Centrais
30 de Abril de 2004

# *Disneyfication* e as três *grooves* do Rato Mágico

**Mário Duque***

Macau é na realidade uma terra que gera oportunidades atraindo e desenvolvendo missões portadoras de diagnósticos, avisos e de soluções, onde a Cultura passou a figurar, sendo sem dúvida uma das oportunidades emergentes.

Já resulta todavia doloroso quando a mensagem se repete à exaustão acompanhada de visões apocalípticas do futuro, no pressuposto ingénuo de que ninguém está sensibilizado para os fenómenos, nem os governantes, apontando o Rato Mickey como a potencial ameaça da cultura, e esquecendo-se que desde o Rato Mágico, as empresas Disney, já desenvolveram 3 gerações de produtos de crescente sofisticação, com vertentes complexas associadas ao comportamento, grande parte desses produtos até são exclusiva índole cultural, assentando em componentes que localmente até são familiares,.

Tomando a tónica do seminário da passada terça-feira com o tema "Gaming & Heritage", se *risco há que o desenvolvimento do jogo possa relegar as questões do património e da conservação*, também não é for falta de diagnóstico.

Os relatórios a que o Executivo da RAEM tem tido acesso, e certamente se orienta, apontam que o suporte do futuro da economia de Macau, e do Jogo como sustentáculo dessa economia, está exactamente na diversificação e personalização dessa oferta, apontando o lazer e a cultura como os protagonistas que deverão acrescentar qualidades específicas e complementares à oferta local, e assim salvaguardar uma distinta vantagem ao risco de concorrência, ou equivalência, a qualquer produto idêntico que possa emergir na região.

Quem lida com estas questões está careca de saber que a cultura e o património nunca foram tão considerados em Macau como hoje em dia, e se risco existe, já não é mais a relegação dos assuntos da cultura ou do património, como esses académicos querem fazer crer, antes o risco no assédio e no assalto competitivo a um emergente *terrain vide* de muitas oportunidades, onde se martelam, fabricam e inventam substâncias de propositada índole cultural, quando a Cultura (tanto a alta como a baixa) só necessitou de condições favoráveis para poder surgir tão naturalmente como respirar.

E só já não é assim porque na Cultura, tal como no Ambiente, a sociedade contemporânea dispõe de instrumentos que lhe permitem alterar cursos de rios e irrigar desertos, no sentido de criar inúmeras oportunidades a jusante, todas traduzíveis em negócios e, supostamente, em melhor estar.

No mesmo seminário foram ainda invocados os perigos que se associam à designação de *Disneylization*, nomeadamente pelo interveniente Arq.to Vizeu Pinheiro, de quem continuamos a ouvir avisos pré diluvianos sobre o património histórico da RAEM, muito embora o dilúvio tivesse acontecido nos anos 80.

Em rigor a designação *Disneylization* utilizada pelo interveniente é antes *Disneyfication*, (o sufixo *fication* em inglês significa 'o processo em que determinada qualidade é adquirida', tal como *glorification, magnification, certification)*, e fazendo uma busca na *web* apuramos que o único utilizador dessa designação, é exactamente o 'nosso' académico local.

E sem outra demonstração em como o conteúdo invocado possa ser excêntrico à designação comum, depreendemos que a designação pretendida pelo académico só pode ser *Disneyfication,* e assim, também constatar que o seu conteúdo não reporta só à invasão de *modelos comerciais instantâneos e baratos*, para onde parece tender a identificação (esses modelos são só uma das classes dos subprodutos), mas antes à natureza, progressivamente sofisticada, associada à *evolução da procura e da oferta dos produtos que satisfazem os nossos desejos.*

Vários autores utilizam o conceito *Disneyfication* para explicar fenomenologia diversa. Todavia os conceitos centram-se em:

- O lado mítico da Cultura traduzido na vertente da Ilusão ou da Fantasia
- A Cidade como Espaço de Representação (*city as stage*)
- A transferência da produção dos bens públicos para o âmbito de iniciativa privada.

