

J emanuel
1

A dimas
9

N de

U melo
9

S pimenta
7

também conferência em
CiberFestival Lisboa 1997

Exposição Janus
Lisboa, Portugal, 1997
Janus
Emanuel Dimas de Melo Pimenta

título: JANUS
autor: Emanuel Dimas de Melo Pimenta
ano: 1997

Arte, estética
editor: ASA Art and Technology UK Limited
© Emanuel Dimas de Melo Pimenta
© ASA Art and Technology

www.asa-art.com
www.emanuelpimenta.net

Todos os direitos reservados. Nenhum texto, fragmento de texto, imagem ou parte desta publicação poderá ser utilizado com objectivos comerciais ou em relação a qualquer uso comercial, mesmo indirectamente, por qualquer meios, electrónicos ou mecânicos, incluindo fotocópia, qualquer tipo de impressão, gravação ou outra forma de armazenamento de informação, sem autorização prévia e prescrita do editor. No caso do uso ser permitido, o nome do autor deverá ser sempre incluído.

Janus é um dos mais antigos deuses Romanos.

Dois rostos, opostos, um para a esquerda, outro para a direita.

Lendas que estão ligadas à origem de Roma.

Uma das versões conta que *Janus* era um estrangeiro que tinha ido viver em Roma e que teria sido acolhido pelo rei Câmeses. Após a morte deste, reinara só.

As duas faces opostas, passado e futuro, interior e exterior, ser ou não ser, indivíduo e multidão, num mesmo deus que era então identificado com a completa honestidade, abundância e paz.

Janus teria sido o inventor dos barcos e do dinheiro, do transporte, da empresa – as palavras *interpretação* e *empresa*, curiosamente, possuem a mesma raiz etimológica.

As mais antigas moedas Romanas possuíam num dos seus lados a imagem de *Janus* e no outro, a representação de um barco.

Transformação, mutação, metamorfose.

Teria sido *Janus* o responsável pela revolução Neolítica em alguns locais da península itálica.

Logo à entrada da instalação *Janus*, no Centro Cultural Belém, em Lisboa, há quatro monitores de computador com imagens que, eventualmente, estão sendo modificadas pelos visitantes.

O projecto *Janus* se revela sob o signo do número *quatro* – que é, certamente, o quadro mais sensível em termos de equilíbrio.

Quatro implica uma interessante simetria interna. Um dos seus elementos isolados e o conjunto se transforma em *dois*.

Quatro é a não predicação, não hierarquia, não hipotaxe.

Assim, toda a relação lógica com o deus Romano se torna evidente pelo avesso, pelo espelho, pelo vazio que une os seus elementos.

Após as quatro imagens na entrada, encontra-se um sistema com quatro computadores onde as pessoas são convidadas a desenhar, escrever, pintar livremente.

A caneta, sensível à pressão, ao tacto, passa verticalmente entre os monitores como se fossem um a continuação do outro. Assim, rapidamente, descobre-se que as imagem sobre as quais se desenha, se transforma, são as mesmas da entrada.

Mas, logo, descobrir-se-á ainda que há uma sala seguinte e nesta, nove telas de pano são distribuídas – todas projectadas em realidade virtual, oito estão relacionadas à uma trama invisível, construída com a medida de corpos humanos, mãos, braços, pernas, olhos, pés, corpos. Uma das telas é a medida da sala, o erro, espécie de *ponte* que liga esses dois *mundos*, duas ideias plásticas, dimensões.

Basta descobrir qual é o erro do sistema e revelar a ordem não verbal que está sob as telas.

Mas! Sobre todas essas telas são projectadas, em *tempo real*, as imagens que estão a ser criadas nos quatro computadores à entrada.

A cultura da cidade, do país, do mundo – imagens de cada pessoa que conferem, superpostas, o desígnio plástico, não verbal, de uma sociedade.

No meio das telas, indo até ao fundo da sala, investigando cada pormenor daquele espaço, emerge um quadro crítico – mas não por conteúdos ou metáforas, feito de *luz sólida*.

Dentro dessa sala há ainda um concerto – oito colunas de som, quatro sistemas interactivos.

A música que se desenrola sem princípio nem fim, permutando-se indefinidamente – com uma repetição que só ocorrerá depois de centenas de anos.

O enigma do contínuo feito de partículas discretas – a mudança sem mudança, o rio de Heráclito. Música que é, em si, o próprio ambiente.

Jogo convite à permanente descoberta.

Depois, passando por quase toda a exposição, do outro lado, junto às escadas – uma parede com uma misteriosa projecção de imagens – aquilo que se vive na sala escura, anterior, as imagens superpostas, mais pessoas, o olhar distanciado.

Janus.

O nome *Janus* foi escolhido somente depois de o trabalho estar concluído, mas pareceu ser evidente, correcto e simples.