



Paulo Jorge Cabral Não te posso ver nem pintado: práticas pictóricas
Almiro e Pinto Ferreira no século XXI



Paulo Jorge Cabral Não te posso ver nem pintado: práticas pictóricas
Almiro e Pinto Ferreira no século XXI

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Criação Artística Contemporânea, realizada sob a orientação científica do Prof. Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa, Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Aos meus pais, esposa e filhos pelo incansável apoio e paciência.
Ao meu professor orientador, Professor Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa por toda a atenção, compreensão e orientação prestada.
Aos meus colegas de mestrado pela amizade e pela partilha de informações.

o júri

presidente

Prof. Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

arguente

Prof. Doutor João Paulo Gomes de Araújo Queiroz
Professor Auxiliar da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

orientador

Prof. Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Gostaria de agradecer pessoalmente a todas as pessoas que me auxiliaram, seja através do fornecimento de informações, seja pela ajuda prestada na realização de tarefas que me levaram à realização deste trabalho.

Gostaria de expressar um especial agradecimento ao meu orientador, o Professor Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa, pelo constante apoio, pela (enorme) paciência que demonstrou, escutando as minhas divagações e dando sugestões para ultrapassar as dificuldades criadas, assumindo uma postura que se pode verdadeiramente considerar por orientação de uma dissertação de Mestrado.

Por fim, gostaria de agradecer o enorme apoio da minha família, que me ajudou e incentivou a concluir este corpo de trabalho.

palavras-chave

Pintura contemporânea, arte e tecnologia, fotografia, campo expandido, novos media.

resumo

O presente trabalho pretende abordar a forma como a pintura reagiu ao desafio das tecnologias, da fotografia, do vídeo, do filme, da instalação e do digital, expor algumas das abordagens pictóricas contemporâneas mais relevantes e analisar o trabalho de alguns dos seus artistas mais representativos.

Questiona-se o caminho tomado pela pintura contemporânea e discutem-se abordagens pictóricas que se relacionam com a fotografia, vídeo, filme, espaço, instalação e digital.

Este espaço de discussão e enquadramento teórico é complementado por uma parte prática, em que se apresentam quatro projetos originais de pintura.

keywords

Contemporary painting, art and technology, photography, expanded field, new media.

abstract

This study addresses how the paint reacted to the challenge of technology, photography, video, film, installation and digital, expose some of the most important contemporary pictorial approaches and analyze the work of some of its most representative artists.

Objections to the path taken by contemporary painting and discusses approaches that relate to pictorial photography, video, film, space, installation and digital.

This space for discussion and theoretical framework is complemented by a practical part, which presents four unique designs painting.

Índice

Introdução

1. Apresentação e objetivos 1
2. Metodologia da investigação e organização 2

Capítulo I **Bons olhos te vejam**

A pintura está morta? 9

I.1 **Olha o passarinho**

A pintura e a fotografia. 12

I.1.1 Gerhard Richter 18

I.1.2 Sigmar Polke 20

I.1.3 Jenny Saville 22

I.2 **Deus vê o que o Diabo esconde**

Pintura, filme e vídeo. 25

I.2.1 Johannes Kahrs 30

I.2.2 Ebarhard Havekost 31

I.2.3 Luc Tuymans 33

I.3 **Cada um vê mal ou bem, conforme os olhos que tem**

A Pintura como Campo Alargado. 35

I.3.1 Franz Ackermann 38

I.3.2 Richard Wright 41

I.3.3 Chris Ofili 42

I.3.4 Katharina Grosse 43

I.3.5 Jim Lambie 44

I.3.6 Angela de La Cruz 45

Capítulo II **Ver para crer**

O digital como modelo. 47

II.1 **Antes cegues que mal vejas**

A pintura *Superflat*. 55

II.1.1 Takashi Murakami 57

II.1.2 Chris Finley 59

II.1.3 Julian Opie 62

II.2 **Em terra de cegos quem tem um olho é rei**

A colagem digital. 64

II.2.1 Scott Griesbach	74
II.2.2 Jeff Koons	75
II.2.3 Laurence Gartel	78
II.2.4 James Faure Walker	80
II.2.5 Mark Napier	82
Capítulo III Não te posso ver nem pintado	
Projetos de Experimentação Artística	86
III.1 – Não te posso ver nem pintado.	88
III.2 – <i>Locked In.</i>	90
III.3 – <i>Waiting.</i>	93
Conclusão	97
Bibliografia	99
Sites consultados	101
Índice de Imagens	105

INTRODUÇÃO

1. Apresentação e objetivos

A presente dissertação por projeto resulta de um trabalho de investigação levada a cabo no âmbito do Mestrado em Criação Artística Contemporânea do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, sob a orientação do Prof. Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa, e tem por objetivo a prestação de provas públicas de defesa de Mestrado.

Um dos objetivos primeiros do Mestrado em Criação Artística Contemporânea é o desenvolvimento de projetos de experimentação artística por parte do aluno, a partir do desenvolvimento, concepção e crítica das obras. Com este processo, pretende-se ampliar a autoconsciência do ato criativo nos alunos, característica nuclear na prática artística contemporânea.

Sendo uma dissertação por projeto, esta baseia-se numa prática de experimentação e produção de projetos artísticos originais que visam complementar a reflexão teórica. A dissertação desenvolveu-se de forma autónoma, embora tendo por base a prática e conhecimentos adquiridos nas disciplinas da parte curricular, mais particularmente em Estudos de Fotografia, Projetos de Instalação Artística e Estética, que contribuíram para o desenvolvimento de um conjunto de trabalhos que propõem traçar uma reflexão sobre os temas incluídos neste corpo de investigação.

