade. (...) Permite-nos dissimular sem que nos consideremos desonestos. Quando nosso comportamento está em conflito com os nossos valores, o que temos mais probabilidade de fazer é reconceber nossos valores. (KEYES, 2004)

No conjunto de incursões mentirosas de artistas, podemos encontrar proposições que buscaram mobilizar a opinião pública, de modo antecipatório às ações de pós-verdade já mencionadas. Mas, assim como as pós-verdades, as propostas dos artistas podem jogar com universo de anseios do público, nascendo estrategicamente dos sentimentos dele, florescendo a despeito da objetividade dos fatos concretos. É o caso de uma das mais conhecidas ações já realizadas, a transmissão

radiofônica de *A Guerra dos Mundos*, do cineasta norte-americano Orson Welles, em outubro de 1938. Welles, com todos os elementos noticiosos típicos do rádio, transmitiu o que seria uma invasão alienígena à Terra. O evento casou pânico aos ouvintes, que levaram a encenação como verdadeira. Alguns acreditavam que os extraterrestres invasores estariam associados a Adolf Hitler. É evidente que Welles se aproveitava de um sentimento comum de ameaça em larga escala, que viria a ser confirmada com a deflagração da Segunda Guerra Mundial alguns anos mais tarde.

Essa apreensão emotiva da realidade também estaria presente para a difusão da opressão e morte de Darko Maver [6], uma das incursões pioneiras do gênero na rede Internet, criada pela dupla de artistas 0100101110101101.ORG (Eva e Franco Mattes). A figura de Maver surge no ano de 1998, como um escultor iugoslavo que estaria sendo perseguido pelo governo de seu país, já que suas obras – bastante impactantes – faziam menção a abusos de tortura. A censura e a posterior prisão de Maver são difundidas através da rede Internet e reverberam por veículos de comunicação, fomentando mobilizações, atos e exposições em apoio a Maver em várias partes da Europa. Por fim, surge uma notícia aterradora: Maver está morto. Uma imagem de seu cadáver circula pela rede Internet; notícias e ações em eventos de renome no campo das artes, como a Bienal de Veneza, em 1999, fazem menção ao seu percurso e trágico destino. Maver transforma-se em um mártir.

Em lugares ou épocas distantes ou exóticas, em contextos conturbados como guerras e ditaduras, a informação que nos chega, precária e superficial, se mistura com o nosso imaginário, nossas expectativas, convicções e valores. Se há um conflito grave na então Iugoslávia, a opressão e a morte de Maver não só soam verossímeis, como sensibilizam pelos valores que mobilizam – a emoção sobre os fatos, sobretudo.



Figura 2 - Darko Maver Morto. Eva e Franco Mattes, 1999.

No Brasil, podemos citar o caso de Francisco Iwerten e seu Capitão Galha, em uma ação arquitetada por nove artistas de história em quadrinhos [7] em 1997. Estes autores sabiamente criam um contexto ficcional para lançar um novo herói: um personagem que seria um dos primeiros heróis brasileiros já criados, ainda nos anos 1940, e sumariamente esquecido. O quadrinista Iwerten, que nunca existiu, teria supostamente criado o herói após uma visita ao estúdio do criador do Batman, Bob Kane. Hoje, transformou-se em verbeete em enciclopédias, ganhou prêmios, foi objeto de várias matérias jornalísticas e até de artigos científicos e quase se torna enredo de escola de samba. Apesar da popularidade, tanto criador quanto criatura nunca existiram. Vários conteúdos sobre o personagem têm sido difundidos em redes sociais e sites especializados. Esta proposição se favorece do desejo de muitos entusiastas em valorizar a criação em quadrinhos do país, criando uma trama que envolveria um precioso

resgate histórico e um merecido lugar de destaque a um pioneiro que acabaria no ostracismo. Curiosamente, quando revelado o caráter ficcional da história do Capitão Gralha, muitos entusiastas inconformados não acreditaram, dando início a uma série de especulações (como a suspeita de que se criou a ficcionalidade do autor para encobrir o desaparecimento de exemplares originais do personagem) (DANTON, 2015).

