



Ceci n'est pas une pipe.

O Encantamento do Olhar.

Professor Dr. ISAAC A. CAMARGO

Expediente:

Revista: Reflexões sobre Arte Visual

Publicação Atual e Anteriores:

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/revista-reflexoes-sobre-arte-visual>

Editor/Autor: Professor Doutor *Isaac A. Camargo*

Dados sobre o autor – Plataforma Lattes:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790878E4>

Projeto de Ensino: Resolução N.476 – CAS/FAAALC/UFMS, 09/08/21

Edição:

Reflexões Vol.5, No.1, jan. 2024 – O Encantamento do Olhar.

Campo Grande - MS

Periodicidade: quinzenal

Capa: Ceci nest pas une pipe. René Magritte.

APRESENTAÇÃO

*A revista **Reflexões sobre Arte Visual** tem por finalidade discorrer à respeito de obras de Arte, períodos, artistas, situações e acontecimentos no intuito de difundir conteúdos neste campo do conhecimento a partir de meus projetos e proposições de ensino e produção artística.*

Os temas escolhidos para os artigos dizem respeito a Arte Visual como um fenômeno cultural e suas relações com o contexto social.

Os conteúdos aqui publicados tem a finalidade de difundir conhecimentos no campo da Arte Visual sob o ponto de vista do autor.

É permitida a reprodução total ou parcial dos trabalhos desde que citada a fonte.

O acesso é público e gratuito.

Esta publicação é informativa e não tem qualquer finalidade comercial.

Qualquer pessoa ou instituição que se sentir prejudicada em relação aos conteúdos, informações e imagens aqui apresentadas, devem entrar em contato: isaac_camargo@hotmail.com

Hoje em dia as imagens são tão banalizadas que, nem sempre, se presta atenção a elas. No entanto, no passado, especialmente nos primeiros tempo da humanidade, as imagens eram algo mágico, capazes de atrair e iludir o olhar. Como, por exemplo, um animal, com o qual convivia no mundo natural, disposto na superfície da rocha de uma caverna seria assustador ou admirável tal era o poder que a imagem poderia exercer sobre aquelas pessoas. Isto aconteceu também com as primeiras fotografias, com o cinema e hoje com as imagens digitais. As imagens sempre encantaram ou ludibriaram.

Este poder de encantamento pode ter surgido do embevecimento que as imagens artificiais causam sobre as pessoas. Talvez, por não serem capazes de entender como é possível a transição entre mundo natural e mundo artificial e como alguém podia traduzir o visível em imagem. O que causa admiração e respeito acreditando, antes de habilidades psicomotoras, na magia de tais magos ao subjugarem a natureza aos seus caprichos. Este seria o primeiro encantamento possível num mundo de incertezas.

Quando, em 1928-29, René Magritte cria sua obra “*Ceci n'est pas une pipe*”, diz literalmente: *Isto não é um cachimbo*, propõe a quebra do encantamento, ou seja, a imagem mostra a figura de um cachimbo, mas não é o objeto que existe no mundo natural, é uma representação pictórica. Uma configuração artificial, uma imitação, a cópia de algo que está no mundo. Embora a imagem mostre o que parece ser um cachimbo, não é um cachimbo, é uma imagem que produz o efeito de sentido referenciado ao cachimbo que serviu de modelo para a pintura. Uma pintura à óleo numa superfície bidimensional.

Embora isto agora pareça óbvio, nem sempre foi para apreciadores da Arte Visual. Há a ilusão de que uma imagem é a coisa em si ou, pelo menos, um modo de existência da coisa em si. Joseph Kosuth apresenta, em 1965, a instalação: “*Uma e Três Cadeiras*”. Usa uma cadeira de dobrar “real”, uma reprodução fotográfica da mesma cadeira e a ampliação de um verbete que descreve o termo “cadeira”. Com isto revela três modos de existência *conceitual* da cadeira: a própria cadeira, sua imagem e sua descrição. Pode-se acrescentar outras como desenho, pintura, projeto industrial, mas todas se referem ao mesmo objeto.

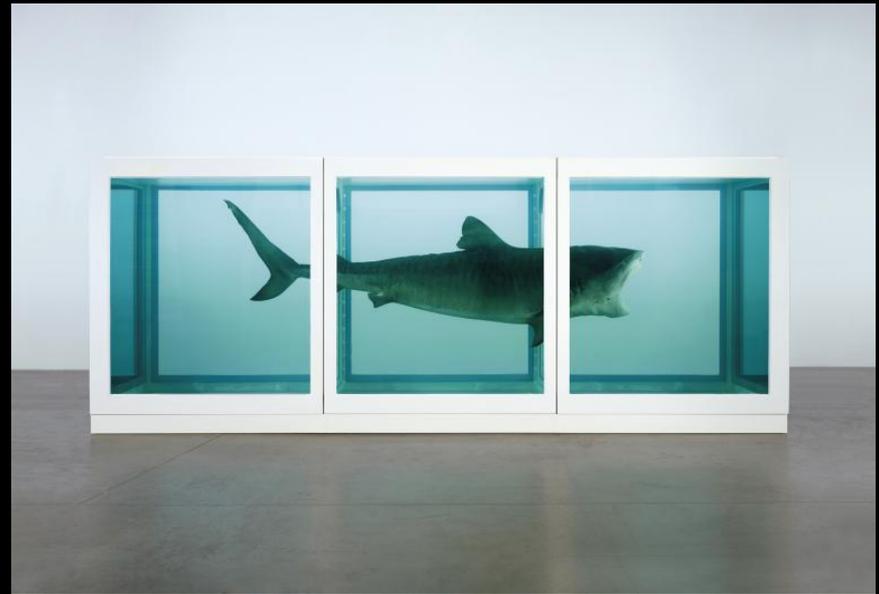


René Magritte, "*Ceci n'est pas une pipe*", 1928-29. Óleo sobre tela.



Joseph Kosuth "*Uma e Três Cadeiras*", 1965. Instalação.

