



Antonio Manuel. *O corpo é a obra*, 1970

As multiplicidades de uma (re)existência na recente produção artística brasileira: o corpo entre o jogo e a guerrilha

Felipe Scovino*

Como as categorias de jogo e guerrilha representaram situações de resposta a um sistema de poder que controlava a instância do corpo no campo artístico brasileiro nos últimos 40 anos, é a provocação deste ensaio.
Jogo, guerrilha, arte contemporânea

Entender o corpo como processo cognoscitivo no campo das Artes Visuais brasileiras passa necessariamente por estudar duas situações aparentemente antagônicas que ele sofreu nos últimos 40 anos. Situações em que a categoria de sarcasmo é envolvida em duas “frentes” de batalha, onde a resistência a uma política conservadora é necessária. Nos tempos da ditadura, a resistência, era mais do que necessária, era um compromisso com a vida. Nesse sentido, reexistir significava transpor barreiras e tomar conhecimento de si numa época em que “provocar” o Outro, no sistema da Arte, poderia ser sinônimo de eletrochoques, tortura e morte.

Paralelo a esse painel, propostas foram formuladas e saídas metafóricas orquestradas. O sarcasmo, o jogo, o lúdico e, em algumas ocasiões, uma atitude extremada, eram as soluções encontradas para o corpo se expor, e a Arte romper a prisão em que estava condicionada. Antes de tudo, gostaríamos de lançar a pergunta: a obra de arte serve para provocar ou divertir o público? Esse tipo de questionamento acaba traçando um paralelo entre a linguagem artística dos anos 60 e uma certa produção artística brasileira a partir da década seguinte. Não queremos afirmar que os artistas que se estabeleceram no final da década de 1960 sejam considerados os “filhotes” do neoconcretismo ou os “herdeiros da vanguarda construtiva”. Nos anos 70 o fim de um “projeto construtivo brasileiro” já estava consolidado e já teríamos a emergência de obras que apontavam a presença de novos suportes nas artes visuais brasileiras.

O lúdico na arte não surgiu nos *Bichos* (1960-64) nem muito menos nas experiências neoconcretas. É difícil localizar sua gênese e nem interessa como objetivo para este momento, mas é importante deixarmos claro que foram exatamente essas experiências participativas que redimensionaram o estatuto do jogo na arte e impuseram um novo elemento à sua estrutura: a função do sensível como modulador de experiências cognoscitivas, lançando dessa forma a participação do corpo para um novo entendimento ou apropriação do objeto.

* Felipe Scovino é doutorando em Artes Visuais na linha de pesquisa Estudos da História e Crítica de Arte pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Curador da Associação Cultural “O Mundo de Lygia Clark”. Mestre em Artes Visuais (EBA/ UFRJ) e bacharel em História (IFCS/ UFRJ).

Duas categorias mostram-se cada vez mais aparentes no campo da produção artística brasileira nestes últimos anos: o jogo e o lúdico. Eles compõem um mesmo sistema na produção cognoscitiva do objeto dentro da arte contemporânea. Enquanto o primeiro representa a estrutura de uma operação de trocas simbólicas, o lúdico exerce a função do movimento ou circulação dessas trocas. O lúdico valoriza um perde-ganha de investimentos pulsionais que reduz o trabalho de arte a um objeto de apropriações e desapropriações momentâneas. Não é mais a *Profundidade*, "que sublima o corpo da obra sob a forma de um Ideal, mas principalmente a *Superficialidade* (uma certa ausência de raciocínios questionadores) quem subtrai à obra quaisquer possíveis dimensões interrogadoras"¹ e a simplifica como imediatismo do objeto de prazer dado. No fluxo contemporâneo do jogo a obra não está mais aprisionada pelo Ideal ou uma certa verdade eterna. Outra espécie de manobra vai segurá-la. Agora os sentidos podem movimentar-se, transformar-se, negar-se até uns aos outros, mas sob a forma estanque de troca. O trabalho de arte vai sofrer leituras diversas, aleatórias até, mas regido por uma mesma lei, que as reduz todas a um denominador comum: um certo valor de moeda, que praticamente se esgota ao ser exibido ou simplesmente trocado.