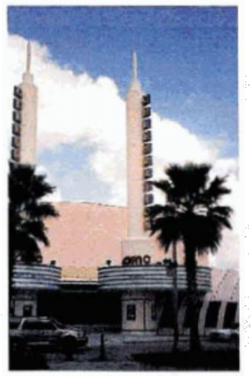
A referência ao fenómeno Disney para explicar estes conteúdos só resulta de uma forte analogia com as sucessivas fases de evolução e maturação dos produtos Disney que progressivamente têm vindo a corresponder a todas estas componentes.

A Primeira noção (O lado mítico da Cultura ) corresponde à 1.ª e 2.ª gerações dos produtos Disney. A 1.ª geração é marcada pela Fantasia cujo icon é o Rato Mickey. A 2.ª geração é a Ciência e a Alta Tecnologia marcada pelas visões futuristas.

Essas duas primeiras gerações de produtos Disney são também referências frequentes dos antropólogos primitivistas ao procurar explicar comportamentos na sociedade contemporânea. O desejo pelo modelo mais recente de telemóvel, ou o desejo de colar um autocolante Hello Kitty na tampa desse telefone, são disso exemplo.

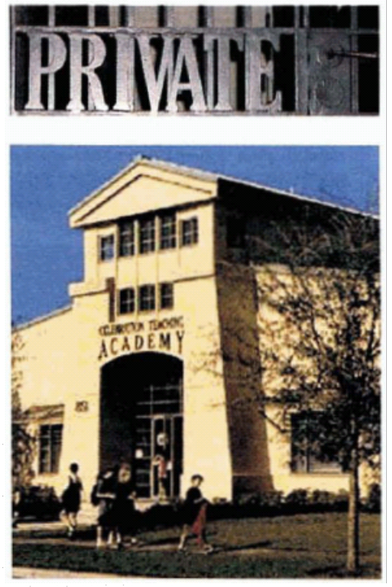
A Segunda noção (A Cidade como Espaço de Representação) é puramente instrumentalista, satisfaz a vertente dramática da vida e da cidade como um *palco*. O mesmo instrumento em outros períodos da História já serviu estratégias ideológicas. Serve hoje uma estratégia de *marketing*.

Exemplos disso são a apropriação do conjunto de *Times Square* em Nova Iorque pela Warner Brothers, para infra-estruturas de entretenimento, e a intervenção Sony, na reconstrução do novo *Business District* de Berlim, na *Potsdammer Platz*, aquilo que foi considerado, durante a sua construção, como o maior estaleiro urbano de iniciativa privada que já existiu numa cidade europeia, e exactamente ocasião em que surgiu o ensaio *The Disneyfication of the European City.*



A Terceira noção (A tendência para a transferência da produção dos bens públicos para o âmbito de iniciativa privada) não é só a fase expansionista da estratégia anterior. É já a confirmação do reconhecimento da incapacidade crescente do sector público em assegurar os bens anteriormente consagrados ao desempenho do sector público, como por exemplo, Urbanização.

O exemplo exponencial disso está na 3.ª geração dos produtos Dysney, chamado *Celebration*, a quem alguém chamou *The New Groove of the Magic Mouse*. Uma mega urbanização na Florida de comemoração do jubileu Disney, onde o trânsito circula com conforto, as ruas são limpas e têm sempre lugares de estacionamento, os polícias são em número certo e atenciosos, as escolas não têm dealers à porta a venderem droga e as casas são desenhadas em moldes absolutamente normais, (normais por não serem nem fantasiosas, nem futuristas, como teriam sido na 1.ª ou 2.ª gerações dos produtos Disney). Contudo, o resultado é absolutamente onírico na sua normalidade, uma espécie de *Pleasentville*, porque o mundo urbano já não é assim.