O alvo central desta pesquisa situa-se assim no âmbito da arte contemporânea, mais concretamente no campo da pintura.

A escolha do título da dissertação, “Não te posso ver nem pintado”, proveio do título de uma exposição de pintura realizada no Museu Coleção Berardo, em Setembro de 2008, que exibiu um percurso através das dificuldades de (re)fazer a pintura, especialmente a figurativa, após as grandes rupturas na arte no século XX. Esta mostra incidiu sobre a persistência da figuração, depois da fotografia, da televisão e do digital, num efeito vitalizador perante a sua morte anunciada.

A utilização de um provérbio popular como título da dissertação estendeu-se aos capítulos e subcapítulos do presente trabalho.

Os três projetos práticos que agora se apresentam complementam a discussão teórica e pretendem traçar uma reflexão sobre o caminho percorrido pela pintura, tendo por base a sua relação com a tecnologia. Este corpo de trabalho intenta descrever as práticas pictóricas contemporâneas emergentes bem como analisar a metamorfose da pintura operada pelo desenvolvimento da tecnologia, no que diz respeito à fotografia, vídeo, cinema, instalação e digital.

No sentido de um melhor esclarecimento das práticas pictóricas contemporâneas, bem como para complementar e consolidar as reflexões emitidas ao longo dos assuntos expostos, foi incluída uma análise à obra de alguns dos pintores mais representativos em cada um dos tópicos abordados.

A presente dissertação pretende, assim, assumir-se como um exercício de reflexão sobre as práticas pictóricas emergentes, circunscritas por uma sociedade subjugada pela imagem, pelos *mass media* e pelo digital. É também intenção deste projeto estabelecer relações entre a pintura e a tecnologia através de um conjunto de trabalhos práticos que se efetivam na realização de três projetos pictóricos, segundo um formato de instalação.

De uma forma mais particular, este corpo de trabalho pretende:

- Desenvolver a competência de realização de um trabalho de investigação e de carácter científico no domínio da arte contemporânea;

- Refletir sobre a ligação entre a pintura e a tecnologia no panorama artístico contemporâneo;

- Desenvolver a literacia artística através da execução de um trabalho de investigação no domínio da arte contemporânea;

- Arrolar um conjunto de trabalhos práticos, multidisciplinares, a uma reflexão crítica sobre as práticas pictóricas emergentes na era da informação e da globalização;

- Refletir sobre o papel da pintura no panorama artístico internacional.

A revelação do percurso tomado pela pintura na transição do século XX para o século XXI, compreendendo o extravasamento das suas fronteiras tradicionais e a absorção de novas tecnologias, materiais, médiums e práticas pluridisciplinares, é o grande objetivo desta dissertação de Mestrado.

2. Metodologia da investigação e organização

Para o cumprimento deste trabalho de natureza teórico-prático, foram realizados três projetos práticos de experimentação artística e a sua respetiva contextualização na parte teórica, que na sua base enveredam por práticas pictóricas contemporâneas.

Passarei, de seguida, a uma breve descrição das metodologias utilizadas para a realização desta dissertação, abordando numa primeira fase a metodologia adoptada para a parte teórica, e seguidamente para a consecução dos projetos de experimentação artística.

Inicialmente fez-se uma recolha de bibliografia sobre os temas nucleares desta dissertação, nomeadamente no que diz respeito à pintura contemporânea, à sua relação com a tecnologia e com o panorama artístico contemporâneo. Após leituras comparativas com a estética, crítica de arte, fotografia, vídeo arte, arte digital, *new media art*, entre outros temas, e feita a necessária revisão bibliográfica, balizaram-se os limites do trabalho teórico, tendo sido excluídos

alguns assuntos/temas que porventura mereceriam uma referência e uma merecida análise, mas que por razões de tempo, tamanho e pela própria natureza deste estudo não permitiram essa inclusão e respetivo aprofundamento.

Uma das dificuldades que surgiu nesta etapa da investigação foi a reduzida bibliografia específica sobre a pintura contemporânea, nomeadamente a do século XXI. Apesar de haver uma vasta bibliografia sobre artistas pictóricos individuais (monografias), são raras ou inexistentes as compilações sobre a pintura recente, apesar de existirem vários livros e publicações sobre arte contemporânea, e aí estarem incluídos os pintores. Assim, como complemento à investigação, recorreu-se a *sites de internet* credíveis, sempre que possível associados a museus de referência (*MoMA, Tate Gallery, Tate Modern, etc.*), a páginas pessoais dos artistas citados (Mark Napier e Gerhard Richter entre outros), instituições ligadas à arte contemporânea, etc.

E atendendo a que uma das características basilares da pintura contemporânea é a sua diversidade, tal situação tornou ainda mais difícil uma análise segura, tendo-se optado por uma investigação flexível, que não assentou num modelo estritamente tradicional ou histórico, mas sim numa aceção da pintura sem fronteiras estanques e sem um rígido modelo normativo. A clarificação de todas as práticas pictóricas emergentes no fenómeno artístico é uma tarefa árdua e complexa, tendo a pintura, como tantos outros géneros, seguido em múltiplas direcções.

Tendo assim em atenção a conjuntura da pintura atual, que abrange projetos artísticos tão díspares, a que se junta uma vasta herança estética, este corpo de trabalho não deve ser entendido como uma compilação de todas as práticas pictóricas recentes, o que impossibilitaria qualquer análise com um mínimo de profundidade, exigível num trabalho desta natureza. Deste modo, a investigação ficou balizada pela pintura com ligação à tecnologia. Após a delimitação dos assuntos a tratar nesta dissertação, a bibliografia foi sendo ampliada ao longo de todo o processo.