## 4. Faça as tecnologias digitais mentirem por você

Artistas adotam as tecnologias de seu tempo. Como muito bem diria o teórico brasileiro Arlindo Machado (2014, p.2): “Se toda arte é feita com os meios de seu tempo, as artes eletrônicas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem da virada do terceiro milênio.”

Sobre as mentiras de artista, acrescentaríamos que, por preconizar a assimilação de seu contexto, torna-se muito difícil hoje executá-las sem lançar mão de ferramentas digitais para sua produção, difusão e/ou documentação. Artistas que, por exemplo, criam a partir de personas, como os brasileiros Peter de Brito e Gustavo von Ha, respectivamente criadores de Darcy Dias [8] e de Gustavo von Ha [9] (o artista criou um homônimo estrangeiro e mais velho), lançam mão de editores de imagens e outros *softwares* para criar *banners*, peças gráficas, cartazes e demais produtos que dão corpo a suas proposições.

Por outro lado, de modo mais intrínseco, há incursões especialmente concebidas para os novos meios. Um exemplo é a produção célebre em web arte, criada pelo artista russo Alexei Shulgin em 1998, *FuckU-Fuck-Me* [10] baseada em um site *fake* de comércio digital – devidamente com

todas as características do gênero – ofereceria *drivers* genitais capazes de proporcionar uma relação sexual entre usuários fisicamente distantes, nos quais cada um copularia diretamente com o gabinete da máquina em que o dispositivo está instalado, respondendo reciprocamente aos movimentos de cada utilizador. Além de discutir intimidade, o mercado do sexo na rede Internet e o próprio comércio eletrônico, explicita-se uma crítica a uma tecnofilia levada aos extremos (NUNES, 2016, p.87-89) em uma conjunção sexual, de fato, com a própria máquina.

É interessante pensar que incursões como esta permitem ao artista, por meio desta proposição “mimética”, provocar uma reflexão crítica sobre as implicações tecnológicas. Neste sentido, podemos ainda aproximar o trabalho do artista canadense Adam Brandeys, que em *Genpets* [11] (2005) cria pequenas criaturas em animatrônica que são expostas dentro de embalagens plásticas em estabelecimentos comerciais como seres transgênicos vivos – em estado de hibernação – a serem comprados como animais de estimação. A exibição destas criaturas gera consternação a seus espectadores; estariam elas sofrendo ali confinadas? Em uma das ocasiões, quando os Genpets foram apresentados em vitrines de rua, transeuntes chegaram a quebrar os vidros do estabelecimento que os abrigava. Brandeys acaba por discutir as implicações da biotecnologia em nosso cotidiano, especialmente na relação desta com o consumo e o entretenimento.

Em proximidade, o norte-americano Virgil Wong desenvolveu *Clyven* (2002), que seria “o primeiro rato transgênico com inteligência humana”. Na verdade, um robô de conversação (*chatbot*) assume ser a criatura transgênica – fato que não é explicitado. Apresentado como instalação em um espaço expositivo, a obra traz uma caixa onde supostamente o rato estaria preso, comunicando-se com os visitantes por meio de eletrodos presos em seu corpo. Os visitantes imaginam que o rato está lá, mas não podem vê-lo. Através de um computador, pode-se conversar com a suposta criatura por texto.

## Product Info

FuckU-FuckMe(tm) for Windows 95, Windows 98, and Windows NT provides the most complete remote sex solution for the Internet and corporate intranet.

Powerful features let you sexually communicate with your remote partner and provide an absolutely realistic sensual experience of a real intercourse.

The basic FuckU-FuckMe(tm) kit consists of two hardware units - [genitalDrive\(tm\) model M \(male\)](#) and [genitalDrive\(tm\) model F \(female\)](#) and an accompanying software interface.

The genitalDrive is an internal device in a standard case that can be installed in any free 5.25" slot of your PC. The FuckU-FuckMe software connects your genitalDrive with a corresponding unit on a remote PC using TCP/IP protocol.