Para a completa realização cognoscitiva destas obras que agrupam o jogo contemporâneo da arte, o importante é o 'fazer'. Em certos casos, é na experiência tátil que o artista, ou o espectador, transformado em participante, caminha; onde são apontados novos rumos, e nesse sentido o jogo proposto pelo artista daria um conteúdo de verdade irrefutável: voltada para o outro, engajando progressivamente a participação material do outro, ela resume um convite e uma provocação para a tarefa de construir o objeto interminável do homem-no-mundo.

Por outro lado, seguindo uma linha de pensamento, toda produção artística é imaginativa, já que a capacidade de imaginar é inerente a qualquer processo. Mas existe um segmento dessa arte que remete à compleição da obra, numa estrutura ausente no plano físico, que depende da capacidade imaginativa (ou sarcástica) para a sua total formatação. É exatamente no "espaço vazio" deixado pela obra (que em sua organização espacial e proposicional já denuncia um fim lúdico) que o espectador se transforma em complementador, instaura uma existência num espaço em aberto. Esse 'vazio', vamos aqui chamá-lo de "vazio sarcástico", é resolvido esquematicamente por nós. Nesse sentido, imaginação e participação são atividades complementadoras e mútuas: uma relação de dependência é mantida. Para *Quasi Cinema, Block Experiments in Cosmococa*, que produziu com Neville d'Almeida, Hélio Oiticica desloca a relação modelo/cópia de Marcelinho,² problematiza o caráter de autenticidade nas artes visuais e,

1 Brito, Ronaldo. *Waltercio Caldas Jr.: Aparelhos*. Rio de Janeiro: GBM Editoria de Arte, 1979, p. 98-100.

2 Ou Marcel Duchamp, como preferirem.

ainda, questiona, pela paródia, o artista como figura "carreirista de arte". Por processos, a que deu o nome de *Mancoquilagens*, em que trilhas de cocaína acompanham o desenho padrão que lhe serve de base, acusa o conceito de plágio: "A COCA q se camufla plagiando o desenho-base não faz crítica do conceito mas brinca com o fato de q essa oportunidade de brincar haja surgido".³ O participante, pólo estrutural do sistema, age num campo de estruturas abertas, vivenciando a transmutação espacial. Não se trata de um espaço em que operam formas, mas de um sistema que desata a fantasia. Reinvenção, o quase-cinema agencia estruturas-percepções que relevam de uma outra ordem do simbólico: o comportamento. O seu tempo é o das ações desregradas, ora previsíveis, ora improvisadas, da invenção e da surpresa. São dispositivos que desencadeiam experiências exemplares com o objetivo de "violar" o "estar" dos participantes como indivíduos no mundo, transformando-lhes os comportamentos em coletivos.

A imaginação complementa o que os olhos enganam. É também o caso do jogo proposto por Nelson Leirner em *A mesa e seus Pertences* (2002), exposto na XXV Bienal de São Paulo. Não há movimento nesse jogo. Bolas e raquetes mantêm-se aprisionadas em vitrinas. Suspensa no alto, uma placa negra de acrílico acaba funcionando como um placar que condensa uma situação, posto que o que está em jogo é o improviso do jogador (fantasmagórico) em aliança com sua disposição física, que o faz deslocar-se para os lados em atos frenéticos, sabendo que é iminente o momento em que ele terá que se postar num lugar em volta da mesa que ele ainda não sabe qual será. Todas são situações descritas por um som que chega ao ouvido do participante: sons secos da bolinha, movimentos dispersos, situações que imaginamos...

O jogo inicia-se e, em determinado momento, 'acaba'. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como um certo fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja 'jogo infantil' ou jogo de manipulação, como um mistério. Uma de suas qualidades fundamentais reside nessa capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância constituem como que o fio e a 'tessitura' do objeto.