Cumulativamente à parte teórica, a metodologia empregue na realização dos trabalhos práticos assentou numa intersecção da pintura com a tecnologia.

Em termos de organização, a dissertação está dividida em três capítulos, que retratam todo o processo inerente à investigação realizada:

- Capítulo I:** Bons olhos te vejam (que toma como ponto de partida a pergunta: A pintura está morta?);
- Capítulo II:** Ver para crer / O digital como modelo;
- Capítulo III:** Não te posso ver nem pintado (descrição/reflexão sobre os Projetos de Experimentação Artística).

No **primeiro capítulo** abordam-se questões relativas à pintura enquanto campo expandido.

Muita da prática pictórica contemporânea revela fortes influências de outros géneros artísticos, onde se destacam a sua ligação à fotografia, à imagem em movimento, ao vídeo, ao filme, à televisão e ainda a aspetos de cariz espacial, com ligação à arquitetura e à instalação.

A pintura contemporânea, desde há muito assombrada pela sua morte anunciada, revela um percurso não linear, marcada por abandonos e retornos, numa competição com a fotografia relativamente ao estatuto da imagem do mundo e com o cinema e televisão como descrição ficcional do mundo. A contínua revitalização da pintura, desde o advento da fotografia, é uma característica intrínseca à sua condição de morte eminente. Nesse sentido, a ideia da morte da pintura (após a fotografia), iniciada na pintura abstrata, é lhe inerente e provavelmente equivalente à sua ressurreição. Ao longo do século XX a pintura foi alvo de regressos e de abandonos.

Apesar da diversidade e multiplicidade de propostas pictóricas que proliferam no panorama artístico internacional, muitos pintores exploram a fotografia nos seus trabalhos.

Walter Benjamin (1955: 76) descreve o impacto da fotografia na pintura: quando a pintura foi ultrapassada pela fotografia no processo de reprodução de imagens, os pintores voltaram-se para outros interesses e outros objetivos, dando origem ao abstracionismo e ao surrealismo. A pintura afastou-se assim da sua longa tradição, de janela aberta sobre o mundo, proveniente do Renascimento. A superação do carácter único da realidade pela sua reprodução levou à decadência da “aura”, referente à singularidade da obra de arte.

Conforme refere Giulio Carlo Argan (1995: 109), a fotografia e a reprodução mecânica permitiram à pintura afastar-se finalmente da representação, uma ruptura iniciada pelo abstracionismo, libertando-a do princípio clássico da *mimesis*. Deste modo, e ainda no que diz respeito ao subcapítulo 1.1 – a pintura e a fotografia, o presente trabalho inclui uma análise à obra de Gerhard Richter, Sigmar Polke e Jenny Saville.

Nas práticas pictóricas recentes também emergem projetos ligados ao uso de imagens provenientes de filmes, vídeo e televisão. O subcapítulo 1.2 - pintura, filme e vídeo analisa abordagens pictóricas de artistas que recorrem a imagens provenientes de filmes e exploram as qualidades cinemáticas das imagens, bem como as que integram imagens videográficas ou televisivas, que incidem em imagens “desclassificadas”, sendo a imagem requalificada pelo processo pictórico. Este subcapítulo é complementado pela análise à obra de Johannes Kahrs, Ebarhard Havekost e de Luc Tuymans.

Outro dos caminhos da pintura contemporânea envereda pelas questões da espacialidade, com ligação à instalação e à arquitetura, questões estas que dão origem ao tema do subcapítulo 1.3 - a pintura como campo alargado. Na intersecção com a instalação, a pintura questiona o seu valor mercantil, extravasando os limites do seu suporte tradicional portátil, numa crítica ao modelo social, assente na compra de objetos de coleção. Estes artistas questionam a sociedade de consumo, um modelo social que assenta, conforme refere Baudrillard (2007: 24), na universalidade miraculosa do *fait-divers* impingida pelos meios de comunicação de massa.

Apesar da grande diversidade de propostas artísticas de cariz instalativo/espacial, estes projetos têm em comum a tentativa do envolvimento do espectador na obra, afastando-o da contemplação do objeto tradicional. O campo expandido passou a ser uma característica também da pintura, para lá da escultura. A instalação, onde se incluem as pictóricas, passou a ser, segundo Marta Traquino (2010: 22) um dos meios mais explorados pelos artistas, numa estratégia de espaços a serem percorridos pelo observador para um total envolvimento deste com a obra, afastando-se do formato tradicional da imagem bidimensional da obra pictórica.

O subcapítulo 1.3, com ligação à instalação, é complementado pela análise ao trabalho dos pintores Franz Ackermann, Richard Wright, Chris Ofili, Katharina Grosse, Jim Lambie e de Angela de La Cruz. Muitos dos projetos pictóricos recentes passam a explorar as paredes, o tecto e o chão. Natalie Heinich (1998) considera que o paradigma de toda a arte contemporânea prende-se com a transgressão das fronteiras e com a enorme expansão dos seus territórios. O artista é envolvido num processo de singularização e as suas manifestações mais transgressivas acabam por constituir o único critério de valor da arte dos nossos dias (Mario Perniola, 2006: 77).

No **segundo capítulo** é abordada a questão da pintura na sua relação com o computador.

Numa sociedade marcada pelo digital, a pintura não fica imune a esta característica e explora nas suas práticas as ferramentas e os meios informáticos que estão ao dispor da sociedade contemporânea. O computador, na era da hiper-realidade (Baudrillard, 1991: 151), tornou-se num instrumento manipulativo e transformativo de todo o modelo social e cultural, que define a era digital em que vivemos. Os pintores, como sempre o fizeram ao longo da história, refletem sobre os modelos sociais vigentes, segundo uma atitude crítica, questionando a massificação da cultura e da imagem, deformada pelos meios de comunicação e pelas estruturas de poder em que se encontram circunscritos. Muita da prática pictórica recente recorre o computador das mais variadas formas, desde a simples utilização como um arquivo de imagens para as suas pinturas, até processos bastante elaborados no meio digital.