When you start remote sexual intercourse with your partner using FuckU-FuckMe(tm) the system will transmit all your actions to his/her genitalDrive and precisely reproduce them in real time.

The system has intuitive interface and allows you to entirely concentrate on remote communication.

Learn more about FuckU-FuckMe(tm) in our [FAQ](#) [section](#).



GenitalDrive model F or M ([click to enlarge](#))



GenitalDrive model M ready for operation ([click to enlarge](#))



GenitalDrive model F ready for operation ([click to enlarge](#))



Figura 3 - Site FuckU-FuckMe (1998) de Alexei Shulgin.

*Mimo Steim*, por sua vez, é um robô de conversação que se passa por um jovem artista tecnológico em estado performático. De-

envolvido por Fabio FON desde 2012, o robô seria um criador atuante no universo da web arte, com algumas instalações interativas e trabalhos de arte na rede Internet – web arte. Steim possui um site pessoal disponível em <http://www.mimosteim.me> no qual apresenta criações que parecem saídas dos primórdios da rede Internet, como *assemblages* com pouco rigor estético mapeadas com links. O maior trabalho de Steim, entretanto, seria realizado quando ele resolve se isolar de todo contato direto – mantendo suas relações exclusivamente pela web. Daí, a intenção de realizar uma “teleperformance”, baseada em sua disposição de receber visitantes em uma sala de bate-papo via web, ininterruptamente disponível:

A ação acaba por se basear na presunção de um estado “performático” em tempo integral – da capacidade do artista em manter-se permanentemente “em cena”, o que busca elevar qualquer conversa – por mais despreziosa que seja, em um potencial acontecimento estético. Assim, as relações estabelecidas por Mimo Steim via bate-papo em rede estão pautadas pelo seu caráter provocativo: tenta conduzir seu interlocutor ora por incessantes e intrincadas perguntas, ora por relativizar a importância do visitante diante da sua suposta genialidade, e enfaticamente se distanciando de qualquer suposição de que ele seja um robô. Em alguns momentos apresenta-se como “um artista que se passa por robô” para justificar seu comportamento estranho ou algumas respostas repetidas, mas sempre se distanciando da objetividade, docilidade e, mesmo, submissão a que costumamos vivenciar nas relações entre humanos e máquinas. (NUNES, 2014)

As intenções ficcionais de *Mimo Steim* foram continuadas através da iniciativa *Autômatos Poéticos*, desenvolvida por Fabio FON e Soraya Braz, em 2016, no espaço do museu Casa das Rosas – Espaço Haroldo de Campos de Poesia e Literatura, localizado em São Paulo, Brasil. Em *Autômatos Poéticos*, escritores e poetas eram instrumentalizados para a criação de faturas ficcionais baseadas em robôs de

conversação. Os autores criaram personas explorando o potencial literário da ferramenta. Entre as criações desenvolvidas no decorrer do projeto está *Enquiê Template*, criada por Samia Schiller, onde um robô se passa por uma mulher que está confinada em um quarto por seus próprios familiares e cabe ao interlocutor, conversando por texto, ajuda-la a sair de lá [12].



Figura 4 - Site de Mimo Steim (2012-2014) de Fabio FON.

As tecnologias digitais podem se apresentar como meios capazes de viabilizar propostas, não só pelas ferramentas necessárias a produzir produtos de cada proposição, mas também por suas capacidades de mimetizar a complexidade daquilo que não exatamente



seriam – como no caso de *Clyven e Mimo Steim*, quando sistemas digitais se passam por criaturas de carne e osso. Por outro lado, há que se observar que as tecnologias digitais representam o suprassumo de nossa sociedade contemporânea, significando nesta o que existe de mais atual e determinante em seus rumos. Neste sentido, artistas se apropriam dos significados intrínsecos destes meios para criar suas incursões ficcionais como reflexos de nosso tempo, da maneira como consumimos, das implicações da tecnologia em nosso cotidiano.