Se, por um lado, Magritte nega a existência do objeto na pintura e diz que nela ele é apenas uma ilusão, Kosuth recorre à cadeira como meio para discutir a existência material/mental/virtual de algo, mesmo que para isto, tenha que subverter a ordem natural das coisas do mundo. Assim, tanto a existência do próprio objeto quanto qualquer tipo de representação, imaginação ou simulacro, correspondem mentalmente a existência de algo, mesmo que seja apenas na mente de quem vê. Estratégia semelhante foi usada por Damien Hirst em sua obra: “*The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living*”, 1991.



Damien Hirst, “*A Impossibilidade Física da Morte na Mente de Alguém Vivo*”, 1991. Nela, um tubarão tigre (morto) é mantido suspenso em uma solução de formaldeído que conserva o corpo do animal como se estivesse vivo e ameaçador, à semelhança dos Museus de História Natural ou Biológicos.

No caso de Hirst a questão é ampliada pois não se trata apenas de objetos, mas de um ser, outrora vivo, que agora é mantido em estado de existência sem vida e supostamente permanente. Enquanto o processo resistir sua única função é remeter à presença de algo que não pode ser negado ou apagado da mente de alguém vivo ou enquanto estiver vivo. Neste caso há uma confrontação com o conceito opositivo tradicional Vida X Morte em que um anula o outro e, neste caso, ambos convivem a partir deste dilema fundante ou melhor: paradoxo. O Paradoxo é uma espécie de subversão, contradição, da ordem lógica ou convencional das coisas.

Bem, até agora falei de mundo natural, de imagens e da subversão do que se entende por realidade. Tudo isto faz parte do que poderia ser chamado de “*Mundo das Imagens*”. Parte da produção artística se relaciona diretamente a este mundo na medida em que a Arte Visual, durante muito tempo, se apropriou da aparência das coisas para dar-lhes um tratamento visual e estético transformando-as em imagens e uma boa parte delas em Obras de Arte. A figuração que as manifestações artísticas adotaram por muito tempo, dialogavam com o mundo natural e assim construiu o *Mundo das Imagens*.

Vale esclarecer de antemão que “*Mundo das Imagens*” ao qual me refiro aqui não tem nada a ver com o texto da Dra. Nise da Silveira, psiquiatra que recorria às imagens como um instrumento de diagnóstico e terapia para esquizofrenia, conforme relata no seu livro com este nome publicado pela editora Ática em 1992. É apenas uma coincidência de nomes já que os escopos dos temas seguem caminhos e objetivos diferentes. A ideia de Mundo das Imagens, neste caso, se aproxima muito mais do que se chama contemporaneamente de *Cultura Visual*, do que da psiquiatria, por ter como referência a Arte e sua História.

A ideia de *Cultura Visual* compreende estudos em áreas como a de Estudos Culturais, História da Arte, Antropologia, Etnologia, Psicologia, Filosofia, Sociologia, Mídias de Comunicação e Informação, entre outros, enfocando aspectos da cultura em que se apoia ou usa imagens como meio de existência ou recurso de interação e/ou mediação. Os primeiros trabalhos neste campo são de Michael Baxandall (*Painting and Experience in Fifteenth century Italy*, 1972) e Svetlana Alpers (*The Art of Describing. Dutch Art in the Seventeenth century*, 1983) que passam a admitir a importância das imagens na cultura.

Como professor de Arte Visual, é fácil perceber a importância das imagens na cultura já que, minha proximidade com elas é essencial. Se as imagens não foram sempre tomadas com referenciais importantes para o percurso cultural humano foi, em parte, devido à crença de que a História se fazia apenas com documentos verbais escritos ou pela dificuldade de analisá-las e entendê-las como meio de produção e obtenção de conhecimento, por isto, o reconhecimento como documentos históricos e culturais demorou tanto para acontecer. Hoje é um campo de estudo específico tanto na Arte quanto na História.

A ideia de *Encantamento do Olhar* se deve aos recursos visuais utilizados desde as primeiras imagens criadas pela humanidade para interagir com seus pares e, supõe-se, com o sobrenatural. Criar imagens parece ter sido sempre um *Ato Mágico*. Esta magia ou mágica sempre se caracterizou como um processo de transmutação matéria, transformação visual na construção de sentido, de significação ou ressignificação. Isto sempre dependeu de habilidades cognitivas, psicomotoras e afetivas apreendidas, aprendidas e realizadas por meio de recursos, materiais e instrumentos no campo da Arte Visual.

Criar a ilusão de presença ou existência sempre motivou a realização das imagens e da Arte Visual. Durante muito tempo esta ilusão priorizava a imitação do mundo natural, a mimese, a cópia para construir simulações, simulacros ou representações visuais do visível mediante a apreensão da aparência das coisas. Contudo para que isto fosse possível era necessário “abstrair” o real e criar o irreal, ou seja a imagem. Como digo: “*Imagem é uma configuração visual geradora de sentido*”, portanto, toda imagem gera sentido seja sobre seu próprio processo ou sobre o que se refere, imita ou representa.

Portanto toda imagem contém informações, sejam elas pertinentes ao visível, ao imaginário ou aos processos, procedimentos, conceitos e proposições passíveis de serem realizadas ou conduzidas por ela. Há sentidos intrínsecos e extrínsecos. Os intrínsecos se referem aos dados contidos no seu processo constitutivo, temático ou figural e os extrínsecos se referem aos dados decorrentes de suas relações socioculturais, étnicas e existenciais que motivam ou amparam sua existência e presença no mundo como: interação, mediação ou consolidação de valores.



A figura acima mostra um grupo de imagens de bisões, na caverna de Altamira na Espanha. Basta observar a dimensão das imagens em comparação com os documentaristas para perceber que se trata de uma tentativa de “revive-las” ou pelo menos de produzir o efeito de sentido de presença delas naquele ambiente.



Aqui vê-se outro grupo de bisões pintados sobre protuberâncias do teto da caverna de Altamira, Espanha, supostamente para reproduzir o efeito de dimensão, peso e densidade do animais.