No âmbito digital emerge a pintura *superflat*, que critica a sociedade de consumo, a dominância dos meios de comunicação e o modelo cultural dominante, em que este é visto como “plano”. Este subcapítulo 2.1 – Pintura Superflat é complementado pela análise à obra de Takashi Murakami, Chris Finley e Julian Opie.

A colagem digital, que remonta às *collages* cubistas, é outro dos campos mais explorados pela pintura na sua relação com o computador. Giulio Carlo Argan (1995: 93) define as colagens cubistas como uma visão fragmentária. As colagens digitais são compostas por várias situações, no recurso a imagens divulgadas pela fotografia (como nas colagens cubistas), cinema, e mais recentemente pelos meios televisivos e internet. Muitas das colagens digitais têm pontos em comum com as colagens cubistas, nomeadamente a construção da imagem resultante da soma de fragmentos.

Os artistas digitais, onde se incluem os que desenvolvem projetos pictóricos, exploram em muitos casos a desconstrução/reconstrução da memória e a definição de novos territórios da arte, que Bernardo Pinto de Almeida (2008: 93) caracteriza como um desafio constante à história da arte, num permanente *mise en question* dos seus próprios pressupostos, atualizando o seu campo em moldes cada vez mais amplos e abertos, numa redefinição do estético, entendido agora enquanto território de multiplicidades e de pluralidades.

A facilidade do *copy/paste* associada a uma vasta herança artística nesse domínio é aproveitada pelos pintores digitais, segundo uma óptica expansionista dos limites tradicionais da pintura. Nesse sentido, o movimento *Fluxus* desempenhou um papel importante (Marta Traquino, 2010: 79) na expansão dos limites da arte e foi um dos percursores da arte digital. Wolf Vostell, um dos principais artistas associados a este movimento artístico e que cunhou o termo *dé-coll/age*, intersetou a pintura com a instalação. Em muitos dos seus projetos Vostell incorporou objetos, como televisores ou automóveis, num processo semelhante ao da colagem.

As novas tecnologias têm suscitado o interesse cada vez maior dos pintores, em que muitos exploram a fusão entre vários médiums artísticos, com recurso ao computador, potencializando as vastas possibilidades que a imagem digital oferece. O meio digital permite aos artistas realizar um grande número de obras no campo da imagem e da pintura num curto espaço de tempo. Wolf Lieser (2008: 80) destaca o papel da pintura na era digital, em que a colagem realizada no computador constitui a base para a composição pictórica final, permitindo ao artista a possibilidade de unir e testar sem limites esboços conducentes a obra final.

A internet também constitui um recurso fundamental na prática pictórica contemporânea, seja através da recolha de imagens seja como veículo da comunicação visual. Nesse sentido, inclui-se aqui um subcapítulo sobre a colagem digital, que é finalizado com uma análise à obra de Scott Griesbach, Jeff Koons, Laurence Gartel, James Faure Walker e Mark Napier.

No **terceiro capítulo**, apresentam-se três projetos práticos, que constituem o núcleo agregador deste projeto de investigação. A ligação da pintura com a tecnologia é o tema central deste conjunto de trabalhos, numa perspectiva expansionista das fronteiras tradicionais da pintura, seja através da fusão entre géneros artísticos, seja pela utilização de novos materiais.

Procura-se também, com a apresentação dos trabalhos práticos, refletir sob um conjunto de temas ligados à época em que se integram, temas estes muitas vezes recorrentes na pintura contemporânea.

Os projetos pictóricos expostos são:

Projeto I

“Não te posso ver nem pintado” (Instalação pictórica)

Na parte da pintura, este trabalho teve como influência os fortes *close-up* de Jenny Saville, que despertaram o meu interesse, e que se refletiram no plano de pormenor apresentado. O tratamento da pincelada e o recurso a uma paleta de cores muito fortes e contrastantes, foram

aspectos que também me contagiaram nesta artista inglesa, para lá de toda a carga emocional inerente aos temas abordados em conjugação com a escala ampliada de algumas das suas obras.

Neste trabalho pictórico pretende-se questionar o modelo de retrato de família, através da pintura de um close-up do meu filho doente. No entanto, o modelo encontra-se contaminado pelo vírus Zóster (varicela), um dos elementos da instalação que pretende fazer refletir o espectador. A complementar o trabalho, é exposto um monitor. Pela aproximação do participante à obra é despoletado um vídeo de texto “corrido” sobre o receituário de um medicamento que trata o vírus Zóster. Cumulativamente, o título do trabalho (que partiu de um trocadilho com o título da mostra no Museu Coleção Berardo) dá origem ao título da dissertação.

Projeto II

“Locked In” (Pintura e filme)

Esta proposta artística teve por base os trabalhos de Wolf Vostell, em que este fundiu a pintura com o médium televisivo. O plano de pormenor escolhido, no que diz respeito à parte pictórica, inspira-se na obra de Jenny Saville e de Gerhard Richter.

O filme “O Escafandro e a Borboleta” do artista plástico Julian Schnabel esteve na origem do tema escolhido, que incide sobre uma história real, a do protagonista principal do enredo, Jean-Dominique Bauby¹. Pretende-se levar o espectador a refletir sobre a questão da morte, reflexão esta muito vezes sugerida nos projetos que caracterizam o fenómeno artístico contemporâneo. Este projeto aborda a fase terminal da vida de Jean-Dominique Bauby e da doença de que foi vítima, *Locked In*, e que dá origem ao título da obra.

