

FANTASMA_B: *intelligere* (ou eu sei que tenho um jeito meio estúpido de ser)

*FANTASMA_B: intelligere (or I know I have a
somewhat stupid way of being)*

Isabel Sabino (Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa)

Resumo: Sobre arte, criação artística e pintura pairam questões eternas como as da sua definição, lugar, necessidade, função e outras, perguntas que, mesmo quando parecem resolvidas, ressurgem, como espectros recorrentes. Este ensaio explora o fantasma que a *cosa mentale* (segundo Leonardo, Francisco de Holanda e outros) implica desde sempre na paradoxal materialidade da pintura e da arte em geral. Afinal, matéria vil como tinta, ou ideia, puro espírito? Isso, por sua vez, arrasta a dicotomia inteligência-estupidez para o contexto do debate natural-artificial. Pois não é o fantasma da estupidez humana que paira sobre a inteligência artificial, tal como sobre toda a materialidade que enforma ideias? Assim, falemos de fantasmas com filmes, música e, especialmente, arte e pintura, indagando a sua sabedoria.

Palavras-chave: fantasma; inteligência/estupidez; artificial; fotografia; pintura.

Abstract: *Eternal questions hover over art, artistic creation, and painting — questions regarding their definition, place, necessity, function, and others; questions that, even when they seem resolved, resurface like recurring spectres. This essay explores the phantom that the *cosa mentale* (after Leonardo, Francisco de Holanda, and others) has always implied in the paradoxical materiality of painting and art in general. After all, is it vile matter like paint, or idea, pure spirit? This, in turn, drags the intelligence-stupidity dichotomy into the context of the natural-artificial debate. Isn't it the ghost of human stupidity that looms over artificial intelligence, just as it does over all the materiality that shapes ideas? Thus, let us talk about ghosts with films, music, and, especially, art and painting, inquiring their wisdom.*

Keywords: *ghost; intelligence/stupidity; artificial; photography; painting.*

Quem quer que decida falar da estupidez corre hoje o risco de ser insultado: podem acusá-lo de pretensiosismo ou de querer alterar o curso da evolução histórica. (Musil, 2025)

Com ecos de Betânia cantando “eu sei que tenho um jeito meio estúpido de ser”, na evidência do balanço de décadas de vida, de prática e teoria artística e acadêmica, a atividade como pintora enquadra e limita uma espécie de inteligência menor e viciante desse ofício — ou “estranha forma de vida”, invocando também ecos fantasmáticos desse fado na voz da portuguesa Amália, ou na voz de Caetano.

De portas virtuais abertas, no meu estúdio fantasmas dizem “I’m here¹”, entre música como companhia e bons intervalos de silêncio. A ação criativa matiza-se ali com presenças e diálogos de facto inexistentes, mas cuja ressonância instiga o processo material e mental. Para operar a clarificação e metamorfose em revelação de formas indeterminadas, figuras ou palavras, em obra nomes de ecos pouco interessam, a não ser para registar coordenadas que permitam rever a sensação que deixam. São impressões subtis, fugazes, como efeitos de espectros com nomes possíveis em todas as letras do alfabeto, como B, de Bethânia, aqui (ou como num ensaio anterior (Sabino, 2025) a este, seu fantasma talvez, que explora o conceito de fantasma sob eco do fado já referido e onde há um trabalho preliminar de aprofundamento do conceito analítico de fantasma na sua relação com o de figura e com alguma sintomatologia contemporânea desta em pintura.

No texto presente, atravessa-se exemplificação mais ampla do fantasma, com músicas e filmes a propósito² além de obras pictóricas escolhidas, para identificar algumas implicações no processo criativo do fantasma duplo da inteligência-estupidez, indissociável da chamada I.A.

Fantasma

Na noção de “fantasma” cabem questões abertas com que qualquer artista se depara, precisando de procurar respostas próprias para viabilizar com crença mínima o trabalho que produz. Cada um terá, pois, os seus fantasmas. No meu caso, assombram-me mais, no espaço da pintura: pedaços da realidade e do mundo em si, a natureza, a política, a ideia de escola e cultura, o tempo que passa por tudo e decreta mortes e mudanças sucessivas, corpos vivos que agem, certas emoções, a cor na superfície e a ilusão ou utopia da pintura. Abrigo provisório, a escrita ajuda a pensar questões recorrentes.

Sobretudo, há esse outro espectro à deriva, no ateliê: o da procura de lucidez e o falhanço persistente dessa procura, especialmente presente na estupidez que qualquer artista sente quando é difícil “desencantar” o que pensa por meios

1 Adaptação na primeira pessoa da frase icónica “They’re here”, do filme de 1981 *Poltergeist*, realizado por Tobe Hooper, com argumento no qual participa Steven Spielberg.

2 A facultar nestas notas, ao longo do texto.

plásticos, mesmo sabendo que só assim irá entender o suficiente para ter os almejados momentos de epifania. Estes existem, sim, mas, no resto do tempo, a disciplina mede braços com a frustração, tornada complexo permanente que acusa o artista de falta de sabedoria, de memória rápida e esclarecedora, de clarividência imaginativa e inovadora, de emoção contagiante, isto é, do brilho da inteligência humana possível. E irrompe um desejo de milagre, como o das lúcidas paragens do burro lendário que talvez guie desde sempre pintores e pintura!

Perante a estupidez que ali grassa demais, uma solução possível parece ser sempre algo quase “mágico” ou “milagroso”, e vem a crença ou desculpa que uma certa cor de tinta é tão imprescindível que há que sair dali para obtê-la. Ou então é aquele lápis determinado, alguma ferramenta ou até certa imagem ou meio digital fabuloso que falta para formular o que ainda nem se percebe como pensar quando a própria emoção se apresenta entre véus. Em suma, parece ter-se de procurar a sabedoria em falta num exterior qualquer (por vezes pretexto de fuga, modo de ganhar tempo ou ambos). Esse exterior é, quase sempre, um prolongamento da mão, do olho, do cérebro, um meio ou prótese, em parte aquilo a que se chama *thecné* (tecnologia), que possa trazer maior inteligência ao processo. Como se o problema fosse esse...

Do lápis no papel às diferentes cores e tintas, aos sucessivamente novos ou rapidamente envelhecidos materiais ou dispositivos como telemóveis, computadores e aplicações, desde sempre os artistas usaram meios variados, simples ou complexos, inventando geringonças e máquinas ou técnicas auxiliares dos processos de compreensão das formas “naturais” do visível e da representação. Ora, hoje, tal conhecimento secreto (como disse Hockney) e inteligência artificial são presenças fantasmáticas nos processos artísticos e, do ponto de vista processual e técnico, muitas obras são como esposas rapidamente tornadas defuntas no castelo de Barba Azul. Nesse sentido, se para os pitagóricos a solução para achar a razão e harmonia de tudo era geométrica e simbólica e consistia no número, hoje a hipotética resposta para uma inteligência total entranha-se na ordem do algoritmo. E, mesmo que apenas tivessem mudado as ferramentas, elas bastam para fazer muita diferença.

Secreta ou do domínio da seita ou acessível a todo o público, grátis ou, pelo contrário, bem paga e financiada, a democratização dos saberes e das competências que implicam tecnologias e, especialmente, a inteligência artificial, polariza hoje questões para todos. Não é só saber como podem ser usadas e como funcionam, mas também que desvantagens e perigos têm, quanto custam, a quem se pagam e o que se paga. Porque a inteligência artificial não é, afinal, uma mera ferramenta que vem responder aos nossos desejos de maior conhecimento e ação, um complexo de tecnologias que aliam o saber e a sua concretização na ação.