Então falar de imagens parece não ser tão simples assim, há que se estabelecer um recorte, uma abordagem que sirva de orientação para observá-las e entendê-las. Esta é a intenção: definir dentro do grande universo do *Mundo das Imagens* uma parte dele, ou seja, aquelas criadas sob o viés do “encantamento”. Este Encantamento diz respeito aos modos de criar imagens destinadas a estimular e mesmo enganar o olhar produzindo um efeito de arrebatamento que ilumina a mente e abre horizontes para expansão das possibilidades significativas, mesmo que, não figurais.

Nesta linha de raciocínio pode-se apontar, pelo menos, três linhas distintas de produção de efeitos visuais: *Simulação, Ilusão e Imaginação*. Estão fora desta linha imagens *Funcionais*, utilizadas como registros, indicadores ou orientação, marcas, signos, logomarcas e símbolos referenciados à comunicação visual e à informação publicitária, institucional e comercial, enfim todas as imagens produzidas com finalidades pragmáticas ou utilitárias não destinadas à expressão ou livre associação. Com tais critérios acredito que possa explorar com mais facilidade as imagens criativas.

O efeito de simulação pode ser obtido a partir da realização de imagens que imitam o visível do mundo natural com maior ou menor semelhança com o que se vê. Grande parte das imagens que chamamos de Figurativas em Arte Visual podem ser enquadradas nesta tipologia. Tanto a imagem de um animal produzida na pré-história ou hoje em dia pode ser observada sob esta ótica. Uma imagem deste tipo quer dar a ver algo que se encontra fora dela ou que ela representa. Representar é substituir uma coisa por outra, colocar alguma coisa no lugar de outra que não poderia estar ali por limitações físicas ou temporais.

Quando o ser humano pré-histórico desenha ou pinta um bisão na parede da caverna, está colocando naquele espaço uma imagem que se assemelha ao bisão, mas que obviamente não é o bisão. Ao mesmo tempo, ao desenvolver a habilidade de simular o bisão, desenvolve também a capacidade de simular, de imitar de reproduzir o que vê dando-lhe uma existência cultural apartada do mundo natural, da natureza e das coisas como são na realidade em que vive. Cria um meio de se afastar das exigências existenciais do cotidiano por meio da contemplação imagética e isto tem uma certa “magia”.



A versão de “As Bodas de Canaã” de Paolo Veronese, pela grandiosidade propõe a imersividade do espectador. A uma dada distância, é possível excluir o entorno e “entrar” na obra.



A Ronda Noturna de Rembrandt, pela dimensão se iguala ao tamanho das pessoas que apreciam as obras, isto pode provocar o efeito de imersão, ou seja, criar a ilusão de que o espectador participa daquele momento. Algo muito semelhante ao que se propõe hoje como Realidade Aumentada.



A “Balsa da Medusa” de Théodore Géricault, também induz à imersão. Esta é uma estratégia recorrente no contexto da Arte Visual do passado, especialmente pelo motivo de que as imagens eram produzidas exclusivamente pela mão humana e seu encantamento dependia da habilidade do artista para convencer os espectadores.



A “Batalha do Avaí”, de Pedro Américo, também remete à grande dimensão (6 X 11mts.) para cooptar o espectador. Num detalhe, na área central, abaixo da linha de horizonte, supõe-se que a imagem do soldado que olha adiante é uma projeção do autor no ambiente de contenda, dando a ideia de testemunho ocular.



O mesmo se propõe com os shows imersivos que exploram artistas e público atualmente como verdadeiros espetáculos luminosos, projetivos e tecnológicos, superdimensionados para encantar os olhares, destinados ao entretenimento do público em grandes instituições tanto museológicas quanto comerciais que tem vitimado vários artistas, entre eles, Van Gogh.

Quanto mais próxima a simulação estiver da realidade visível, maior é seu efeito sobre as pessoas. Acredito que este seja um dos fatores de recorrência pela busca ou preferência que muitas pessoas tem por imagens naturalistas. Parafraseando Gombrich: alguém seria capaz de tomar uma imagem, uma fotografia por exemplo, de alguma pessoa querida e perfurar seus olhos na imagem sem relutar? Se tiver a coragem de fazer isto, qual sentimento resultou: indiferença ou de arrependimento? Responder a isto lhe dá a dimensão do poder que têm as imagens na existência humana.

É nisto que reside a ideia de “magia” abordada anteriormente. A capacidade que tem uma figura de mobilizar nossa atenção e raciocínio em torno de valores visuais e que não foram construídos por meio de palavras mas de imagens. Abaixo imagens pré-históricas encontradas na caverna de Chauvet, na França.





Os bisões pintados no teto da caverna de Altamira, na Espanha, mostram imagens que tentam simular a aparência destes animais na realidade, alguns estão de pé, supostamente vivos, outros encolhidos, supostamente abatidos. É interessante notar que boa parte deles foi feita em protuberâncias da rocha no intuito de produzir a sensação de volume. Abaixo, dois bisões modelados na caverna Le Tuc d'Audoubert, perto de Ariège, nos Pirenéus franceses, realizados num monte de argila, mostram com detalhes a aparência que têm na natureza.

O segundo aspecto se refere ao efeito de Ilusão. Iludir significa enganar ou falsear algo a ponto de provocar um equívoco de interpretação mental. As primeiras tentativas de usar isto como recurso imagético ocorreu com a técnica do “*tromp-l’oeil*” que ao pé da letra significa enganar o olho. O uso do *tromp-l’oeil* ou Ilusão de ótica, se desenvolveu com mais eficiência durante o período do Barroco, contudo desde a antiguidade romana já era usada como recurso visual. Na maioria das vezes recorre a perspectiva, luz e sombra simulando algo que pareça estar diante das pessoas no espaço de acordo com a orientação espacial e luminosa a partir de um dado ponto de vista.

Esta habilidade era recorrente para criar a sensação de que o espaço se expandia além dos limites físicos. Normalmente este recurso era utilizado em ornamentação ambiental e em conjunto com elementos arquitetônicos.