Neste trabalho pretende-se fazer uma reflexão sobre a capacidade humana perante a doença e a adversidade, para lá de ser um tributo a Jean-Dominique Bauby.

Projeto III

“Waiting” (Instalação pictórica)

No que à parte da pintura diz respeito, as paisagens marítimas de Antonio López Garcia² e de Gerhard Richter³ estiveram na base deste projeto exposto. A utilização cumulativa de um elemento tridimensional, um “tanque” de acrílico transparente, teve por influência as instalações de Rafael Lozano-Hemmer. Este projeto trata as alterações climáticas provocadas por uma sociedade

¹ Jean-Dominique Bauby foi um playboy e editor da revista moda *Elle* até 1995, altura em que foi vítima de um ataque cerebral e do síndrome *Locked In*. A partir daí, a sua única capacidade física e possibilidade de comunicar com o mundo exterior resumiu-se ao pestanejar de uma pálpebra. Passado dois anos conseguiu editar a sua biografia, tendo falecido logo após a sua publicação, vítima de pneumonia.

² *El Mar* (1961-1970), apresenta-nos uma vista aérea de uma paisagem marítima, onde a imagem aparece ligeiramente “apagada”, sugerindo uma textura.

³ Toda a série de paisagens marítimas me fascinaram pelas cores “sóbrias” a par da limpeza dos trabalhos, sem referências ao elemento humano. Esta depuração faz-me lembrar a última fase dos trabalhos de Edward Hooper.

de consumo que manipula o meio ambiente e destrói o frágil equilíbrio em que se encontra circunscrita.

A presente dissertação é ainda composta por uma Conclusão, onde, para lá de uma análise crítica dos assuntos acima enunciados, se pretende traçar uma reflexão sobre o papel da pintura na última década, em que esta se tem (re)afirmado sob um ciclo de permanentes rupturas e mortes anunciadas, seja pela fotografia, pelo vídeo, pelos *mass media* ou pelo digital.

Capítulo I Bons olhos te vejam

A pintura está morta?

Na sociedade contemporânea, baseada na glorificação do arquétipo das novas tecnologias, do hiper-real e do digital levanta-se, uma vez mais, a questão: a pintura está morta?

A pintura, limitada como género, segundo um discurso mais ou menos aproximado de processos de representação do mundo, sempre foi um campo de batalha das vanguardas artísticas, que teve no abstracionismo de Kandinsky a sua ruptura definitiva. Enquanto género artístico, a pintura desde há muito tempo que foi continuamente assombrada pela sua morte anunciada, marcada por abandonos e retornos ao longo do tempo, desgastada por um lado pela colossal acumulação do discurso estético, ético e ontológico e, por outro lado, pela competição com a fotografia no que diz respeito ao estatuto da imagem do mundo, e com o cinema enquanto descrição ficcional do mundo.

Yve-Alain Bois⁴ defende que a reinvenção da pintura é uma tarefa inerente à sua condição de morte eminente e que está presente em qualquer processo de renovação que se queira radical.

O paradigma da pintura contemporânea já não assenta num modelo histórico ou nas metanarrativas. A partir da arte Pop, segundo a visão de Greenberg a pintura tornou-se impura: fundem-se estilos e tipos de arte, cores, formas e materiais. A pintura sai da sua redoma, os projetos pictóricos deixam de aparecer só em quadros, outros géneros artísticos são absorvidos e as suas fronteiras tradicionais são trespassadas, num contexto em que tudo é permitido. A partir de então, a proliferação de abordagens artísticas tão díspares põe em questão a existência de um critério único para distinguir a arte do que não é arte. Na era pós-histórica, as pinturas realistas ou tipicamente modernistas não têm a exclusividade ou a maioria. A pintura não tem de ser desta ou daquela maneira, não há limites nem exclusões. Nada fica fora dos limites da história porque a história não tem limites. Vitor Moura (2009: 7) refere: "O conceito de arte é, tradicionalmente, muito difícil de classificar. Ao longo de séculos de reflexão sobre a grande variedade de matérias que habitualmente designamos através desse termo, a sua compreensão foi sofrendo oscilações muito significativas. Tal foi motivado, desde logo, pela própria mutação do fenómeno artístico, impulsionado frequentemente pelo desejo de se emancipar das etiquetas que lhe eram filosoficamente atribuídas. A tal ponto que, se não fosse por auto-contradição, poderia defender-se que a prática artística é sempre, por definição, contrária à sua própria definição."

Assim, no início do século XXI, se alguma tendência se pode tomar como segura, esta será a da multiplicidade de caminhos tomados pela pintura na sua afirmação no meio de um

⁴ Bois, Yves-Alain (1986), *The Task of Mourning*, in *Engame: Reference and Simulation in Recent Painting and Sculpture*, Cambridge, MIT Press e ICA Boston. (Versão portuguesa deste texto publicada no livro "Pintura: Abstração depois da Abstração", Coleção Arte Contemporânea Público Serralves, Museu de Serralves/Jornal Público, 2005, pp.118-129. Bois revela uma enorme desconfiança em relação ao conceito apocalíptico que preside à ideia da morte (da arte, do autor, da pintura). A história da pintura moderna é, portanto, uma história da sua própria *mise en abîme*, de renovação e crítica.

universo de práticas artísticas cada vez mais tecnológicas, virtuais e digitais, em que a interação obra/participante se assume como pedra basilar, numa sociedade cada vez mais programada e centralizada pela tecnologia⁵. Perante este quadro, a pintura tem pela frente um enorme desafio, o da sua (re)afirmação no panorama artístico internacional.