Mais do que isso, é um instrumento de poder e, sem dúvida, faz mudar o mundo, a profunda relação com o trabalho e a empregabilidade, a economia e até

a sustentabilidade ecológica (se pensarmos que a maquinaria exigida consome água para arrefecer).

E, sobretudo, está a mudar-nos. Ou talvez isso seja apenas mais uma faceta do fantasma que já somos? B também de *blöd* (estúpido), diria Musil?

***Intelligere* ou *stupefacere*, atributos do mesmo fantasma?**

A inteligência da tecnologia é, pois, questão obsessiva, inclusive quando é praticamente inevitável nas rotinas diárias. Vamos aprendendo a saber usá-la com mais ou menos dificuldades e adaptação constante, conforme é complexa ou *user-friendly*, e fica difícil conceber como seria viver agora sem telemóvel, sem smartphone ligado à internet. Afinal, quão “smart” somos capazes de ser, sem esses recursos para saberes, pesquisas, compras e pagamentos, viagens?

Colocam-se em todo o caso paradoxos, nomeadamente entre o potencial de inteligência que oferece à humanidade, à sua linguagem e saber, e entre perda de capacidades de memória natural, linguagem e raciocínio. E há os que implica para o seu domínio e efeitos que acarreta, incluindo de manipulação e controle. *Intelligere* (ler com o intelecto, ser inteligente) é um desejo que não suscita reservas, a não ser por frequentemente implicar um *stupefacere*, uma estupefação, um pasmo ou uma paralisia, perante modos, novidade e impacto sedutor, e, ao mesmo tempo, uma deficiente integração na ação, no fazer (*facere*): um fazer tantas vezes estúpido, em suma, seja ele pela impreparação e incapacidade de pensar, pela delegação de competências mal gerida ou pelo não-fazer procrastinador preguiçoso. Somos tudo isso, afinal, quando a lucidez e o controle se perdem, no mundo cada vez mais esperto do que nós.

Mas, se esta questão é recente, nem tudo é novo.

Digamos que tudo se torna perverso quando a tradicional materialidade que dá forma à criação artística vem, por assim, dizer, “desmaterializada”, tornando confusa e complexa a tensão entre a preconceituosa atribuição da inteligência ao espírito versus a estupidez da matéria, neste caso da *thecné*. No debate possível entre fundos neoplatónicos, o idealismo ou o pragmatismo, a filosofia acaba talvez sendo o terreno em retração confinado ao pensamento teórico e simbólico, esmagado perante a prática imperativa, ainda mais sob batutas combinadas da engenharia financeira e tecnológica.

Em 1969 já Gilles Deleuze teoriza o “corpo sem órgãos”, com olhar em Artaud, Van Gogh e Francis Bacon. Deleuze de novo com Guattari, e especialmente Jean-François Lyotard em *O Inumano*, além de *Os Imateriais* (com a exposição associada no Pompidou), deixam ideias incontornáveis. Lyotard, preocupado com o destino do planeta e a antecipação do *boom* das tecnologias digitais, pergunta em 1988 se é possível pensar sem corpo. Diz que “A natureza é o nosso interlocutor das coisas” (Lyotard, 1988, p. 20) mas o sol em vias de desaparecer (a natureza) obriga a tentar assegurar a sobrevivência humana, mesmo que isso implique uma mudança no

homem. As máquinas para representar ou para pensar são elementares quando comparadas com o cérebro humano, que não pensa “em binário”³ mas “segundo configurações intuitivas e hipotéticas”, aceitando “dados imprecisos, ambíguos, que não parecem selecionados segundo um código ou uma capacidade de leitura pré-estabelecidos”, que não negligenciam “os ao-lado, as margens da situação”, “não (...) apenas focada, mas também lateral”, etc. (Lyotard, 1988, p. 20). Ou seja, presume a necessidade de pensar o analógico por outro análogo “não-analógico”, quer dizer, pelo *analogon*? Por uma inteligência um pouco estúpida)

Derrida, Baudrillard, Jameson, Žizek, Mark Fisher, Anne Applebaum e Shoshana Zuboff são mais alguns autores do pensamento crítico, da teoria da comunicação, da filosofia, dos fenômenos sociológicos e políticos que contribuem com reflexões sobre as consequências das novas tecnologias de informação.

Žižek (2003) entende em 2003, a propósito (e com base na teoria do rizoma dos “mil planaltos” de Deleuze e Guattari [1980]) que, mais do que saber se poderão as máquinas imitar a mente humana, interessa questionar como pode a mente humana integrar essas máquinas e até que ponto pode confiar nelas. Refere, para exemplificar a crescente bondade (ou maldade) da evolução das tecnologias de inteligência artificial, uma experiência num hospital em Oxford (2002) quando um homem se torna o primeiro *cyborg*, ao ligarem diretamente o seu sistema neuronal a um computador, adicionando informação aos seus cinco sentidos. E refere bem a realidade de cegos que, apoiados por dispositivos neuronais artificiais, passam a ver. Ainda no capítulo “Tornar-se máquina”, Žižek questiona como é que o rato com um implante cerebral que permite controlar os seus movimentos afinal vive esses movimentos, e como é que tem capacidade de integrar esses dados para ações posteriores, não deixando de colocar reservas relativas a efeitos colaterais da implementação de tecnologias. Ou seja, como é integrada pelo corpo a inteligência da máquina? E quando o corpo tanto difere, em preparação, condição física que é também mental, quando há tantos fatores de exclusão?

A ideia de utilidade, consequência e jogo atravessa grande parte da teoria.

Para Jean Baudrillard, a estratégia do jogo determina muitas das interações humanas, incluindo muito do pensamento crítico. E o écran como “mito, duplo, fantasma, espelho, sonho” (Baudrillard, 1979, p. 218) é o lugar característico da “absorção cibernética do jogo na categoria geral do lúdico”, o que considera grave por ser uma espécie de “sedução fria” (Baudrillard, 1979, p. 213), algo de intensidade baixa, diluída, o que nos recorda Huxley em *Admirável Mundo Novo*. Mas Baudrillard escreve muito antes de *Ready Player One*, o livro de Ernest Cline em 2011 colocado em filme por Spielberg em 2017 (com o 2 a sair em breve), em que o jogo é a própria vida e os jogadores são os seus avatares. Aliás em 1979, para o filósofo no rescaldo da forte influência da televisão na cultura popular dos

3 Código binário, próprio da inteligência artificial ou, mais rigorosamente, numérica.

anos 70, a sedução é o destino da arte, sendo necessário procurar uma sedução “alta”, associada ao potencial das trocas simbólicas rituais, a uma intensidade emocional estetizada, convertida em bens sofisticados ou capazes de valor social mais profundo. Se “ser seduzido é ser afastado da sua verdade” (Baudrillard, 1979, p. 110) e se “seduzir, é afastar o outro da sua verdade”, então “essa verdade passa a constituir um segredo”, e a ideia de segredo, algo misterioso, resistente à razão e ao conhecimento fundado no quadro do determinismo, é um lugar também para o jogo de uma sedução superior⁴, uma verdadeira poética.

Žižek (2006, p. 139-148), ainda, coloca-nos perante a diferença entre interatividade e interpassividade, com exemplo do *tamagotchi* (lembra-se? o brinquedinho interativo de muitas crianças de 1996 em diante): um ser, um animal de estimação, um outro corpo para cuidar (um carneirinho elétrico, diria Philip K. Dick).