Cornelis
Norbertus
Gysbrechts
*Trompe-
l'oeil* (1664)
Museu de
Ghent.



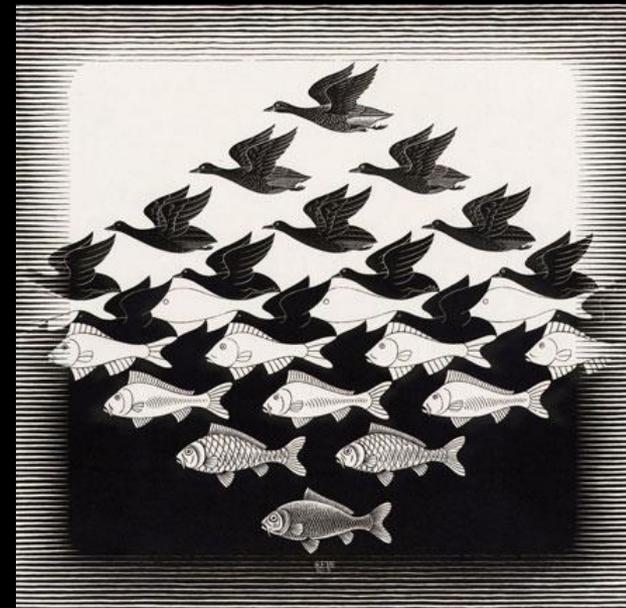
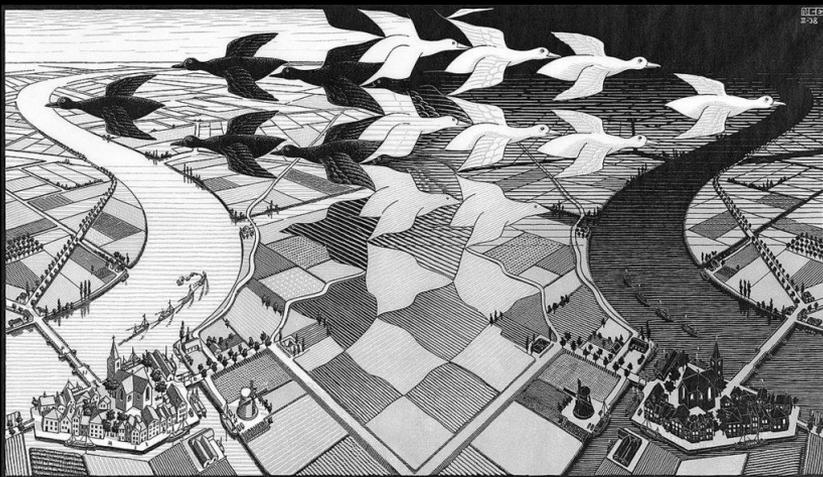
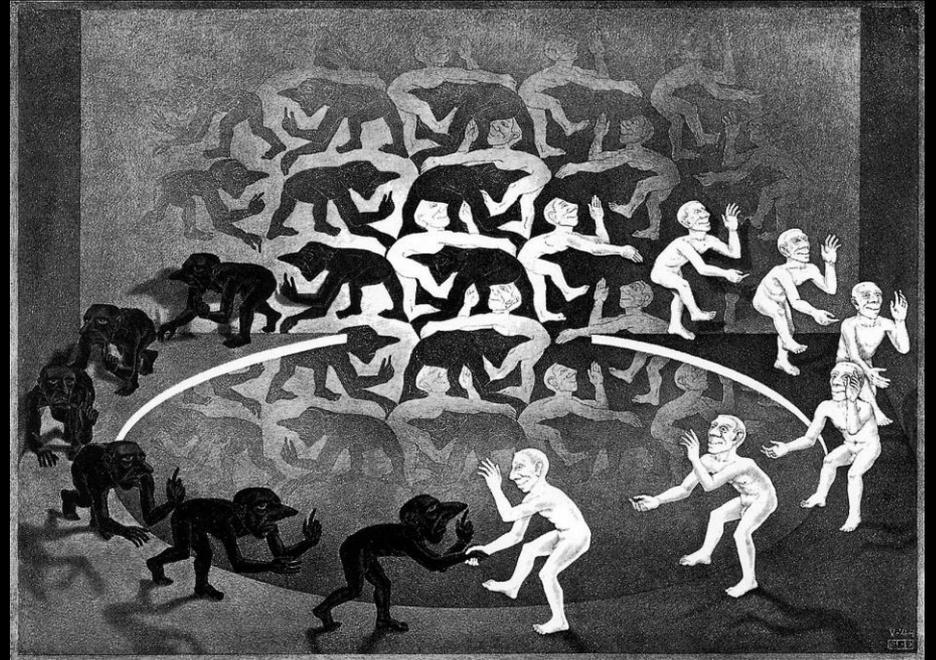
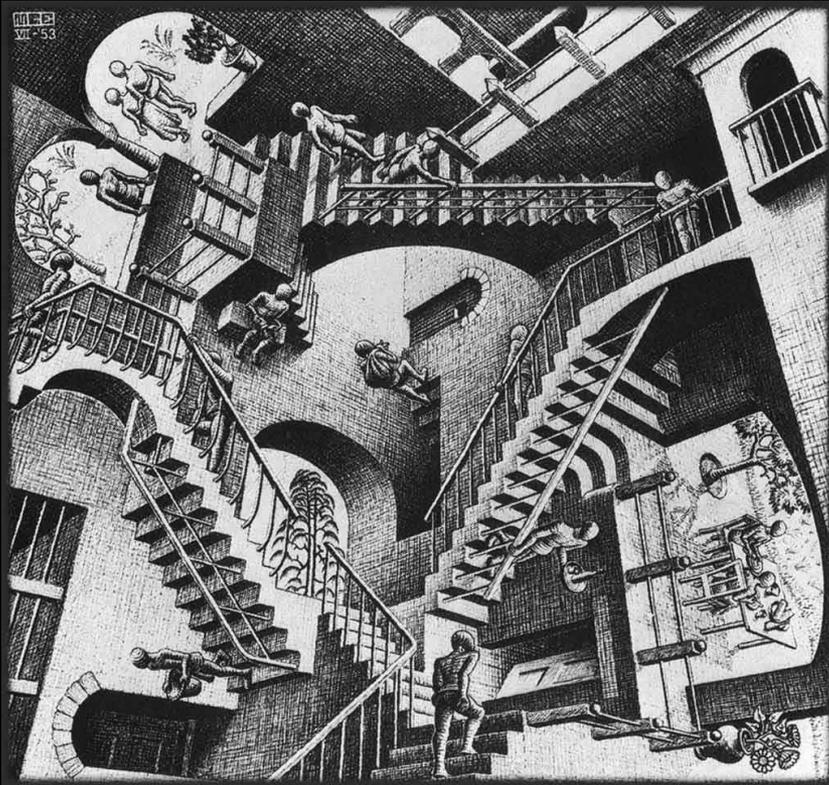
Acima, Trompe-l'oeil de Andrea Mantegna , *A Casa dos Cônjuges*, Castelo de Saint-Georges, 1473 (Mântua). À direita, Giovanni Bellini, Retábulo de San Zaccaria, 1505, Igreja de San Zaccaria, Veneza. Os efeitos visuais tendem a confundir a estrutura arquitetônica com as pinturas.