Deixar-se tomar pelo prazer do instante parece ser uma prática negligenciada hoje em dia, mas há que se reaprender a perder tempo,

3 Brett, Guy; David, Catherine; et. all. *Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro: RioArte, 1996, p. 178.

a estar nas coisas e com estas coisas sem nenhuma preocupação produtiva. É a intensidade desse tempo, aparentemente lúdico, que abre a possibilidade de essa poética assumir-se também como o chamado exercício experimental da liberdade. Inventar novas potencialidades é uma forma consciente de liberdade e conhecimento de si. O artista não pretende nenhum tipo de 'cura' psicológica, mas um novo condicionamento de viver, de se relacionar e conhecer a si e os seus próximos.

Algo em suas estruturas transitórias aponta para o que há de realmente atemporal: portanto, é uma obra em suspenso, não cumpre um programa prévio. Esses elementos acabam articulando unidades provisórias, já que nunca são estáticos, pois logo anunciam as próximas combinações. O trabalho interroga o puro aparecer, nunca o que já apareceu.

Entretanto, para que o jogo pudesse ser reconhecido como arma de uma participação, o corpo precisou ser reinventado muitas vezes nos últimos anos por uma certa produção artística brasileira. Mesmo não sendo a política *stricto sensu* a direção dessa produção artística, podemos afirmar seguramente que as transfigurações brasileiras eram uma questão no início dos anos 60 e são outra hoje, quando aquilo a que se resiste não tem rosto nem definição clara. Em tempos de ditadura, os museus, enquanto instituições oficiais, passam a ser pequenos espaços alegóricos e diagramas desse sistema de poder, que no Brasil significava a escalada da repressão de 1964. Os artistas montavam processos traumáticos de desnudamento das instituições do Estado, revelando esse braço repressivo ou construtor de opacidade sobre a cultura da consciência crítica.

Nessa estratégia, a *Caixa de baratas*, de Lygia Pape (1967), *Camisa de Força*, de Lygia Clark (1968), e a *performance* de Antonio Manuel no Salão Nacional de Arte Moderna de 1970, no MAM, quando inscreve seu corpo como uma obra e, à revelia das autoridades culturais, apresenta-se nu no evento, são dilemas de resistência numa ditadura (política e corporal). "Hoje em dia, eu acho que qualquer coisa que se faça deve estar tão ligada a um ato político que não deve haver mais diferença entre a política em si e a arte do outro lado... um gesto, uma fala, uma atitude, devem ser coisas politizadas",⁴ diria Lygia Clark. Essa "biopolítica" confronta "a plenitude do possível" do participante ao "controle de um saber" que investiga "seus prazeres";⁵ seu corpo deixa de ser um simples objeto de códigos sociais, das ciências naturais, ou das ciências do comportamento, transformando-se num sujeito político: um outro relativamente aos poderes que o disciplinam. Foucault opera a experiência do sujeito na sociedade em função de três situações: saber, poder e sujeito. Segundo ele, o indivíduo possui a capacidade de efetuar determinadas operações sobre si mesmo para se transformar e constituir uma forma desejada de existência, processo

4 Clark, Lygia. In: Holanda, Heloisa Buarque de; Pereira, Carlos Alberto M. *Patrulhas ideológicas: arte e engajamento em debate*. Rio de Janeiro: Brasiliense, 1980, p. 157. O trabalho de Clark por não apresentar temas de denúncia social não foi cerceado pela censura: "No meu caso, posso dizer que continuei a minha pesquisa livre, porque qualquer censor que olhe minha obra não vai alcançar o que estou propondo dentro do grande contexto social: que é reaprender a viver, se desbloquear, criar, em vez de continuar fazendo uma obra de arte" (idem, idem, p. 155).