Mais recentemente, Anna Applebaum debruça-se já na década corrente sobre a falência das democracias e a facilidade com que sistemas políticos baseados em ideias elementares alimentam populismos crescentes e autocracias. Atravessando regimes, as suas redes de sustentação ligam estruturas financeiras predadoras que definem leis convenientes, e que perigosamente se associam à detenção de poderes tecnológicos, meios de vigilância e propaganda sofisticada⁵. Por sua vez, Shoshana Zuboff estuda o modo como, no liberalismo capitalista avançado dos mega poderes, a vigilância proporcionada pelas tecnologias inteligentes permite não apenas vender sempre cada vez mais, mas também controlar a movimentação de multidões, indivíduo a indivíduo (Zuboff, 2020). Orwell, sim.

É já neste contexto que as questões complexas da IA se vêm colocando, alargando e minando os campos dos sistemas interativos e progressivamente reativos a questões (básicas ou complexas, automatizadas ou robotizadas até que ponto, que implicações nos mercados de trabalho?), dos arquivos e bancos de dados de possível memória ilimitada (ao dispor de quem?), das possíveis ou não capacidades emocionais ou conscientes, das éticas e das faltas delas.

O questionamento filosófico, moral e político não tem cessado e persiste cada vez mais oportuno, caso a caso. Perante a evolução espantosa das tecnologias informatizadas, das máquinas e aplicações ou softwares, concordemos que *It's a kind of magic*⁶, ainda que a magia de feiticeiros continue em fase de aprendizagem, como já em 1940 bem adivinhou Walt Disney na sua *Fantasia*⁷, onde esse fantasma é bem visível.

4 Disponível em : <http://plato.stanford.edu/entries/ baudrillard/>. Acesso em: 30 abr. 2026.

5 Entre outras obras, publicou O Crepúsculo da Democracia. O fracasso da política e o apelo sedutor do autoritarismo e Autocracia, Inc. Os ditadores que querem governar o mundo.

6 It's a kind of magic: canção de 1986 dos Queen (banda britânica), escrita pelo baterista Roger Taylor e cantada por Freddy Mercury. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=0p_1QSUbsM. Acesso em: 15 abr. 2026.

7 Walt Disney. Fantasia, 1940. Filme inteiro, com “Mickey, Aprendiz de Feiticeiro”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9aCUOXtSLMA>. Acesso em: 15 abr. 2026.

Já aí se vislumbra o desejo de um feiticeiro maior que, no fim, tudo resolva, evitando o que parece cada vez uma fuga para um suicídio coletivo em curso, uma extinção da espécie quer pela falência do planeta como lugar de existência possível, quer pela perda de faculdades racionais (Artaud, 1947). Por isso nunca foi tão importante saber escolher bem quem tem poder de decisão, ou seja, quem tem poder real. E, pelo que vamos observando, mesmo em regimes democráticos, tantos erros se têm cometido. E há avisos visíveis. Afinal, somos estúpidos, ou quê?

Outros fantasmas, ainda?

O fantasma do suicídio da sociedade por ação da estupidez, cretinice ou brutalidade que parece transformar o tempo atual numa nova idade das trevas tem irrompido na cultura visual ao longo de décadas, frequentemente com formas explícitas. Já sucedia no romantismo do século XIX, mas aumentou.

Fantasmas e assombrações, mortos vivos ou *walking dead*, espectros diversos nascem, reeditam-se, grassando em histórias em livros, filmes ou séries, músicas, jogos inclusive. É caso para perguntar porquê. É só porque vendem e esses produtos são lucrativos, valor acrescentado? E o que existe na cabeça das pessoas que tanto compra esse tipo de imaginário fantasmático? Certamente, são narrativas que, de algum modo, funcionam, ou seja, seduzem e interessam, seja pela reflexão ou pelo escape, no contexto paradoxal do entretenimento massivo ou sofisticado. Mas, ao mesmo tempo, é também porque são desafios deslumbrantes à inteligência da representação visual, exigindo o recurso a trucagens técnicas, ou seja, artifícios. Afinal, artifício, artefacto, artificial, são palavras com a mesma raiz etimológica: arte.

Do fantasma, pois, como necessidade narrativa mais ou menos espetacular e propenso à invenção e uso de artifícios multiplicam-se, então, exemplos em arte, literatura, bem como em cinema, banda desenhada, animação, etc. Ecos ainda da mesma canção na voz de Freddie Mercury dariam som à visão cada vez mais acelerada do desastre do aprendiz de feiticeiro, abrindo uma sequência ou transe meio alucinado de evocações, cenas, quadros, palcos ou planaltos mil, rizomas de questões a partir de casos.

No nosso museu imaginário comum a lista de filmes seria extensa, valendo a pena recordar alguns, particularmente expressivos. Em *The haunted castle*⁸, Georges Méliés já em 1896 experimenta a aparição e desaparecimento súbito de figurantes na imagem possibilitada por técnicas de corte e montagem da fita. E também Hans Richter faz isso em 1927 em *Ghosts before breakfast*⁹. Na década seguinte aparece nos EUA a banda desenhada *The Phantom* (Lee Falk, 1936), trazendo um super-herói de fato colante e máscara que marca gerações de jovens

8 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OPmKaz3Quzo>. Acesso em: 15 abr. 2026.

9 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R1RtfQDPkrE>. Acesso em: 15 abr. 2026.)

também em português (*Fantasma*), e com versões fílmicas. *Gasparzinho*¹⁰ surge em 1939 também em banda desenhada, e passa aos filmes de animação de 1945 em diante; tem versões múltiplas dos anos 90 em diante que inovam pelo recurso a personagens gerados por computador até criação totalmente digital; é sempre a figura de um simpático e travesso fantasma, carente como uma criança que precisa da nossa proteção; dele, não vem mal ao mundo, o que nem sempre acontece com outros fantasmas em filmes.

Hitchcock interessa-se diversamente pelo conceito psicanalítico de fantasma e diversos filmes dele revelam isso, como *Rebecca* (1940). Nele, a governanta de um homem rico pergunta à nova esposa deste se “acha que os mortos voltam para assombrar os vivos?”, numa série de manipulações para perpetuar a presença fantasmática da anterior esposa, falecida em circunstâncias misteriosa, e minar a relação atual. Em *Spellbound* (*Casa Encantada*, de 1945), o realizador trabalha com Salvador Dali para criar a famosa sequência onírica que o protagonista relata à analista.

The Ghost and Mrs. Muir / *O Fantasma Apaixonado* (Mankiewicz, 1947) oferece a perspectiva de um fantasma que irá trazer o sucesso na escrita (além de bálsamo para a solidão) de uma jovem viúva. Em *Portrait of Jennie* (Dieterle, 1948), também um pintor percebe melhor o seu dom como artista depois de retratar uma jovem que lhe aparece, ainda menina, revelando rara clarividência a par de memórias muito anteriores; em encontros seguintes, evidencia-se nela a sua divergência do tempo linear normal, pois amadurece rapidamente numa bela mulher apaixonada, modelo do pintor e musa de facto irreal, falecida em circunstâncias trágicas que o artista, por sua vez, revive.

Pandora and the Flying Dutchman, de Albert Lewin (1951), é também uma história de amor, nesse caso entre uma cantora e um homem condenado a atravessar os tempos até que uma mulher seja capaz de morrer por ele.