Ainda no efeito de sentido de Ilusão pode-se recorrer à Ilusão de Ótica, como recurso expandido do *tromp-l'oeil* que se utiliza de efeitos visuais baseados em alterações imagéticas criando estranhamento e incredulidade. Neste sentido não se propõe a iludir o observador num dado espaço ou lugar, mas sim de demonstrar habilidades criativas que projetam a sensação de instabilidade perceptiva. Um dos grandes mestres deste processo é Maurits Cornelis Escher, 1898-1972. A maior parte de seu trabalho foi dedicado à criação de ilusão ótica. O desenho e a gravura foram seus principais meios de criação e expressão.



Maurits Cornelis Escher.
“Casca” 1961.



Maurits
Cornelis
Escher.

O terceiro efeito de sentido é o da *Imaginação*. Neste caso, Imaginação é a capacidade ou habilidade de criar, inventar, fantasiar e não apenas a capacidade de criar imagens a partir das referências do visível tomadas do mundo natural. Falar em Imaginação admite-se também falar na capacidade criativa e criadora da mente, um dos exemplos mais próximos disto é o sonho. O sonho corresponde a momentos em que a mente é livre para produzir relações não controladas pela lógica ou pela razão, por isto muitas das cenas, situações e acontecimentos que ocorrem nos sonhos são fantasiosos.

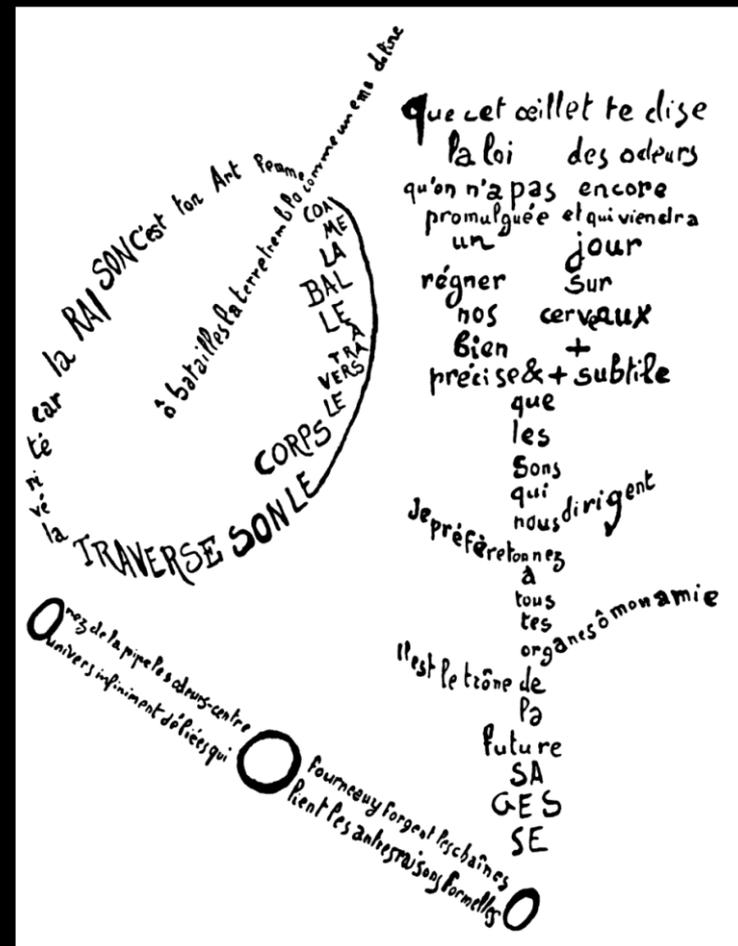
Uma das tendências artísticas que se aproximou deste processo foi o Surrealismo. O processo criativo tinha por meta libertar a mente do jugo da razão e produzir imagens que não fossem relacionadas à lógica representativa ou às convenções culturais e sociais dominantes, mas sim a acontecimentos, ocorrências e imagens não pontuadas pela realidade física ou visível. Assim as imagens Surrealistas eram cheias de sugestões, estranhamentos e encantamentos. Faziam, no mundo natural ou na realidade, as vezes dos sonhos durante o sono. André Breton, foi o criador do Manifesto Surrealista em 1924.

Segundo André Breton e Philippe Soupault, autores do Manifesto Surrealista de 1924, a inspiração surgiu das obras de Guillaume Appolinaire. O Surrealismo prega o “Automatismo Psíquico”, um método de abordagem que procura evitar a interferência da lógica e da razão no processo criativo. Têm influência dos trabalhos de Sigmund Freud sobre o conhecimento da mente. Breton usa esta definição no Manifesto: *“Automatismo psíquico puro pelo qual se propõe exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento. Ditado do pensamento, na ausência de todo controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral”*.