## 5. Permita que sua mentira seja descoberta

É importante notar que, ao contrário de demais mentiras e pós-verdades, a mentira de artista, em grande parte das vezes, é concebida para apresentar, em algum momento, sua natureza desvelada. É evidente que isso nem sempre é alcançado pelo público, que está dependente de informações ou princípios de que não dispõe quando se depara com a obra. Este é, na verdade, um paradoxo para o criador: fazer com que o seu trabalho seja capaz de enganar audiências, mostrando-se como “verdadeiro”, lançando-se em estratégias para que o ficcional permaneça oculto ou distante; e quando o efeito é alcançado, contar com o esclarecimento do fato, que é quando o poder reflexivo do trabalho se faz evidente.

Há proposições que acabam por concluir este momento de desvelamento como parte da obra. Neste caso, podemos citar o artista brasileiro Yuri Firmeza que cria, no final de 2005, a figura fictícia de *Souzousareta Geijutsuka* (“artista inventado” em japonês, segundo ele), um importante expoente da arte eletrônica japonesa que exporia no Museu de Arte Contemporânea do Ceará, em Fortaleza.

A perspectiva de uma exibição de um expoente estrangeiro causou grande comoção na imprensa da cidade, ainda que suas imagens fossem resultados de manipulações digitais de fotos caseiras e que nenhuma linha sobre o artista japonês existisse na Internet. Entretanto, na data da abertura da exposição, eis que se revela: no espaço expositivo não há exposição, apenas textos afixados que discutem as motivações da criação deste “artista inventado”. A partir daí, segue-se uma reação indignada da imprensa local, desqualificando proposta, artista e instituição, gerando um debate que extrapolou os limites da cidade, reverberando em outros grandes centros do Brasil, sobre o uso da mídia e sua relação com a arte contemporânea (PELED, 2012). Percebe-se que, para o efeito desejado, o desvelamento foi elemento fundamental.

No caso do robô de conversação *Mimo Steim*, criado por Fabio FON, a natureza robótica do “artista” é anunciada em artigos e apresentações de eventos acadêmicos como congressos e encontros. Como uma grande parte dos materiais destas atividades é disponibilizada online, basta uma busca através de ferramentas de pesquisa na Internet, para que o interessado descubra quem é, na verdade, Steim. Esta é também uma constante com outras incursões: materiais de referência, como textos dos próprios artistas, artigos de pesquisadores, matérias jornalísticas ou postagens de blogs podem fornecer pistas capazes de explicar a natureza ficcional das proposições e, por consequência, também fomentar reflexões a partir desta constatação. Essa condição reforça o caráter sistêmico de tais propostas, já que não são produtos isolados em si: as referências sobre o trabalho dão continuidade a um processo de fruição que não se limita à presença (ou interação) do público com a obra; saber sobre o processo da obra pode ser bastante gratificante, esclarecedor e instigador.

## 6. Conclua refletindo sobre outras mentiras

Toda mentira de artista existe em função de seu potencial reflexivo. É isso que a diferencia de outros tipos de trotes e embustes, sejam eles tacitamente legais – como a política de pós-verdade ou as câmeras escondidas de programas humorísticos de televisão – ou ilegais, como falsos sites ou produtos que visam causar prejuízo financeiro ou cooptar dados de alguém. Podemos, evidentemente, questionar o contexto em destaque, as estratégias envolvidas na proposta, os potenciais efeitos ou a coerência dos seus produtos. Podemos também pensar na pertinência de sua proposição; o quanto que a descoberta da natureza ficcional de sua mentira mobilizará atenções.

A questão da atenção, aliás, é um elemento significativo nestas incursões, tanto ao propiciarem um jogo no terreno enevado entre o que é verdadeiro e o que é falso, ampliando a percepção de quem se dispõe a participar, como, também, é a atenção elemento de significativo valor contemporâneo: Thomas H. Davenport e John C. Beck (2001) são alguns dos autores responsáveis por trazer a atenção às discussões contemporâneas com a ideia da Economia da Atenção. A escassez de atenção estaria intimamente ligada às práticas tecnológicas que propiciam a multiplicidade de estímulos no cotidiano. Temos inúmeros canais de televisão, sites de web, aplicativos no telefone celular, publicações e outras tantas situações que ocupam o precioso tempo de vida que temos – talvez muito mais do que gostaríamos. Assim sendo, as mentiras de artista acabam por jogar com a escassez de atenção e suas consequências.