O ciclo retoma assim o tema da fantasia, porque tudo o que se associa a uma normalidade, no sentido de regularidade, já é uma excentricidade da própria normalidade, principalmente no quadro de realidades urbanas contemporâneas, quase ingeríveis.

Nestes conteúdos se percebe a relevância do conceito *Disneyficcation* para o desenvolvimento social e cultural, e a potência dos mecanismos que aí actuam, cuja natureza não é nada epidérmica como se tende a achar, antes estrutural, e muito mais ligada ao nosso quotidiano do que se julgava.

A articulação do fenómeno para a realidade de Macau é inevitável, como é inevitável em termos globais. O equilíbrio possível reside principalmente na sua constante monitorização, avaliação e fiscalização, possivelmente será mesmo só essa a área residual do sector público num futuro próximo, e aí residir também a única via possível de salvaguarda, tanto na vertente da sustentabilidade da comunidade local, com na vertente da conveniência, da actualização e do sucesso dos produtos por que a economia vai optando.

A orientação consensual local busca a visibilidade de Macau (quem disser o contrário corre mesmo o risco de ser identificado por reaccionário, senão mesmo por antipatriótico). Contudo esse lugar de visibilidade configura-se numa geografia muito particular mas progressivamente global, que é o mapa dos fascínios e dos desejos.

Quem conhece esse mapa sabe que ele só tem 3 pontos cardeais pelos quais se orienta a procura: o intelectual, o emocional e o sexual, (sem qualquer conotação de valor nesta ordem).

Seja qual for o polo cardeal a que a oferta se aproxime, ou a qualidade dos produtos em que se venha a configurar, já é altura de os mesmos académicos se convencerem, se verdadeiramente não estão convencidos, que o mecanismo que está associado a essa transformação é exactamente *Disneyfication*, e que o seu melhor contributo, nomeadamente na qualidade de guardiões da Cultura, só poderá surgir em posse dessa mesma constatação.

*** Arquitecto**

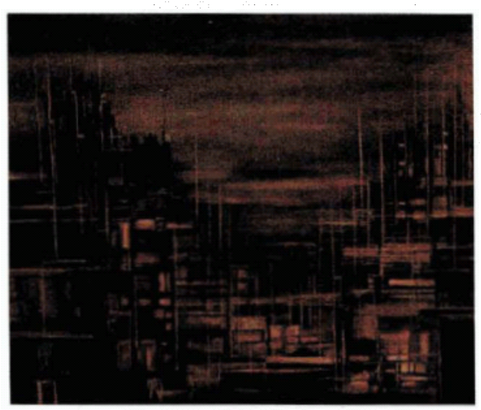
# Pinturas imaginárias

«Cidades Imaginárias» é uma mostra de trinta acrílicos sobre tela da pintora portuguesa Alba Simões, em exposição no Clube Militar, cuja ambiciosa temática fica muito aquém das ideias ulteriormente divulgadas pelos organizadores desta individual de Macau

**Rebecca Lau**
rebecca-lau@lycos.com

Depois de um primeiro, e até mesmo de um segundo, olhares pelas obras expostas no Clube Militar (CM) fica-nos a sensação fria de que mais uma vez se tenta mistificar o nome da pintura contemporânea portuguesa, utilizando para o efeito figuras mais que secundárias, periféricas e de facto sem qualquer conteúdo de relevância no meio artístico nacional.

As três dezenas de telas versam essencialmente a temática «cidades» e «barcos», expondo pormenores visíveis de um academismo delirante e técnica deficiente, maquilhados de um falso conceptualismo gráfico construído sobre uma arquitectura também ela «apócrifa». Todas as tentativas de colagem aos mestres de escolas, como a de Paris, são pura esquizofrenia mercantilista apenas imperceptíveis para os puros amadores e os novos-ricos na sua ânsia de facturar (acumular) património sonhando com uma «colecção».