A imagem é tomada como criação pura do espírito e livre dos constrangimentos socioculturais ou racionais. Quem cria tem como princípio a liberdade criadora e criativa podendo usar dela como recurso inesgotável sem preocupações com o que suas proposições possam ou venham provocar. Não se pode ignorar que o Dadaísmo, movimento surgido em Zurique em 1916, foi um dos precursores mais importantes do Surrealismo, contudo, só em 1924 surge como um Movimento. Quem tiver interesse em conhecer mais sobre o manifesto basta acessar:

<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ma000015.pdf>

Guillaume Appolinaire, foi escritor. Sua obra literária e crítica se propunha ao desenvolvimento dos princípios de uma nova estética cujos fundamentos revelavam a ruptura com os valores do passado. Não usava pontuação nem a escrita linear, daí o estímulo aos autores do Manifesto Surrealista em identifica-lo como um caso “*sui generis*” no contexto da criação artística no início do século. Abaixo: “Sibila”.

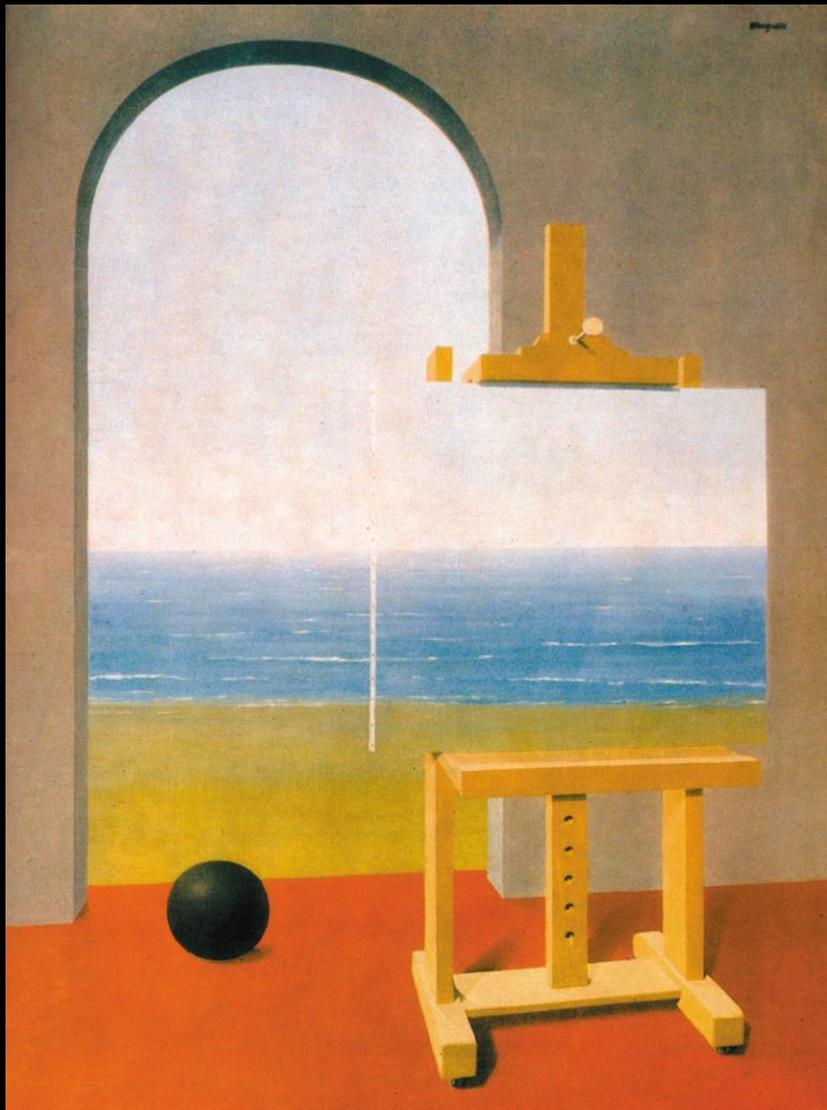


Batizados de “Caligramas”, seus textos “dançavam”, “passeavam” na superfície impressa. Acima: “O Bandolim, o Cravo e o Bambu”.

A liberdade criativa e expressiva que o Surrealismo traz para o contexto da Arte se consolida na Arte Visual. Várias outras manifestações recorreram, apelaram ou ressignificaram este processo, em geral, chamadas de Realismo Mágico, Realismo Fantástico ou nomes similares. Muitos nomes surgiram do Surrealismo os mais conhecidos deles são René Magritte e Salvador Dali no contexto original do movimento, mas no Brasil pode-se lembrar de nomes como Ismael Nery, Walter Levy, Tarsila do Amaral que não esconde sua predileção pelas variações plásticas inusitadas e inventivas em boa parte de suas obras.