Neste contexto, levantam-se duas questões: Qual o papel da pintura no cenário artístico contemporâneo? E quais as práticas pictóricas emergentes no início do século XXI?

As respostas a estas questões são complexas, muitas vezes dependem do contexto e não se enquadram segundo uma fácil percepção ou segundo um percurso estanque e linear.

“Fazer a história da pintura recente é uma aventura temerária. Mesmo mapear as diferentes práticas que hoje se acolhem sob o guarda-chuva da prática da pintura é uma tarefa árdua e penosa.” (Sardo, 2006: 6)

A tentativa do mapeamento das diferentes práticas pictóricas recentes é uma tarefa vasta devido à numerosa diversidade de propostas pictóricas integradas na cena artística contemporânea. Acresce a proliferação de novos artistas pintores, fruto da persistência das escolas de arte na lecionação de cursos, ateliês ou disciplinas de pintura no seu currículo, continuando assim a perpetuar a formação de artistas que pintam.

A multiplicidade de novos artistas, técnicas, materiais e abordagens pictóricas tornam difícil uma classificação/catalogação de géneros artísticos na transição do século XX para o seguinte. A liberdade⁶ tomou o seu posto. Este alargamento não se reflete apenas nos pintores e nas suas práticas mas em todo o fenómeno artístico, extravasando em múltiplas direções, conforme indica Michael Archer (2004: 191): “Not just in works, then, but in the network of galleries and auctions, in the critical discourse as it appears in numerous journals, and in the geographical dispersal of art events, one sees of this spread.”

E se por um lado os géneros artísticos ligados às novas tecnologias são muito atrativos para os jovens artistas, também é verdade que a pintura permite ao pintor desenvolver uma produção artística independente de terceiros e com uma liberdade que outras formas artísticas não permitem: para um artista que usa os recursos multimédia ou o vídeo, um projeto acarreta muitas vezes verbas avultadas e vastos recursos, estando muitas vezes dependente de outros agentes, equipas de filmagem, equipas de sonoplastia, de edição, atores, técnicos diversos, etc.

⁵ Machado, Arlindo, *Ensaio sobre a Fotografia – para uma filosofia da técnica*, Relógio d’Água Editores, Lisboa, 1998, p.13.

⁶ Archer, Michael (2004) *Art Since 1960 – new edition*, Londres, Thames & Hudson. Archer considera que se alguma “coisa” é clara na arte recente é que agora existe uma grande liberdade no que diz respeito aos materiais, media e técnicas usadas pelos artistas.

A série de cinco vídeos de Matthew Barney, “Cremaster” I, II, III, IV e V⁷, um drama de proporção wagneriana, constitui um exemplo paradigmático dessa complexidade, onde foi necessária uma panóplia de recursos materiais e humanos para a realização deste projeto videográfico.

A pintura representa uma prática menos mediada e menos alienada, estabelecendo-se uma ligação mais intensa entre o artista e a obra.

Segundo Eleanor Heartney (2002: 77): “Por todo o lado é visível o retorno ao real. Já não é possível conceber que a História siga um único rumo.”

No que à pintura diz respeito, nos tempos que correm, sucedem-se projetos pictóricos muito diversos. No entanto, se por um lado continuam a desenvolver-se pinturas efectuadas sobre os seus suportes tradicionais, fruto em parte do mercado da arte, por outro encontramos propostas pictóricas de cariz espacial, apossando-se das paredes, do chão ou até repintando objetos.

É neste contexto atual, na era da informação e da hiper-realidade, baseada, segundo Braudillard (1991: 8), numa geração de modelos de um real sem origem nem realidade, que se opera a revitalização da pintura no mercado da arte internacional, onde as exposições de larga escala proliferam e multiplicam-se um pouco por todo o lado. Se no virar da década de 80 as principais grandes exposições estavam associadas a um número restrito de lugares: Veneza, São Paulo, Sidney e Nova Iorque, já no final do século XX as exposições espalharam-se a outros locais, de Joanesburgo a Istambul, de Deli a Melbourne, de Havana a Berlim. Os projetos pictóricos proliferam um pouco por todo o lado: das retrospectivas nos grandes museus internacionais às exposições em galerias de “referência”, da divulgação na *net* à venda astronómica de obras nas leiloeiras, da aquisição de pinturas por empresas multinacionais ao papel de destaque nas grandes exposições sobre arte contemporânea, mostram estas, que por sua vez se têm multiplicado por todo o mundo, numa globalização da arte em geral, e por sua vez da pintura.

Sobre estas exposições, Michael Archer (2004: 210) refere: “What we see in this growth in the exhibition calendar is that the changes within art that had attempted to take account of a multiplicity of viewpoints, of cultural contexts and priorities, of the potencial within a variety of forms and materials, are part of a more comprehensive globalization of art.”

Em jeito de resumo, nos dias de hoje assiste-se a uma assinalável multiplicidade e diversidade de projetos pictóricos no panorama artístico internacional, num contínuo extravasamento das suas fronteiras, em que tudo é permitido. Por outro lado, assiste-se à divulgação massiva difundida pelos meios de comunicação social da venda por preços

⁷Kristy Bell, “Matthew Barney”, in AAVV Art Now, 137 artistas al comienzo del siglo XXI: Colónia, Taschen GmbH, p. 44. Segundo a autora: “Neste conjunto, cada filme está repleto de um conjunto de detalhes, desde a cor, forma, materiais, trajas e locais, na criação de cenários simbólicos específicos, que caracterizam a sua atmosfera, aparência formal e conteúdos. O trabalho deve o seu nome ao músculo Cremáster, que controla e levantar e o baixar dos testículos e também é responsável pela descida dos órgãos reprodutores na fase fetal.”

astronómicos de peças de pintura contemporânea em leilões, numa lógica de mercado ligada a aspetos económicos e de coleção, numa escala cada vez mais globalizada.