No bojo deste potencial reflexivo, há evidentemente o potencial destas mentiras, por extensão, desvelarem outras mentiras que trafegam impunemente aos nossos olhos, em nosso cotidiano, jus-

tamente com propósitos menos nobres. Se vivemos de fato a era da pós-verdade, como defende Keyes (2004), pautada pelo eufemismo daqueles que detêm os meios de comunicação, dando a si mesmo o direito de mentir de modo socialmente aceito, as mentiras de artista são tomadas táticas, inicialmente antecipatórias a esta condição socialmente aceita, mas, mais do que nunca, proposições capazes de questionar o *establishment* das aparências. Por mais contraditório que isso pareça, as mentiras de artista buscam desvelar outras mentiras, para além de sua própria criação.

## Notas

- [1] Depoimento do artista Jean Arp: “Enojados pela carnificina da guerra de 1914, entregávamos, em Zurique, às belas-artes. Enquanto ao longe troavam os canhões, nós cantávamos, pintávamos, colávamos e fazíamos poesia a mais não poder. Buscávamos uma arte elementar, que pudesse curar o ser humano da loucura de sua época, e procurávamos uma nova ordem que fosse capaz de estabelecer o equilíbrio entre o céu e o inferno” (RICHTER,1993, p.23).
- [2] O filósofo francês Jean-François Revel (1989) irá ponderar que apesar de vivermos em um dos momentos em que temos acesso ao conhecimento e à informação de modo tão abundante, rápido e onipresente, “a primeira de todas as forças que dirigem o mundo é a mentira”.
- [3] Técnica artística que faz uso da perspectiva, a criar uma ilusão ótica onde duas dimensões sugerem três dimensões. É oriunda de expressão francesa que significa “enganar o olho”.

- [4] Definição sobre mimetismo trazida por MARTINS, Daniel *et al.*. Mimetismo com ênfase em espécies vegetais. IN: INTEGRAÇÃO – Revista de ensino, pesquisa e extensão da USJT. n.36. São Paulo: USJT, 2006. p. 27-31. Definições sobre espécies-modelo e espécies-miméticas oriundas de BUFFALO, Neal. *Diversidade de plantas e animais*. São Paulo: Edgar Blucher, 1974.
- [5] Sobre *CelebriMe*, acessar: <<http://www.jonuriarte.es/index.php?/projects/celebrime/>>. Acesso em: 15 out. 2017.
- [6] Site com mais informações sobre Darko Maver: <<http://0100101110101101.org/darko-maver/>> . Acesso em: 23 abr. 2017.
- [7] Alessandro Dutra, Antonio Eder, Augusto Freitas, Edson Kohatsu, Gian Danton, José Aguiar, Luciano Lagares, Nilson Müller e Tako X.
- [8] Darcy Dias é “uma espécie de alpinista social, com obstinação pela fama. Souvenires, anúncios publicitários e capas de revistas em que é destaque foram apresentados em diferentes exposições de arte em São Paulo, como *From Gastão to the world*, realizada em 2008 na galeria Emma Thomas, em São Paulo. Em muitas peças, a imagem de Darcy se soma a referências diretas a marcas de consumo de alto luxo – como Chanel, que se transforma em “Chanal”, ou Lacoste, que é mimetizada por Lafont (citação clara a um dos trabalhos mais conhecidos de Marcel Duchamp), para citar dois dos muitos trocadilhos que já empregou. Disposto a ter reconhecimento a qualquer custo, Darcy suscita o universo das celebridades” (NUNES, 2016, p.120-121).