Não falamos de erros no traço, ou de inexactidão nos gestos, por demais patentes nos acrílicos de Alba Simões, mas sobretudo da pouca qualidade, ausência de rasgo e técnica criativa das suas telas. Saliente-se ainda a fraca qualidade das tintagens e o péssimo gosto que visa expressar grande intelectualidade.

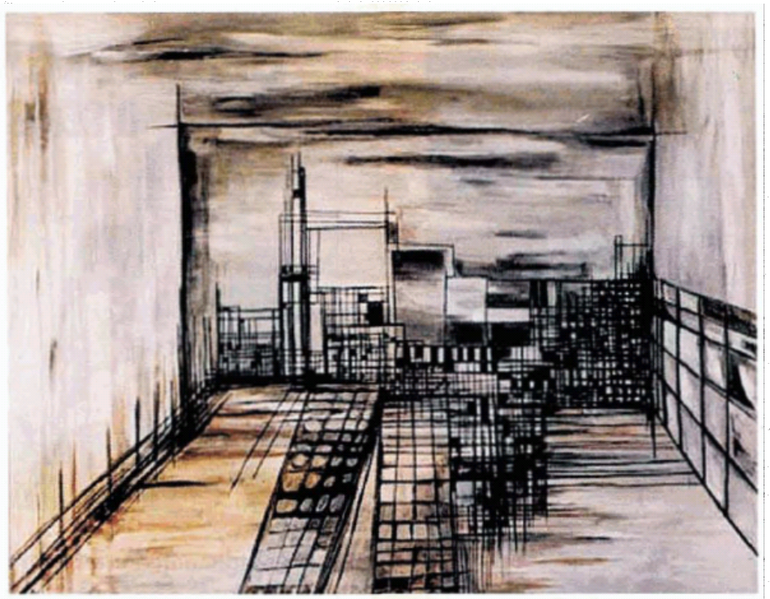
A tela que abre a exposição retrata a cidade de Macau. Preferimos olvidar.

O problema é que os bons artistas plásticos portugueses contemporâneos nunca gozam destas oportunidades, salvo raras excepções, para poder mostrar o seu trabalho fora de Portugal, sobretudo na Ásia.

O que vimos no Clube Militar representa aquilo que se vê, um pouco por todo o mundo, nas mostras de Verão e Jogos Florais. Tudo o mais que se possa dizer ou escrever, não passa de exagero. Puro.

O vice-presidente da Casa de Portugal no antigo território sob administração portuguesa, Carlos Couto, disse em declarações à comunicação social local que a exposição de Alba Simões estaria patente ao público entre 23 de Abril e 2 de Maio. No entanto, a 26 e 27 de Abril, quando por lá passámos, a exposição encontrava-se encerrada. Pelo menos nestes dois dias, e a meio da tarde logo após o almoço, a sala encontrava-se fechada à chave, às escuras e com o ar condicionado desligado.

Apesar disso, as empregadas do CM abriram-nos a exposição num gesto simpático, um esforçado favor, e explicando que a medida foi tomada porque ninguém visita a exibição. Compreende-se que assim seja numa cidade pequena como Macau, mas convinha que alguém esclarecesse os responsáveis que os calendários e horários de uma exibição são para cumprir, haja ou não haja «clientes», até à hora anunciada. Ou então cancela-se e avisa-se a imprensa.



Talvez o desinteresse se deva ao facto de, pelos menos, um terço dos quadros estar vendido, o que pode ter levado, talvez, os responsáveis a considerar cumprido o seu objectivo.

A artista que veio a Macau, Alba Simões, nasceu em Lisboa em 1955, e diz «assumir-se como autodidacta, não obstante ter estudado pintura na Sociedade de Belas Artes e estar desde sempre ligada ao estudo das artes. Após um longo período de inactividade, decidiu em 1987 dedicar-se à pintura, tendo desde então participado em várias exposições colectivas e individuais em Portugal e no estrangeiro».