I.1 Olha o passarinho

A pintura e a fotografia

Nem a matéria, nem o espaço, nem o tempo são desde há vinte anos o que foram até então. É de esperar que tão grandes inovações modifiquem toda a técnica das artes, agindo, desse modo, sobre a própria invenção, chegando talvez mesmo a modificar a própria noção de arte em termos mágicos.” Paul Valery, *Pièces sur l’art*, Paris (s. data) pp. 103/104 (“la conquête de l’ubiquité”).⁸

No início do século XX a evolução da tecnologia, através da reprodução técnica, tinha atingido um patamar tal que começara a absorver as obras de arte provenientes de épocas anteriores e a provocar alterações profundas nas artes, pintura incluída, tendo a fotografia conquistado um lugar entre os procedimentos artísticos.

Walter Benjamin (1955: 76) define com clareza o impacto que a fotografia teve na pintura: “Pela primeira vez, com a fotografia, a mão liberta-se das mais importantes obrigações artísticas no processo de reprodução de imagens, as quais a partir de então, passam a caber unicamente no olho que espreita por uma objectiva.”

Mas a esta admirável reprodução técnica falta um elemento essencial, o aqui e agora da obra de arte, características que poem em causa o conceito da sua autenticidade. Esta autenticidade que Walter Benjamin fala é a soma de tudo o que desde a origem nela é transmissível, desde a sua duração material ao seu testemunho histórico. A pintura, após o advento da fotografia, perdeu a sua aura, libertando-a (pintura) da técnica de reprodução de imagens, num afastamento da tradição iniciada no Renascimento.

Júlio Pomar (1986: 62-63), pintor, fala da relação entre a fotografia e o artista: “A fotografia não tem memória, antes oferece um corte do tempo. Não há fotografia, sem o acontecimento por ela registado. O acontecimento é rei: a ousadia do fotógrafo que o domestica não faz mais do que veicular essa soberania. Quanto ao pintor, não dispõe de um utensílio de debitar a duração para a oferecer como um chouriço cortado às rodelas. O olhar do pintor não é uma prótese destacável do seu corpo ou do seu cérebro. (...) A fotografia entrega a coisa vista, ou encontrada ali, a pintura entrega-se enquanto coisa. (...) É (referindo-se à pintura) um ver no presente, um vivido do presente e do presente com todo o seu vivido.”

⁸ Citação de Paul Valery no livro *A obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica* de Walter Benjamin (1995), p.71.

Com o advento da fotografia, a reprodução técnica tornou-se uma das características marcantes do modelo social, constituindo-se como um dos paradigmas da sociedade contemporânea. Bernardo Pinto de Almeida (2008: 13) dá-nos exemplos dessa reprodutibilidade: "Tornou-se, de facto, num tema por excelência do nosso tempo, que encontraremos, no plano dos mais simples exemplos, no movimento que quase insensivelmente percorre situações tão díspares com as que vão desde as chamadas covers (versões) que se fazem na música popular, e que constituem apenas novas interpretações de antigos êxitos, até aos remakes que se fazem de clássicos do cinema ou à glosa, tipicamente pós-moderna, que se ensaiou na arquitectura (...) Ou, ainda, pelo fenómeno generalizado de catalogação e de divulgação, em livros e revistas ou na Internet, dos objetos mais significativos da nossa cultura visual."

Nas artes, o fenómeno da reprodução atravessou todas as épocas, de Warhol a Lichtenstein, de Jeff Koons a Sherrie Levine. Artistas como Warhol ou Lichtenstein, reproduzindo fotograficamente ou serigraficamente motivos do quotidiano, ligadas à sociedade de consumo ou imagens de grande circulação e inscrevendo essas técnicas como processos essenciais da própria realização da obra de arte, inverteram de modo abrupto e irreversível a concepção da singularidade da obra de arte.

O fenómeno da reprodução marca a época em que vivemos e molda a sua cultura, desde as artes tradicionais até aos novos géneros artísticos digitais, que se baseia na aceitação sistemática do princípio mimético. Fazendo um flashback à reprodução técnica, esta é anterior à fotografia, precedida da invenção da imprensa, ao uso das técnicas de gravação e à utilização crescente da litografia no século XIX. Mas essas invenções técnicas anteriores à fotografia não estruturaram nem moldaram por si mesmas, como o fez a máquina fotográfica, um novo modelo cultural e artístico.

Neste sentido, a fotografia teve um grande impacto na pintura e que se refletiu em vários movimentos artísticos posteriores, do Cubismo Sintético ao movimento Dada, da Arte Pop à Arte Conceptual.

A fotografia punha assim um "ponto final" a um sistema de representação, que vinha a ser perpetuado desde a Renascença, gerando um novo espaço pictórico que prescindiu da representação. O Suprematismo Russo, através de obras como "Quadrado Branco sobre fundo branco", de Malévich, pôs também em causa a pintura enquanto modelo de representação, entendida como sinónimo de figuração. Malévich intentou pôr um fim a todo e qualquer processo de representação, abolindo a função mimética até então consignada à pintura e às artes plásticas.

“Quadrado branco sobre fundo branco” é, por assim dizer, o sinal de regresso a um presumível “grau zero” da pintura, o regresso à tela, ao plano, ao princípio.