- [9] O artista Gustavo von Ha, criador de 39 anos nascido no Brasil, cria um homônimo, este, estrangeiro, que teria participado de uma das primeiras edições da Bienal de São Paulo, na década de 1950. O Gustavo inventado é o ponto de partida para discutir estereótipos do fazer artístico, bem como, a questão de originalidade – já que muitas das obras apresentadas pelo estrangeiro são cópias de desenhos de outros criadores. Von Ha também cria – através de uma produtora fictícia – trailers de filmes que não existem.
- [10] O site pode ser acessado em <<http://www.easylife.org/fufime/>>. Acesso em: 23 abr. 2017.
- [11] O site de Genpets pode ser acessado em <<http://www.genpets.com/>>. Acesso em: 23 abr. 2017.
- [12] O robô de conversação Enquiê Template pode ser acessado em <<http://www.automatospoeticos.net/auto3>>. Acesso em: 23 abr. 2017.

## Referências

- BECK, John C.; DAVENPORT, Thomas H. A Economia da Atenção: compreendendo o novo diferencial de valor dos negócios. Rio de Janeiro: Campus, 2001.
- BOURRIAUD, Nicolas. Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006.
- CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARVALHO, Anna Letícia Pereira de. A ficção em Joan Fontcuberta: uma análise da obra Sputnik. Revista Digital do LAV, Santa Maria, v. 9, n. 1, jan.-abr. 2016. p. 26 - 38. Disponível em: < <https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/21655> >. Acesso em: 8 jun. 2017.

DANTON, Gian. Ficção Hiper-real. [S.l.: s.n, 2015]. Disponível em: <[http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=4114&titulo=Ficcao\\_hiper-real](http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=4114&titulo=Ficcao_hiper-real)>. Acesso em: 8 jun. 2017.

FREIRE, Cristina. Poéticas do Processo – Arte conceitual no museu. São Paulo: Iluminuras/MAC-USP, 1999.

HILL, Peter. True lies and superfictions [texto de conferência realizada na Université Paris 1 – Panthéon-Sorbonne, em 2006]. Paris: [s.n.], 2006. Disponível em: <<http://www.superfictions.com/sorbonne/intro.html>>. Acesso em: 8 jun. 2017.

KEYES, Ralph. The Post-Truth Era. Dishonesty and Deception in Contemporary Life [Livro eletrônico ePUB]. New York: St. Martin Press, 2004.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. In: E-Compós - Revista da Assoc. Nac. dos Prog. de Pós-Graduação em Comunicação, n. 1, dez. 2004. 15 p. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/15/16>>. Acesso em: 8 jun. 2017.

McLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding media). 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1971.

MELO NETO, João Cabral de. Prosa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira/ Chapter, 1998.

NUNES, Fabio Oliveira. Mentira de artista: arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo. São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016.

NUNES, Fabio Oliveira. Um relato reflexivo sobre as conversas de Mimo Steim. In: ANAIS do #13.ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Brasília/Goiânia: UnB/UFG, 2014. Disponível em: <[https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/art13\\_FabioOliveira.pdf](https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/art13_FabioOliveira.pdf)>. Acesso em: 08 jun. 2017.

OXFORD DICTIONARIES. Post-truth [verbete]. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/post-truth>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

PELED, Yiftah. Performance na contemporaneidade. ARS (São Paulo) v. 10 n. 19, São Paulo, 2012. p. 48-63. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ars/v10n19/a05v10n19.pdf>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

REVEL, Jean-François. El conocimiento inútil. [S.l.: s.n, 1989]. Disponível em: <<http://www.conoze.com/doc.php?doc=3741>>. Acesso em: 08 jun. 2017.



RICHTER, Hans. *Dadá: arte e antiarte*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

RISÉRIO, Antonio. *Ensaio sobre o texto poético em contexto digital*. Salvador: Copene, 1998.

WANG, Amy B. 'Post-truth' named 2016 word of the year by Oxford Dictionaries. *Washington Post*. 16 de novembro de 2016. Disponível em: <[https://www.washingtonpost.com/news/the-fix/wp/2016/11/16/post-truth-named-2016-word-of-the-year-by-oxford-dictionaries/?utm\\_term=.1b5e71f56a32](https://www.washingtonpost.com/news/the-fix/wp/2016/11/16/post-truth-named-2016-word-of-the-year-by-oxford-dictionaries/?utm_term=.1b5e71f56a32)>. Acesso em: 08 jun. 2017.