Fantômas, por sua vez, é um fantasma assassino de origem literária francesa (1911) que conhece diversas versões fílmicas desde o cinema mudo, podendo destacar-se a saga francesa dos anos 60 e a série de episódios dos anos 80.

Em ficção científica também se multiplicam espetros, fantasmas ou não no sentido estrito. Chama-se Hal o computador que é a presença que, em *2001 Odisseia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968), domina a evolução humana. Em *Solaris* (Tarkovsky, 1972), é numa nave espacial, numa localização incerta que funde o próximo e o distante, que Hari, a antiga mulher de um astronauta, lhe aparece. Em *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), Rachael é já outra forma de vida, um androide, ou seja, um robô ou máquina inteligente na qual foram introduzidas memórias artificiais, mas de uma nova espécie, capaz de ter emoções. Da sua

10 Banda desenhada inicial de Seymour Victory Reit e Joseph (Joe) Oriolo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Kr6X5YZMKng> e <https://www.youtube.com/watch?v=bWjYCLLouMM>
Acesso em: 15 abr. 2026.

paixão com Deckard, o caçador de andróides, nascerá um ser que, noutro filme, *Blade Runner 2049* (Dennis Villeneuve, 2017), é alvo de busca por outro caçador.

Fantasmas mais convencionais, em sentido estrito, são os casos das gémeas inquietantes que aparecem nos corredores do hotel de *Shining* (Kubrick, 1980), ou os espectros maléficos escondidos no nevoeiro em *The Fog* (John Carpenter, 1980) e os espíritos que saem da televisão em *Poltergeist* (Spielberg, 1982). Diversamente, difícil seria evocar sem sorrir os cómicos terríficos Zuul e Stay Puft Marshmallow Man, de *Ghostbusters / Caça-Fantasmas* (Ivan Reitman, 1984), ou o caótico *Beetlejuice* (Tim Burton, 1988), tão divertido e visualmente atrativo que acaba por ter diversas sequelas até recentemente. E fica inesquecível o lado tocante da história com visível humor negro e ambiente neorromântico de *A noiva cadáver* (Tim Burton, 2005).

Em *The sixth Sense/ O sexto sentido* (M. Night Shyamalan, 1999) e em *As vidas passadas do tio Boonmee* (Apichatpong Weerageethakul, 2010) prevalecem os ambientes espectrais de espíritos que atravessam tempos, como que reconciliando a vida humana.

Frequentemente, não se trata apenas de fantasmas literalmente, ou seja, espectros de outras vidas, mas situações mistas em que o fantasma traduz algo que se receia, medos representativos do admirável novo mundo trazido pela inteligência e poderes dos computadores: em *War Games* (Badham, 1983), é a eminência de uma III Guerra Mundial por conta de uma confusão entre um jogo de computador de um jovem introduzido num centro de decisão militar; *Terminator* (Cameron, 1984) antecipa para 2029 a luta contra a inteligência artificial da fora de controle Skynet; *Matrix* (Wachowski; Wachowski, 1999) coloca a questão da realidade alternativa simulada pela inteligência das máquinas; e, em *A.I.: Artificial Intelligence* (Spielberg, 2001), um menino robô vive ansiosamente o desejo de se tornar um menino real para recuperar o amor da mãe humana adotiva, o que nos recorda Pinóquio, ou mesmo Galateia, narrativas anteriores associadas ao desejo (inseparável do medo, ou do fantasma) de desfazer fronteiras entre realidades.

Em todos estes casos, mesmo quando o tema não é propriamente o da inteligência artificial (como nesse filme já com 1/4 de século), na representação de fantasmas (ou de outras situações menos reais) estão envolvidas trucagens, efeitos especiais e meios técnicos progressivamente exigentes, nos quais a inteligência dos processos digitais se faz cada vez mais imprescindível.

E que fantasma vem, que inteligência depois do A de analógico e de artificial?

A arte em geral é um espaço privilegiado de evocação e fantasia, algo capaz de nos transportar para outro mundo e trazer de volta. Em arte, tudo é fantasma: o mundo que nos aloja e desaparece quando acedemos a outro, esse outro alternativo em que entramos e não é real, nós mesmos tornados passageiros,

tanto como o artista por trás da obra que deixa. E, na obra, proliferam fantasmagorias, como iremos vendo. Há o ícone mais ou menos branqueado que dá forma a uma ideia do outro mundo, são as histórias ocultas ou visíveis, é a História em si e a carga ideológica que reside no lastro da obra e/ou do artista, as experiências e sensações. E é, como já se tem dito, cada vez mais, a técnica, o modo de concretizar as ideias em corpo.

Em arte, o imaginário tão depressa resulta em criação individual como requiere, cada vez mais, equipas multidisciplinares de pessoas muito especializadas, esbatendo-se os limites entre a inteligência natural e a artificial. Em muitos casos, inventam-se e desenvolvem-se novas potencialidades proporcionadas pela tecnologia, e as referências multiplicam-se¹¹ em personagens, objetos, plataformas, sob finalidades variadas. Meios e dispositivos recentes valorizam principalmente o digital e o on-line como a essência da inteligência artificial, atribuindo vantagens à rapidez e interatividade dos seus processos para uma maior diversidade qualitativa de comunicação e poéticas. E, simultaneamente, os meios tradicionais, analógicos, atraem nova atenção, baseada na inteligência da relação mais próxima com o corpo pensante e a sua maior lentidão. Em artes plásticas, verifica-se essa convivência paradoxal, e o “simples” tema do fantasma é disso exemplar, diversamente evocando novamente Bethânia, pois, *cada um tem o seu jeito*.

E, se os fantasmas têm peso na nossa cultura, também leves ecos musicais de filmes como os atrás referidos e de outros lugares da nossa experiência e de memórias artificiais acessíveis¹² poderiam acompanhar imagens de obras onde peso e leveza se debatem.

Cada um tem, pois, o seu jeito e forma própria de ser e de se manifestar.

11 Quase nos primórdios, a expansão da internet enfatiza a questão da realidade virtual, parte da I.A. (Couchot, 1998; Turkle, 2003; Grau, 2003; etc. E desde os anos 90, artistas exploram facetas diversas proporcionadas pelos meios digitais, como por exemplo: as personagens virtuais de Martine Neddam (Mouchette invoca o livro de 1937 de Georges Benanos e o filme de Robert Bresson de 1967, para tratar questões de género num web site interativo desde 1996; Cornelia Sollfrank, *Female extension*, 1997 para a Documenta X, projeto depois alterado para “Net Art Generator”, mais personagens virtuais de XiaoQian (2006), ou ainda a encomenda aos artistas Tano Festa e ao Studio Azzurro (coletivo de Milão) para o pavilhão do Vaticano na Bienal de Veneza de 2013.