5 Foucault, Michel. *História da sexualidade* In: *a vontade de saber*. 6. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1985, p. 134-136.

denominado *ascese* ou *tecnologias de si*. A *ascese* representa uma arma, uma possibilidade de se “equipar”, e a relação consigo mesmo ofereceu a Foucault uma forma de resistência diante do poder moderno. O deslocamento teórico representado pela introdução do cuidado de si permitiu a Foucault conceder uma voz a essa resistência: “Não [existe] nenhum ponto de resistência ao poder político mais útil e com mais prioridade (...) que o consistente numa relação consigo”.⁶ O cuidado de si apareceu, portanto, como uma “conversão do poder”, uma forma de mantê-lo sob controle. O que é reivindicado pela guerrilha e serve de objetivo é a vida, entendida como a necessidade fundamental, a essência concreta do homem. Pouco importa que se trate ou não de utopia; temos aí um processo bem real de luta; a vida como objeto político foi de algum modo tomada ao pé da letra e voltada contra o sistema que tentava controlá-la.

Sobre tal pano de fundo, pode-se compreender a importância assumida pelo sarcasmo como arma de disputa política. É que ele se encontra na articulação entre os dois eixos ao longo dos quais se desenvolveu toda uma tecnologia política da vida. De um lado, faz parte das disciplinas do Homem: invenção e participação de um ideário imaginativo e interrogador, intensificação e ajustamento das energias. Do outro, o sarcasmo foi utilizado na Arte como campo de experiências para o corpo. Veículo de proposta, indo além de Marcelinho, a Arte brasileira conseguiu criar mecanismos de desconexão do real que elevaram a sugestão sarcástica a um ponto de reflexão sobre a própria instância do corpo como meio de apropriação do real. Tornou-se arma de combate, mesmo às vezes não sendo o enfrentamento a causa primária da proposta que motivou o aparecimento da categoria do sarcasmo, para que a manifestação conseguisse atingir novos níveis de inteligibilidade. O sarcasmo também pode ser um via de mão dupla: tanto pode ser uma intenção do artista ao propor uma situação desconfortável para o espectador, como foi o caso do *Porco Empalhado*, de Nelson Leirner, em que havia clara sugestão de um certo humor negro na proposta de reavaliação de um quadro conservador de Bienais ou avaliações em forma de concursos do que seria “Arte”. O dado principal desse trabalho é o lúdico em conjunto com a ironia ou uma verdade que nem sempre é a que imaginamos (ou, no caso, enxergamos) ser. O fascínio e a beleza estética podem nem sempre ser uma experiência agradável.

Por outro lado, o elemento de tensão desempenha no jogo um papel especialmente importante. Tensão significa incerteza, acaso. Há um esforço para levar o jogo até o desenlace; o jogador quer que alguma coisa ‘vá’ ou ‘saia’, pretende ‘ganhar’ à custa de seu próprio esforço. Por sua vez, essas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São elas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro

6 Michel Foucault apud Ortega, Francisco. *Michel Foucault: os sentidos da subjetividade*. In: Júnior, Benilton Bezerra; Plastino, Carlos Alberto (org.). *Corpo, afeto, linguagem: a questão do sentido hoje*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001, p. 158.

do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Dentro desse entendimento, a obra pode ser qualquer coisa, até jogo. Quem “joga” não deve esperar nenhuma relação metafísica, deve apenas estar lá, reorganizando o espaço, sentir-se lá. Pode parecer pouco, mas representa muito.

Jogando com a percepção, o artista confronta representações naturais de valor e inutilidade, atração e repulsa. Em *Eureka/Blindhotland* (1970-75), a idéia era criar um campo de objetos visualmente semelhantes que na realidade mentiam sobre sua aparência visual; houve uma inversão da percepção normal. À medida que experimentava, tocando, jogando, o espectador reorganizava suas referências, redefinia seu próprio corpo a partir de elementos externos. Como alerta Odo Meireles, “passei a me interessar por trabalhos que não fossem feitos exclusivamente para o olho, o trabalho tem de ser uma demonstração da possibilidade de sua recriação”.⁷ Olegado do seqüestro do espectador e o corpo como fator de transformação redefine suas propostas nessas novas linguagens visuais. Na forma e na função do jogo, que em si mesmo é uma entidade independente desprovida de sentido e de racionalidade, a consciência que o homem tem de estar integrado numa ordem cósmica encontra sua expressão primeira. Motivo lúdico, mas superação de barreiras emotivas – a timidez é deixada de lado – para uma construção de uma celebração da própria positividade da vida, do desejo e sua eterna transmissão de fluxos.