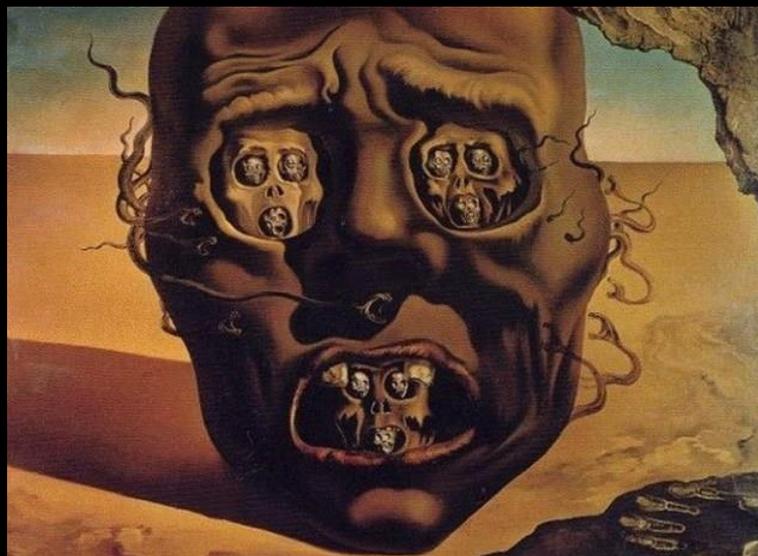
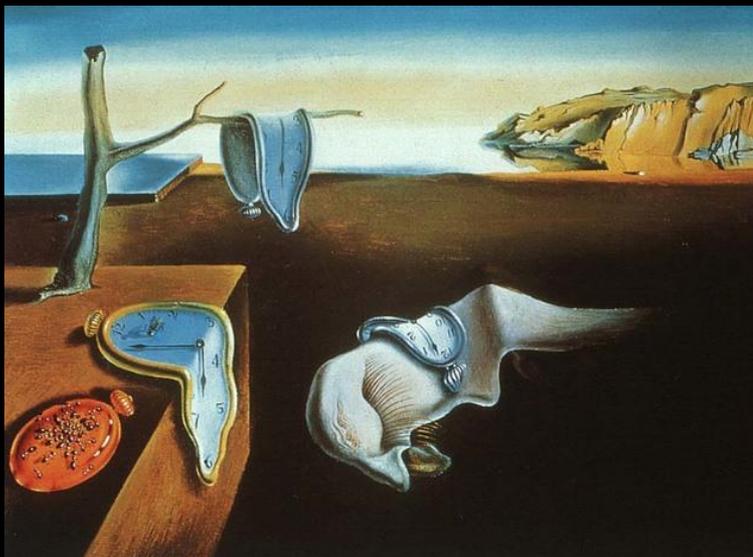
René Magritte, “O terapeuta”, 1941.



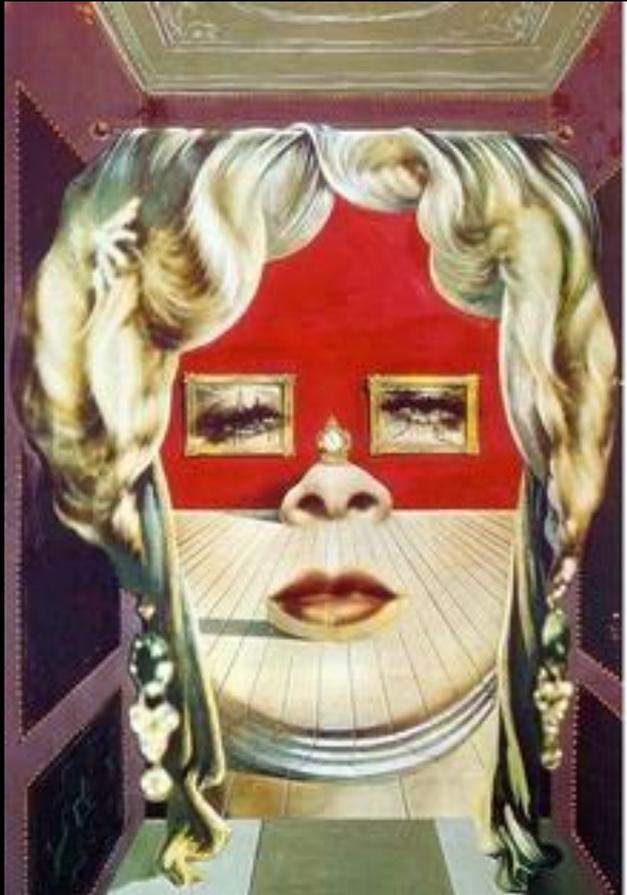
René Magritte, "A condição humana", 1935.



René Magritte, "O filho do homem", 1946.



De cima para Baixo, da Esquerda para a direita: Salvador Dalí, “A persistência da Memória”, 1931. “A Tentação de Santo Antonio”, 1946. “Prenúncio de Guerra Civil”, 1936. “As face da Guerra”, 1940-41.

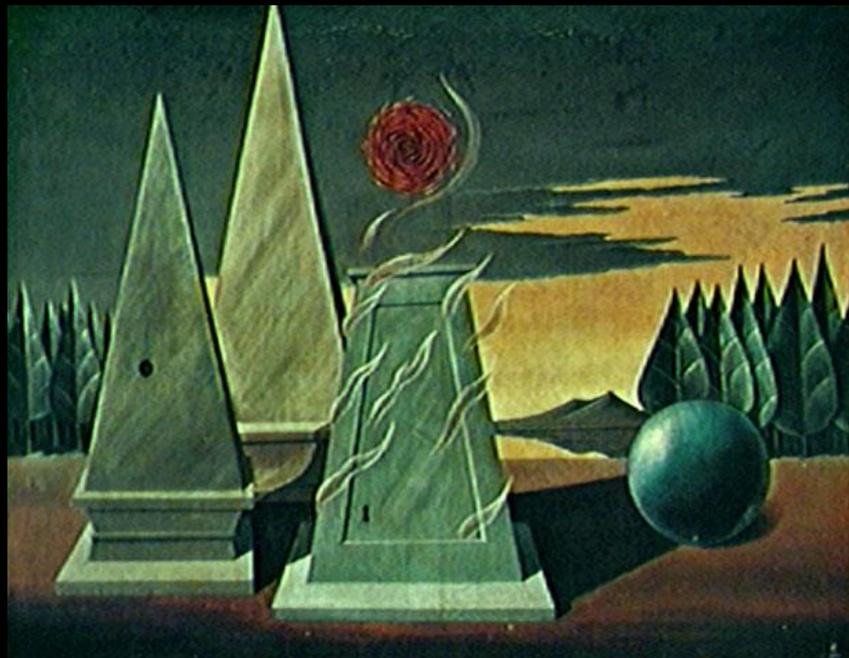


Salvador Dalí. À esquerda a obra Rosto de Mae West utilizado como ambiente surrealista (1934-35). À direita, instalação feita a partir do trabalho original.

