

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 utilizada com objectivos comerciais ou em relação a qualquer uso comercial, mesmo indirectamente, por quaisquer meios, electrónicos ou mecânicos, incluindo fotocópia, qualquer tipo de impressão, gravação ou outra forma de armazenamento de informação, sem autorização prévia por escrito 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 Câmese. 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.