O resistir pode ser decorrente de várias situações de violência contra si. A reação contra um artista pode ser contra a sua produção, a sua inovação ou o medo diante do novo indo em direção a conceitos conservadores do que seria a Arte. Resistir, nesse caso, significa (re)existir. Produção de ‘energia’ para entendimento de singularidades. Combate contra políticas de segregação artística (o espaçamento museológico *versus* as ‘trouxas’ de Barrio) e social (como *Tiradentes*, de Odo Meireles, em 1970, ou os ‘caixões’ em *Urna-quente*, de Antonio Manuel, em 1968). A política corporal, o corpo sendo ‘usado’ para uma produção artística é, muito mais do que ‘crítica’, uma resistência. Palavra de inúmeras possibilidades semânticas, resistência, aqui, significa não ter medo, continuar a todo custo: arte de guerrilha. A resistência é luta, afrontamento, relação de força, situação estratégica. Não é um lugar, que se ocupa, nem um objeto, que se possui. Ela se exerce, se disputa. Não é uma relação unívoca: nessa disputa ou se ganha ou se perde.

Numa época de corpos torturados, eletrochoques, desaparecimentos, massacres e mortes, a relação corpo/poder se mostrava institucionalizada. O homem se exerce como produção desse poder. O corpo é vítima, mas também operação de resistência.

⁷ Meireles, Odo. *Entrevista a Antonio Manuel*. Herkenhoff, Paulo; Mosqueira, Gerardo; Cameron, Dan. *Odo Meireles*. São Paulo: Obsac & Naity, 2000, p. 125.



Artur Barrio. *Situação T/T, 1*, colocação de 14 trouxas ensangüentadas em um rio/ esgoto no Parque Municipal de Belo Horizonte, Minas Gerais, 1970

A produção da verdade do Estado entendia um conjunto de procedimentos regulados a efeitos de poder que ela induz e que a reproduzem. E é justamente esse aspecto que explica o fato de que tem como alvo o corpo humano não para supliciá-lo, mutilá-lo, mas para aprimorá-lo, adestrá-lo. O que interessa ao poder não é expulsar os homens da vida social, impedir o exercício de suas atividades, mas discipliná-los, controlá-los em suas ações para que seja possível e viável utilizá-los ao máximo, aproveitando suas potencialidades e utilizando um sistema de aperfeiçoamento gradual e contínuo de suas capacidades.

'Regime' da verdade. A produção artística, sob esse regime do Estado brasileiro, não apenas criticava os conteúdos ideológicos dessa prática, mas pretendia construir uma nova política – corporal – da verdade. Os trabalhos participativos dos neoconcretos acabaram tornando-se o ponto de partida para essa discussão sobre a instância do corpo como tomada de posição que anos mais tarde, como demonstramos, transforma-se em 'guerrilha artística'. Há ainda a barreira social que é transposta por essa produção 'guerrilheira': o trágico e famoso "não toque na obra". Não cabe aqui discutirmos a política educacional ou a questão dos seguros das obras pela instituição museológica, mas valorizarmos essa "desobediência engenhosa"⁸ da criança que quer fazer como seu pai e,

8 "A lenda de Prometeu reflete os perigos formidáveis inerentes ao dom da luz e da consciência; a tal ponto que aquele que trouxe essa luz para os mortais não o pode fazer a não ser cometendo o crime de violar as leis dos deuses, e deve expiar esse ato pelo eterno ferimento no centro de sua vida instintiva". In: Bachelard, Gaston. *Fragmentos de uma poética do fogo*. São Paulo: Brasiliense, 1990, p. 107.

longe dele, e qual um Prometeu, manipula e experimenta todas as possibilidades. O esforço para completar a ordem mobiliza o sujeito perante o desafio de uma obra íntegra, porém esquiva. O equilíbrio das coordenadas espaciais depende agora do Eu, nessa tarefa de reinterpretar o que lhe foge. O trabalho interroga o puro aparecer, nunca o que já apareceu. Instala o transitivo, o visível em constante alteração ou esta 'estrutura em dúvida'.