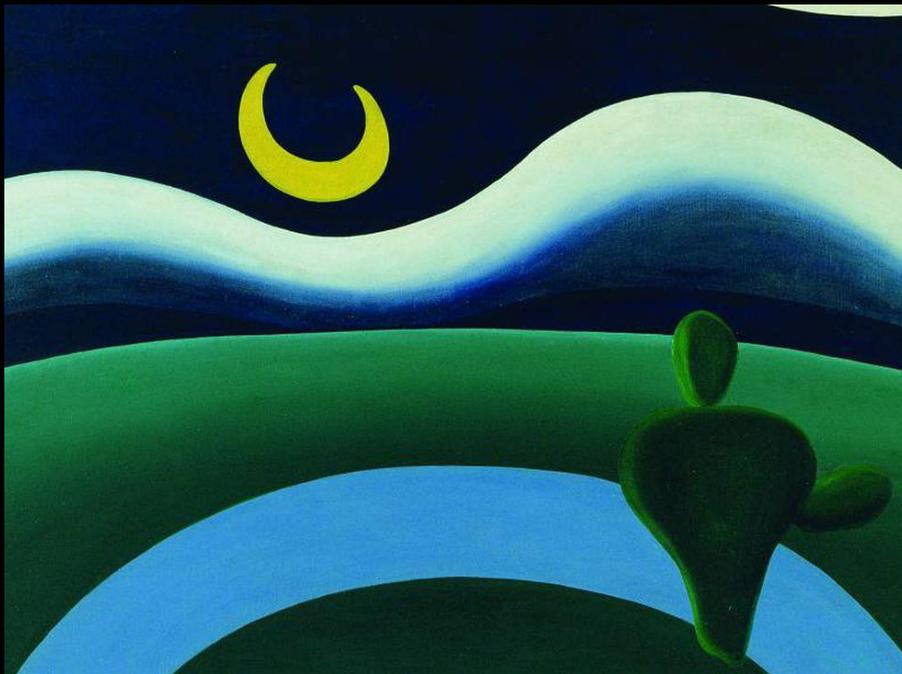
Ismael Nery, foi um dos artistas do Brasil que abordou a Poética Surrealista. Abaixo a obra “Anunciação”, 1930, abaixo, o lado, “Visão Interna: Agonia”, 1931.



Walter Levy, radicado no Brasil, também se filia à tendência Surrealista. Abaixo “Sem título”, 1971. Ao lado, “Figura feminina”, 1994.



Tarsila do Amaral, uma das precursoras do Modernismo no Brasil não se furtou às influências Surrealistas e em boa parte de suas obras, recorreu aos procedimentos estéticos desta tendência. Abaixo, “A lua”, 1928. Ao lado, “Abaporu” 1928.



São muitas as Obras de Arte que se dedicam a “*Encantar o Olhar*”, mas estão, de fato, tentando encantar a mente já que todos os estímulos e fenômenos são processados por ela. Apenas como referência, vale recorrer um pouco mais ao conceitualismo para explicar isto. Ao lado a Obra “*Emoção Estética*”, 1979, de Waltercio Caldas Jr, remete a este encantamento por meio da criação de uma espécie de “enlevo”, ou seja: um prazer, arrebatamento, deleite, alegria, êxtase, arroubo. Um “estado de espírito” que absorve, envolve e move a mente para outro lugar que não é comum ou esperado, mas inusitado e surpreso.



Nela o semicírculo metálico prende os sapatos e os retém no chão, dando a impressão de que a pessoa que os usava se deslocou, seja para outro lugar ou dimensão, talvez aqui se encontre a “dimensão estética” que Waltercio chamou de “*Emoção*”.

Bem, acredito que tenha cumprido a “missão” de apresentar a ideia de “*Encantamento do Olhar*” que muitas Obras de Arte Visual abordam. Obviamente não se pode dizer que “todas” as Obras de Arte Visual tenham como objetivo Encantar o Olhar, mas sim que muitas delas se esmeram nesta possibilidade e são organizadas para construir este *Efeito de Sentido*. Assim a significação gerada por Obras deste tipo são também lidas deste modo. Pode-se dizer que é, praticamente, impossível ignorar uma espécie de apelo “místico” ou misterioso e mesmo “espiritual” que as obras aqui apresentadas revelam.

É neste sentido que me propus a pensar o Encantamento, nada esotérico ou transcendental, apenas um modo de estimular a mente para expandir seus horizontes apreciativos além das figurações apresentadas pelas imagens. Buscar na imaginação um espaço ou lugar para fruir ou “degustar” a sensação de que há algo que vai além da simples visualidade e que remete a sensações menos explicáveis ou explicitadas pelas imagens e que residem ou podem ser evocadas pelo subconsciente, como Freud explica: nem tudo está no Ego, mas no Id, no inconsciente.

O Ego, ou melhor, o estado de consciência é o lugar da razão da lógica e do mundo como se mostra aos sentidos enquanto estruturas fenomenológicas. Sem o filtro, o controle ou aferição do Superego, os impulsos oriundos do Id podem aflorar à consciência, assim o que se cria e o que se vê torna-se não mais uma representação, um signo do visível, mas uma ampliação da mente a ponto de expandir, completar ou abrir novos caminhos para a interpretação ou fruição de Obras de Arte que, em alguns momentos, pareceram “sem sentido”. É justamente esta ampliação senso/sensória e perceptual que possibilita isto.

Assim os modos de encantar são iguais aos dos ilusionistas que manipulam os espectadores ao tirar o coelho da cartola. O jogo da ilusão não é apenas parte do divertimento lúdico, mas também uma estratégia de criação seja em Arte Cênica, Literária, Musical, Audiovisual ou Visual. Não é difícil constatar que o encantamento da imagem sempre esteve presente no contexto da visualidade e foi ele que ajudou a instaurá-la na cultura, por isto digo sempre:

Em Arte nada se perde, tudo se cria e tudo se transforma.

Pense nisto.