12 Na conferência proferida na base deste artigo foi usada uma trilha sonora para acompanhar imagens de filmes e outras obras de arte. Lista não exaustiva, pela ordem usada: *Ghostbusters* (Ray Parker Jr., 1984); *Ghost [Riders in the Sky]* (Stan Jones, 1948; voz de Johnny Cash); *Ghost [do filme homónimo]* (Maurice Jarre, 1990); *Ghosts* (Michael Jackson, 1996); *Ghost Song* (Jim Morrison em *The Doors*, *An American Prayer*, 1978); *Ghosts Again* (Depeche Mode, 2023); *Angel of Music* (Andrew Lloyd Weber, *Phantom of the Opera*, 2004; vozes de Emmy Rossum, Jennifer Ellison, Gerald Butler); *Old Souls* (Paul Williams, *Phantom of the Paradise*, 1974); *Phantom Liberty* (Dawid Podsiadło, P. T. Adamczyk, 2023); *Phantom* (Sisters of Mercy, 1983); *Phantom's Theme* (Paul Williams, *Phantom of the Paradise*, 1974); *Casper's Lullaby* (James Horner, Casper, 1995); *Casper the Friendly Ghost* (Feather Schwartz, *The Golden Orchestra*, 1974); *Where have all the flowers gone* (Pete Seeger, 1955); *If I Didn't Care* (The Inkspots, 1937); *One More Kiss, Dear* (Vangelis, 1982-1994).

Há assim a iconografia convencional das figuras veladas, que parecem humanas. Mas, mesmo que aparentemente cobertos por panos, são fantasmas de outra natureza os corpos jacentes ou o elefante de Maurizio Cattelan¹³, na exposição *Sussurro* (Fundação de Serralves, Porto, 2025), que remetem principalmente para realidades políticas. E o mesmo acontece em *Ghost* (2007), de **Kader Attia**¹⁴, em que um grupo de figuras sentadas em devoção é sugerido por capas de pano simuladas em folha de estanho para acentuar o oco da forma escultórica, o vazio em presença na aparência.

Na linha das figuras veladas, não sabemos o que é ou em que realidade se situa a figura desse tipo, encarada por uma mulher, na pintura *L'invention de la vie / A invenção da vida* (1928, René Magritte¹⁵), que nos evoca representações de irrealidades desde Johann Heinrich Füssli a autores do surrealismo. Também em pinturas figurativas de Michael Borremans¹⁶ há uma estranheza inquietante, quer em cabeças e rostos cobertos (como em *Miranda*, 2017); mas, também essencial para uma expressividade menos naturalista e mais instigante, é a parcial ablação ou transparência de corpos (*One*, 2003), procedimento formal em desvio das convenções de representação, que os desmaterializa e remete para uma realidade algo sobrenatural.

Em fotografia, o processo técnico é decisivo para a criação de efeitos visuais irreais. Em Fernando Lemos¹⁷, a dupla impressão de negativos no papel cria retratos duplos. Em Güler Ates¹⁸ (*Purged of Sensuality*, 2010; *White Shadow*, 2011; *Eton College Library and She*, 2017), é a imagem digital que permite fazer flutuar panos como espectros em espaços reais. Já José Luís Neto¹⁹ tem um trabalho em que é na ampliação granulosa da imagem fotográfica que se revelam (como em *Blow-Up*) rostos encapuçados que nos interpelam (Feio, 2003) (série 22474, de 2000, feita a partir de um negativo de Joshua Benoliel de 1913 sobre presos no final do uso obrigatório de capuz em prisões portuguesas).

O artista vai assim além do “isto foi” com que Barthes se refere à fotografia, cadáver de algo que esteve vivo, e que parte da ideia de referente como espectro:

E aquele ou aquela que é fotografado, é o alvo, o referente, espécie de pequeno simulacro, de eídon emitido pelo objeto, que de bom grado eu chamaria de Spectrum da Fotografia, porque essa palavra mantém, através de sua raiz, uma relação com o “espetáculo” e a ele acrescenta essa coisa um pouco terrível que há em toda fotografia: o retorno do morto (Barthes, 1984, p. 20).

13 Itália, 1960-.

14 França, 1970-.

15 Bélgica, 1898-1967.

16 Bélgica, 1963-.

17 Portugal 1926-Brasil 2018.

18 Turquia, 1977-. Imagens e mais informação disponíveis em <https://gulerates.co.uk/Work> [Acedido em 2026-03-23]

19 Portugal, 1966-.

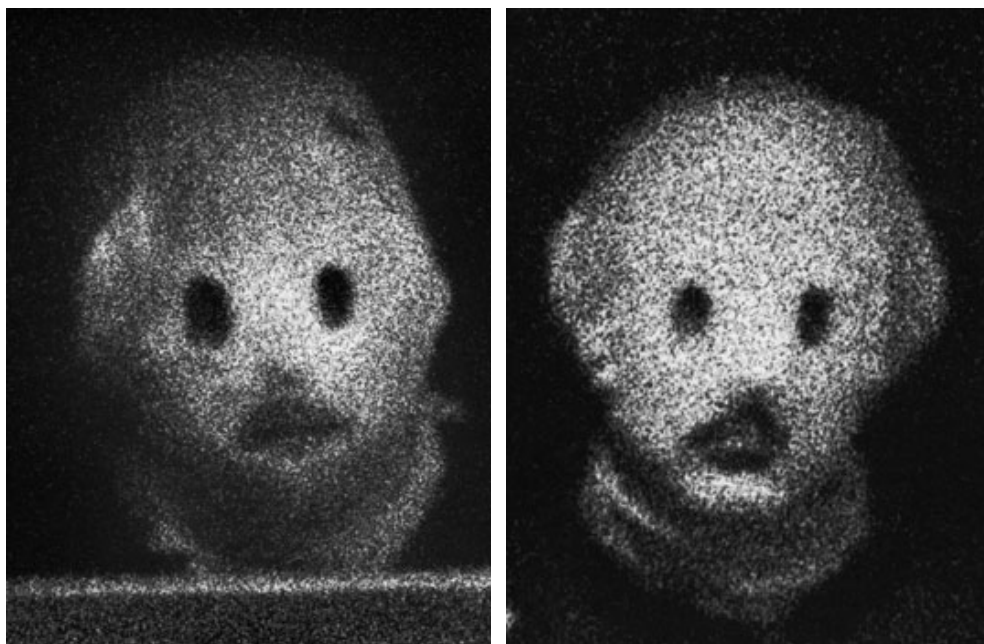


Figura 1. José Luís Neto. 2000. Da série 22474, Gelatin silver print, 41x31 cm

Para Barthes, o referente é “a coisa necessariamente real que foi colocada diante da objetiva, sem a qual não haveria fotografia” (Barthes, 1984, p. 114), mas não é só desse espectro que se trata: a própria fotografia é um *spectrum*, por romper “o estilo constitutivo” (refere-se a Husserl), e ser “desprovida de futuro” (Barthes, 1984, p. 134). Ora, na obra referida de José Luís Neto, o referente é um fantasma e a pesquisa na história da fotografia é outro, ao ser face oculta da imagem que produz. E esta também, ao ultrapassar tudo e criar um tempo seu. E também não é isso, sempre, a faceta conceptual da arte? A ideia que é, também, fantasma da obra?

Noutra obra ainda de Neto, a série *Entre dois grãos de areia*, de 2025, o processo fotográfico é íntimo do lado conceptual, como se fossem dois fantasmas combinados. Nesse caso, a desfocagem radical das figuras cria no observador uma percepção impossível de fixar, numa contemplação sedutora, hipnótica, mas insustentável, que o rapta para um espaço indefinido.