Um espírito que faz do artista mais do que um propositor, um Tentador. Tal gênero de tentação, notoriamente, não se contenta em reformar: atira-se incondicionalmente ao transformar. E o fluxo ininterrupto de transformação recusa imobilizar-se nesta ou naquela forma. Daí em diante, a produção de arte torna-se suspeita, pois encerra a ação num ciclo regular e previsível. Em todo caso, ela assume o risco de existir em suspenso, sustentando indefinidamente a tensão com o metafísico.

Representar: apresentar de novo diante de si, através da imagem, construção do imaginário que assim se dá a ver, entregando-se ao olhar. Olhar que sobre si mesmo se volta, quando confrontando a um outro, pois só o outro coloca como questão nossa própria existência ou identidade. É essa a condição humana. A diferença está no outro. O outro é o nosso espelho. E semelhante contato estético situa-se, desde logo, na dimensão do fazer: trata-se de fazer (com tudo o que o verbo implica de prospectivo) a experiência da Arte enquanto agente da forma móvel do mundo circundante. A verdade de cada obra coincide, pontualmente, com a atividade intensa de apreendê-la. Nada ilusionista, nem mesmo especulativa, ela, entretanto, paradoxalmente atesta (e suas características formais só vêm ajudar a promoção desse paradoxo) a vibração sempre um pouco "aberta", indeterminada, inerente à nossa presença transitiva no circuito do mundo.

Portanto, um contato produtivo com a obra passa, de saída, pela reavaliação dos fundamentos racionalistas, platônicos, que ainda governam a nossa compreensão de Arte. Nossas ousadias e torções fenomenológicas e mesmo nossas aberturas existenciais são, pois, todas elas relativas a uma tradição intelectualista de uma certa vertente geométrica a que a Arte foi relegada nos últimos anos. Talvez, por isso mesmo, a reinvenção de valores para o estatuto do que costumamos chamar de Arte passa pela apropriação do corpo como práxis, modelo de construção, e não como contemplação de figuras ideais. Nesse sentido, a participação torna-se elemento fundamental, fazendo com que o elemento da reexistência signifique também uma produção de agentes formais destinados à experiência de apreensão concreta, poética e

política, do fenômeno do espaço.

Portanto, situações como o sarcasmo e o lúdico vieram propor tensões, iminências e desequilíbrios materiais, sempre a nos defrontar com situações espaciais-limites. O jogo e a guerrilha como propositores dessa estética do sarcasmo permanecem fiéis à noção da Arte como o pensamento próprio da experiência física da presença, a investigação por excelência da participação do corpo no mundo, mas como vontade de surpreender, expor e reinventar a própria existência.

Bibliografia

BRI TO, Ronaldo. *Waltercio Caldas Jr.: Aparelhos*. Rio de Janeiro: GBM Editoria de Arte, 1979.

BRETT, Guy; DAVID, Catherine; et. alli. *Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro: RioArte, 1996.

CLARK, Lygia. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de; PEREIRA, Carlos Alberto M. *Patrulhas ideológicas: arte e engajamento em debate*. Rio de Janeiro: Brasiliense, 1980.

FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade I: a vontade de saber*. 6. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1985

ORTEGA, Francisco. *Michel Foucault: os sentidos da subjetividade*. In: JÚNIOR, Benilton Bezerra; PLASTINO, Carlos Alberto (org.). *Corpo, afeto, linguagem: a questão do sentido hoje*. Rio de Janeiro: Fios Ambiciosos, 2001

JÚNIOR, Benilton Bezerra; PLASTINO, Carlos Alberto (org.). *Corpo, afeto, linguagem: a questão do sentido hoje*. Rio de Janeiro: Fios Ambiciosos, 2001.

MEIRELES, Gido. *Entrevista a Antonio Manuel*. In: HERKENHOFF, Paulo; MOSQUERA, Gerardo; CAMERON, Dan. *Gido Meireles*. São Paulo: Obsac & Naify, 2000.

BACHELARD, Gaston. *Fragmentos de uma poética do fogo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1993.