Num *Sem título* não datado de Luís Noronha da Costa²⁰, é também o esbatido, típico em muitas pinturas suas, que torna misteriosas figuras que parecem nascer de outra silhueta, a pairar entre ar e mar. Ainda com clima surreal é a sua obra instalativa de 1967 *O eterno mediterrâneo*²¹, na qual a objetualidade

20 Portugal, 1942-2020.

21 Imagem disponível em: <https://gulbenkian.pt/cam/works/o-azul-eterno-do-mediterraneo-156068/>. Acesso em: 27 abr. 2026.

de duas mesas simétricas separadas por uma espécie de écran se contrapõe ao misticismo das velas e da imagem/aparição de um rosto, sugerindo dois mundos. Aliás, há sempre tempos diferentes sugeridos na diversa materialidade das obras de Anselm Kiefer²². *Markischer sand / A areia do mercado* (1980) evoca os nomes dos mortos que já viveram, ou vivos por nascer, alquimia ou fantasmagoria suprema. E a sua dupla exposição/instalação de 2024-25 nos museus Van Gogh e Stedelijk de Amsterdão assume vocação melancólica ao invocar no título, *Sag mir wo die Blumen sind / Where have all the flowers gone / Para onde foram todas as flores?*, a canção de protesto de 1955 de Pete Seeger, recantada por Marlene Dietrich em 1962, para a sua visão fantasmagórica do mundo sob uma atualização da herança de Van Gogh.

Aqui, novamente a trilha sonora ligaria casos nesta linha nostálgica. Da canção invocada por Kiefer passaríamos a *If I didn't care* (que eu mesma homenageei em obras passadas) e a *One more kiss, dear*, adequadas para sobrevoarmos imagens da exposição *Unrealism* (Gagosian; Deitch, 2019) que mostra pintura e escultura figurativas desde os anos 80 em dezembro de 2015 no Miami Design District. Rica em obras, muitas delas excelentes e de artistas de grande prestígio internacional, embora desigual na qualidade, esta exposição sob a égide de um certo “não-realismo” faz sobressair alguma predileção pelo sentido espectral da arte no mundo contemporâneo, bastante inquietante a todos os níveis. Em parte, mesmo que não inteiramente, coincide com a profusão do gosto pelos *walking-dead* e outras figuras mórbidas da fantasmagoria contemporânea a que se alude atrás neste texto. E traz consigo, obviamente, uma certa ideia de arte, pintura especialmente, fantasma *post-mortem* editais diversos, persistente.

Qualquer que seja o caso, perante a eternamente estúpida procura de lucidez no fazer, a *techné* prolonga as estruturas da mente: graveto de madeira, pedra, pedaço de carvão, unguento de sangue e gordura animal e depois pigmentos com óleos e aglutinantes diversos, lápis, cinzel ou pantógrafo, tinta em tubo, pastel ou baton de cor, spray, verniz, resina, acrílico, vinílico, câmaras escuras e claras, rebarbadora, telemóveis, computadores, aplicações, IA...

No meu *jeito meio estúpido*, também eu, como muitos artistas, uso os recursos que conheço, acedo e aprendo, com uma zona de conforto que continua a ser pintura, talvez dispositivo de inteligência menor ou diversa. É o meu fantasma: um fantasma presente, com uma parte do corpo que resiste à amputação.

Certamente, além dos meios tradicionais, os novos meios digitais há muito que fazem parte do meu processo, meios e discurso, mais expressivamente nalgumas obras que noutras²³. Nisso, como em pesquisa para qualquer projeto, também

22 Alemanha, 1945-.

23 Podem ser evocadas algumas da minha autoria entre 2018 e a pandemia, fazendo referência a personagens e situações propostas nos dois filmes *Blade Runner*, ou, recentemente, por exemplo num projeto de 2025 sobre uma história descoberta no facebook.



Figura 2. Corinne Wasmuht. CDG-BSL, 2011. Óleo s/ madeira, 211x 7230 cm.

este texto implica varrer a memória, refazer leituras antigas e realizar novas e, claro, até perguntar ao chatgpt e outros lugares inteligentes sobre fantasmas.

No meu caso pessoal, o fantasma finca muito os pés no real, como acontece com Mark Fisher (2014) na sua escrita. E, na determinação da figura, no figural, há um trabalho também fantasmático para dar forma ao fantasma. Em tudo isso e no resto, a IA é, para o bem e para o mal, um fantasma presente e confesso que até gosto de pensar que os rastros da minha passagem nesta vida podem, mesmo que eu nada faça, integrar o caudal de informação em arquivos supostamente fiáveis e não manipulados, numa espécie de inconsciente coletivo algo junguiano, latente e desejavelmente acessível.

Mas quatro casos exteriores, ainda, mais detalhadamente, ajudam a esclarecer as múltiplas dimensões e “jeitos” do fantasma em arte e especialmente pintura.

As enormes pinturas de Corinne Wasmuht (Dortmund, Alemanha, 1964), expostas nos amplos espaços do Arsenale da 54ª Bienal de Veneza em 2011, exemplificam não apenas o uso abundante dos meios digitais nos processos atuais de pensar e fazer pintura, mas também uma espécie de experiência de jogo perverso de poder de inteligência “transferida”, simultaneamente um duplo acontecimento perceptivo e racional.

Na sua *Biblioteca CDG-BSL*²⁴, com mais de 2 m de altura e 7 de comprimento, a fortíssima qualidade imagética da obra e a sua escala sugerem um grande écran cinematográfico onde a cor limpa, quase luz/tecno, define perfis de arquiteturas e figurações desfeitas num forte jogo algo barroco de sobreposições de formas *all-over*, simulando perspectivas, profundidades, cortes e efeitos *glitch* a desfazerem geometrias em nuvens de padrões diversos. Tal excesso e ambiguidade de informação, aliado às qualidades pictóricas da superfície pintada manualmente a óleo, seduzem o espectador que deambula ao longo da pintura em aproximações e afastamentos, o que acentua uma vertigem ou letargia onírica. Aprisionado, ficam em questão a relação naturalista da paisagem representada e a posição na

24 Disponível em: <https://www.petzel.com/exhibitions/corinne-wasmuht3/selected-works?view=slider>. Acesso em: 15 set. 2025.

CSS

[media art, 2013-2015]

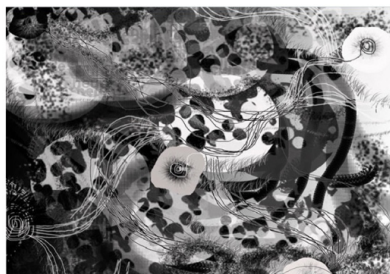


Figura 3. Nikoleta Kerinska. CCS – Corporate Seasation Specialist. 2013-2015. Media art.

realidade do interlocutor. Potentíssima, a pintura parece arrastar-nos para uma liquefação numa espécie de paisagem urbana cuja cintilação e impermanência nos suspende, ao mesmo tempo, perante si. Nesse estado, entre a leitura resistente à velocidade de percepção e as exigências do *jogging* em grandes espaços das bienais e megaexposições, a estupefação como espectadores (por momentos assim tornados estúpidos pela inteligência da obra) dá por fim lugar a uma viragem, ao suceder aquele momento “eureka” do “ah! já percebi!”. Aí o espectador (nós), ciente de já ter capturado o suficiente daquele desafio pictórico, de já ter percebido o que interessa (ou eventualmente ter desistido de tentar...) deixa de ser a presa capturada e volta a sentir os pés da terra. Pode prosseguir. Afinal, é uma pintura interessante – logo, cuidado com o que nos olha, e sim *ah bah oui*, diria algum inteligente francês – mas a inteligência regressa ao lado certo, mesmo que sem se saber qual. Ou não? Certamente, a sedução implica a qualidade visual e a artificialidade joga com o nosso corpo, na analogia ao não-analógico.



Figura 4. Gabriel Abrantes. Ghosts painting. 2022. Óleo s/tela, 203x300 cm

Também em obras de **Nikoleta Kerinska**²⁵ se verifica um debate entre o corpo e a inteligência artificial, no seu caso recorrendo a meios digitais interativos que dão a realidade possível a personagens como as dos projetos LIA e CSS. *LIA (Logos Images Automaton)*, é um autómato virtual capaz de criar imagens abstratas caleidoscópicas com figuras repetitivas geradas a partir de frases escritas pelo público (*interface off ou online*; e *CSS (Corporal Sensation Specialist)*, também um personagem virtual, pretende ser especialista em sensações corporais sobre as quais dialoga com os humanos através da linguagem, com o fim de aprender mais sobre elas.

A inteligência da linguagem e até da ilustração por imagens já é acessível às máquinas, aos robôs e à inteligência artificial. Ainda falham bastante, é certo, mas melhoram a cada momento. Falta ainda saber se lhes é acessível a estúpida inteligência do sonho (como perguntou um dos fantasmas já citados sobre replicantes andróides ou carneiros elétricos), ou se lhes podem ser imputados critérios éticos (o salto seguinte seria perceber se seria legítimo criminalizar plataformas de IA, em ecos de redes sociais, por instigarem comportamentos lesivos da vida humana (como já aconteceu nos EUA).

25 Bulgária, 1972-.

Aqui exemplarmente típico é o caso do artista Gabriel Abrantes²⁶ em *Nowhere*, projeto de pintura de 2022 que não só usa IA como representa fantasmas óbvios, de aparência simpática e empáticos, como Casper. No processo criativo mediado por inteligência artificial (aplicações *Maia* ou *Midjourney*, não estou certa), as obras falam de emoções em que domina um tocante sentido de perda amorosa, um certo humor, a fragilidade física assumida nas cadeiras de rodas e o desastre ambiental visível na água que tudo inunda. E falam da própria pintura, na iconografia evidente dos espaços e objetos desses fantasmas, tais como mesas, cavaletes, caixas de materiais, écrans, projetores, etc.

O projeto, inicialmente em vídeo e em sofisticadas pinturas a óleo sobre tela, de excelente qualidade formal, cromática e lumínica, com discurso pleno de conotações, tem tido continuidade até recentemente, nomeadamente nos filmes comissionados para o renovado centro de Arte Moderna da FCG, em Lisboa, e em diversos contextos internacionais como a Bienal de S. Paulo.

Que a tecnologia é um fantasma pouco visível mas presente na realização de muitas obras, não é menos evidente que a sua factualidade no próprio processo de conceção, chegando a poder considerar-se o lado conceptual de qualquer obra como a sua essência imaterial inerente, ou seja, fantasma também.

Evidentemente, não nos ocorre desaproveitar o que de bom trouxeram novos instrumentos, e a IA é isso mesmo e até vai além disso.

No meu caso, do ponto de vista instrumental na criação pictórica, ainda a encaro com algum ceticismo. Um tanto intuitivamente, venho usando aplicações de processamento da imagem há décadas e, nos últimos anos, em pinturas minhas, tenho tentado resolver a criação de modelos em certas figurações com apoio do *Chatgpt* e outras ferramentas “inteligentes”. Mas, mesmo definindo com a máxima precisão (em inglês, além de português) o que pretendo, por exemplo, de uma figura humana (quanto a sexo, idade, tipologia racial, ação ou movimento, ponto de vista, luz, cor, acessórios, vestuário, etc.), até agora os resultados nunca foram satisfatórios: só obtenho figuras pouco naturais e nada expressivas. Para maior credibilidade seria preciso aprofundar esse trabalho, tornando-o um fim em si. Mesmo sabendo que a linguagem e técnica pictórica pode conferir-lhes maior humanização, acabo invariavelmente por resolver esse tipo de problemas de figuração de outro modo, mais diretamente da cabeça para a mão, pelo desenho, ou eventualmente recorrendo a figuras online e métodos fotográficos.

Certamente, suponho que o progresso vai oferecer maior qualidade em breve, com maior facilidade.

Por outro lado, como produtos que são, as aplicações têm vida efémera, o que é notório quando se muda de dispositivo (computador, tablet ou até telemóvel, afinal são tudo computadores) e é preciso gerir o que configurado na máquina, o

26 Português nascido nos EUA, 1984-. Disponível em: <https://www.gabrielabrantes.com>. Acesso em: 7 set. 2025.

que se descarrega, o que é descontinuado ou substituído. E, cada vez mais, faz-se face a custos, pois as aplicações gratuitas oferecem possibilidades mais restritas e impingem publicidade.

Um utilizador exigente, se for independente e preferir evitar pirataria, tem de pagar softwares dispendiosos, a não ser que esteja integrado numa instituição pública ou privada que adquira essas ferramentas para uso comum, ou seja, se houver alguém que pague isso.

Neste momento, as aplicações com nível mais profissional são detidas por empórios de produtos informáticos, raramente grátis, pois os lucros são a chave do negócio.

A própria qualidade da informação não é fiável, e qualquer um confirma isso. Numa publicação (Szimansky, 2026) nas redes sociais pelo historiador português Miguel Szimansky refere que, ao perguntar na IA online sobre um certo nome cujas publicações em livros conhecia bem, as respostas deram como inexistente esse autor, chegando inclusive, na densificação da pesquisa, a apagá-lo da bibliografia online de uma publicação onde consta comprovadamente na obra impressa. A IA, propriedade de empresas com opções políticas, obedece a instruções, podendo apagar factos e deturpar a História, ficando esta em risco se a memória coletiva depender apenas dos bancos de dados que a IA disponibiliza!

Sem prescindir do uso, abundam outras questões, que vão da esperteza artificial e estupidez natural de estudantes e outras mentes preguiçosas que anunciam a decadência humana, até às polémicas em tribunal de Musk contra a OpenAI.

E recentemente, em texto manuscrito numa parede da sua instalação ativista *My Atlas # Our Atlas* (2025-2026, Museu Helga de Alvear, Cáceres, Espanha), Thomas Hirschhorn²⁷ questiona a IA e lança o seguinte desafio:

Querido mundo

Vamos falando de “Inteligência Artificial”, mas porquê só de ‘Inteligência’, porque não de “Vontade Artificial?” “Crença Artificial?” “Fé Artificial?” “Esperança Artificial?” “Resistência Artificial?” “Intuição Artificial?”, e porque não “Visão Artificial?” – a visão que só apenas os nossos olhos podem ver?

E porque não, além disso, “Desobediência Artificial?”

Nunca desista das competências humanas outras que não a inteligência, para escapar ao controle robótico.

FIQUE ATENTO OU SERÁ O PRÓXIMO!²⁸

²⁷ Suíça, 1957-.

²⁸ Tradução da autora do texto do artista a partir da publicação de Benjamin Weil no instagram, em 16 de abril de 2026. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DXM5hybDk-Q/?igsh=N2p2bGRkbWI2MjA2>. Acesso em: 30 abr. 2026.



Figura 5. Maria Lassnig. Fraternite. 2008. Óleo s/tela, 150x200 cm.

Como que perante a inevitabilidade do artificial face ao natural, Hirschhorn apela, assim, a outros tipos de qualidades de pensamento alternativo, um processamento e digestão não cumulativo nem dedutivo de informação, mas passível de uma lucidez própria, não racional à partida, mas capaz de manter o humanismo na primazia dos acontecimentos. Aliás, já em 1998 o artista defende numa entrevista (Gingeras, 1998, p. 19-25) a utilidade da estupidez, o que evidencia neste ensaio a necessidade de voltar atrás, ao princípio, obrigando a uma ampla digressão teórica para definir o que é afinal a estupidez, por oposição ao que se entende por inteligência. Nisso ajudaria a síntese de António Guerreiro em *A nossa querida estupidez*, onde atravessa Flaubert, Krauss, Kundera, Hal Ashby, Broch, etc., frisando relação “consustancial” e insuperável entre inteligência e estupidez que Musil refere em *O Homem sem qualidades*. Indispensável, também no seu *Jovem Törless*, Musil faz-nos sobretudo voltar à conferência *Da estupidez* e o seu receio na abertura do ensaio de 1937 (em epígrafe deste texto).

Morto porque estúpido, como constata Nietzsche? Ou tão idiota que apenas sobrevive num sanatório, lugar que não é lugar, como Dostoiévski? Ou então, é como Hirschhorn suspeita para o futuro: sem corpo humano, diferido ou completado de modo artificial, uma presença fantasmática, o próximo será, porque não, um tanto estúpido?

Concluindo, figura da travessia e do irracional, o fantasma mal dá por paredes, que talvez sinta apenas como leves cócegas. Paira e voa, sem respeito por leis da gravidade e do espaço. E, se parece prisioneiro do tempo pois por definição como que vive entre tempos ou num tempo suspenso, também a isso escapa, sem envelhecer, sem temer a morte, capaz até de alterar a velocidade do fluxo de tudo. Retornar? Talvez isso não consiga, pois talvez ele seja, por definição também, o próprio retorno eterno de si mesmo, a travessia nunca terminada.

Vemos essa assombração em pinturas de Maria Lassnig²⁹ como *Spell/Spiel* (2006), *Transparent self-portrait/ Transparentes Selbstporträt* (1987), *Double self-portrait/ Doppel-Selbstporträt* (2000), *Grief die trauer/Grief the grief* (2003), *The painter/Die Malerin* (2004), *Fraternite* (2008).

Em pinturas assim, Lassnig escuta sem ouvidos, e vê, com os olhos fechados, a sensação e consciência do próprio corpo transformada em pintura, retratos do seu corpo virtual fantasma presente, frágil e forte, saudável e doente, jovem e envelhecido. Na sua própria inteligência, persegue na pintura as “Percepções do Corpo” ao longo de décadas e, frequentemente, insurge-se contra o fascínio de muitos pintores pela tecnologia. Não se trata, com ela, de um corpo sem órgãos, mas de um órgão que é corpo (ainda que, até ela, afinal, tenha usado outros meios além da pintura, como a escrita e o filme).

Para Maria Lassnig, o corpo é o fantasma presente, a assombração cuja natureza híbrida de carne de mulher e objetos como écrans, máquinas de filmar, muletas ou livros, natural e artificial, indaga em pintura o mistério da complexa e contraditória sabedoria desse corpo.

Afinal, também ela poderia cantar Betânia.

Ou dizer, como outros fantasmas que convivem connosco e até saem de écrans, “I’m here”, “It’s a kind of magic”!

Referências

APPLEBAUM, Anne. **O crepúsculo da democracia**: o fracasso da política e o apelo sedutor do autoritarismo. Lisboa: Bertrand Editora, 2020.

APPLEBAUM, Anne. **Autocracia, Inc.**: os ditadores que querem governar o mundo. Lisboa: Bertrand Editora, 2024.

ARTAUD, Antonin. **Van Gogh: o suicidado pela sociedade**. 1947. Disponível em: https://monoskop.org/images/0/08/Artaud_Antonin_Van_Gogh_O_suicidado_pela_sociedade.pdf. Acesso em: 30 abr. 2026.

²⁹ Áustria, 1919-2014.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BAUDRILLARD, Jean. **De la séduction**. Paris: Galilée, 1979.

DEITCH, Jeffrey (dir.). **Unrealism**: new figurative painting. New York: Rizzoli Electa, 2019.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Rhizome. In: DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mille plateaux**: capitalisme et schizophrénie. Paris: Les Éditions de Minuit, 1980. v. 2.

FEIO, Francisco. Uma imagem, um negativo, todos os rostos. 2003. Disponível em: <https://www.joseluisneto.pt/pt/04-01-02-01.html>. Acesso em: 30 abr. 2026.

FISHER, Mark. **Ghosts of my life**: writings on hauntology, depression and lost futures. Winchester; Washington: Zero Books, 2014.

GINGERAS, Alison. Striving to be stupid/Grâce à la bêtise: entretien avec Thomas Hirschhorn. **Art Press**, Paris, n. 239, p. 19-25, 23 out. 1998.

GIORDANO, Stefana. A importância da estupidez na arte. **Electra**. Disponível em: <https://electramagazine.fundacaoedp.pt/editions/edicao-2/nossa-querida-estupidez>. Acesso em: 3 abr. 2026.

GUERREIRO, António. A nossa querida estupidez. **Electra**, Lisboa, n. 2, 2018. Disponível em: <https://electramagazine.fundacaoedp.pt/editions/edicao-2/nossa-querida-estupidez>. Acesso em: 2 abr. 2026.

HIRSCHHORN, Thomas. **My Atlas # Our Atlas**, 2025-2026. Publicação de Benjamin Weil no Instagram, 16 abr. 2026. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DXM5hybDk-Q/?igsh=N2p2bGRkbWI2MjA2>. Acesso em: 30 abr. 2026.

LASSNIG, Maria. **The pen is the sister of the brush**: diaries 1943-1997. Zürich; London: Hauser & Wirth, 2009.

LYOTARD, Jean-François. **L'inhumain**. Paris: Galilée, 1988. p. 20.

MUSIL, Robert. **Da estupidez**. Lisboa: Relógio d'Água, 2025.

RONELL, Avital. A experiência da estupidez. **Electra**, Lisboa, n. 2, 2018. Disponível em: <https://electramagazine.fundacaoedp.pt/editions/edicao-2/nossa-querida-estupidez>. Acesso em: 2 abr. 2026.

SABINO, Isabel. FANTASMA_A: Figurae (estranha forma de vida). **Porto Arte: Revista de Artes Visuais**, Porto Alegre, v. 29, n. 52, 2025. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/152316>. Acesso em: 30 abr. 2026.

SZIMANSKY, Miguel. **Medo, muito medo**. Publicação no Facebook, 11 out. 2026. Disponível em: <https://www.facebook.com/share/p/1LpGBgYTvm/?mibextid=wwXlfr>. Acesso em: 30 abr. 2026.

ŽIŽEK, Slavoj. **Organs without bodies**: on Deleuze and consequences. New York; London: Routledge, 2003.

ŽIŽEK, Slavoj. **Elogio da intolerância**. Lisboa: Relógio d'Água, 2006.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância**: a disputa por um futuro humano na nova fronteira do saber. Lisboa: Relógio d'Água, 2020.

Isabel Sabino

Professora Catedrática da FBAUL (Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa); Membro integrado do Cieba (Centro de investigação da FBAUL onde preside a secção de Pintura); Membro colaborador do i2ads (Centro de investigação da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto); Investigadora colaboradora no projecto Incidencia De Los Nuevos Materiales En La Pintura Y El Grabado da Facultad de Bellas Artes da Universidade de Barcelona.

Url: <https://www.cienciavita.pt/AD10-DE48-BFC5>.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9514-5952>.