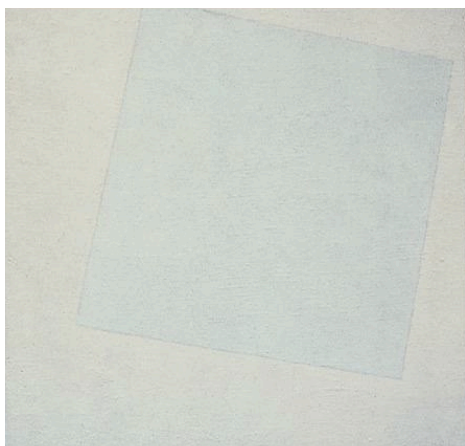


Fig. 1 – *Quadrado branco sobre fundo branco* (1918), Kasimir Malevich, pintura, 79,4 x 79,4 cm.



Fig. 2 – *A Guitarra* (1913), Pablo Picasso, papéis colados, carvão, 1920, 31,4 x 25,1 cm.



Fig. 3 – *O Crítico de Arte* (1919 – 1920), Raoul Hausmann, colagem, tinta-da-china e giz sobre papel, 66,4 x 49,6 cm.

Da ordem da representação passou-se para a ordem da revelação, aquilo a que Paul Klee designou como sendo a função da arte: tornar visível.

Assim, avançou-se para a arte moderna num sentido que a singularizou: a destituição da representação de alguma coisa, isto é, de tudo ou quase tudo o que respeita à sua função mimética e instituir a representação do seu próprio processo, que recupera os termos de Foucault numa outra acepção, a representação da representação.

Neste sentido, Paulo Bernardino (2006: 59-60) refere: “De algum modo as novas imagens (objectivas) vieram usurpar por um lado e facilitar (abstracção) por outra parte das tarefas dos pintores, que se compreendiam na transcrição da realidade. (...) O impacto, a intersecção, que a fotografia teve na história da representação reflete-se no efeito produzido pela conquista da realidade. (...)”

Destaca-se na fotografia, com ligação à pintura, a abordagem artística de Man Ray, numa variação de estilos e de objetivos que atravessa as fronteiras da fotografia e as da pintura.

O desenvolvimento da fotografia influenciou assim o trajeto da pintura ao longo do século XX, abrindo fissuras nas abordagens pictóricas tradicionais. A pintura foi sujeita, após o desenvolvimento das técnicas de reprodução técnica, a um processo contínuo de renovação e de crítica, sob o auspício da sua morte eminente, pela questionação da validade da sua imagem e pela transformação do pensamento estético. No percurso histórico da pintura no século XX destaca-se o impacto da fotografia nos projetos pictóricos da fase final do Cubismo, do movimento Dada e da Arte Pop.

A colagem fotográfica no Cubismo Sintético foi um elemento renovador na pintura, tendo Picasso e Braque começado a incorporar fragmentos de textos, de imagens e de objetos estranhos à pintura em 1912, numa prática que se estendeu, mais tarde ao movimento Dada.

Saltando no tempo, para outro momento histórico em que a fotografia desempenhou um papel importante na pintura, na Arte Pop proliferam inúmeros exemplos da associação entre os dois géneros artísticos. David McCarthy (2002: 15) estabelece uma relação entre as colagens *pop* e as colagens cubistas: "O movimento *Pop* foi buscar muitas das suas ideias e atitudes aos movimentos artísticos anteriores do princípio do século XX. A adopção de materiais impressos e bidimensionais, retirados do ambiente comercial, pode ser já encontrado nas colagens cubistas – composições de materiais bidimensionais colados em superfícies planas, que George Braque e Picasso produziram entre 1912 e 1914."

Vários artistas da arte *Pop* incorporaram a fotocoloragem nas suas pinturas, numa alusão à publicidade, à sociedade de consumo ou às figuras mediáticas de Hollywood, como por exemplo Richard Hamilton em "A minha Marilyn" (1965) ou Peter Blake em "Porta de Modelos Sensuais" (1959). De outra forma, através da fotoserigrafia, destaca-se a vasta obra de Andy Warhol e as pinturas a óleo e serigrafia sobre tela de Robert Rauschenberg, entre muitos outros.

Na arte Conceptual dos anos 60 e 70 a fotografia teve um papel relevante, onde se denota a influência dos trabalhos do movimento Dada. Paul Wood (2002: 31) aborda um trabalho conceptual de Mel Ramsden, onde se alia a pintura à fotografia, numa reflexão sobre a crítica da arte: "(...) também parodiava em *Secret Painting* (Quadro Secreto) (1967-8) a mística que assombrava a abstração. Numa manifestação de reconhecimento pelo momento originário da abstração tratou-se de uma obra com duas partes composta por um quadro negro e um texto onde se lia : "O conteúdo desta tela é invisível; o carácter e as dimensões do conteúdo só o artista conhece, destinam-se a ser mantidos em permanente sigilo."

Avançando para o Pós-Modernismo, emergem (na interseção da fotografia com a pintura) os trabalhos de Gerhard Richter, Sigmar Polke, Luc Tuymans, Gilbert e George e de John Baldessari, entre outros. No caso de Richter, o artista explora as potencialidades da perda de foco da fotografia, que resulta em imagens com pouca definição. Por sua vez, Luc Tuymans incidia na natureza perturbadora da imagem, através de pinturas com remissões à história nazi. Avançando para a época recente, muitas das práticas pictóricas contemporâneas têm recorrido à reutilização da imagem fotográfica⁹, oscilando entre a apropriação como modelo, caso de Wilhelm Sasnal¹⁰, ou

⁹ Sardo, Delfim, *op. cit.*, p. 10. O autor considera que a fotografia desempenha um papel de destaque no panorama pictórico contemporâneo, uma prática (do uso da fotografia) generalizada entre os pintores .

¹⁰ *Ibid.*, p. 32. Wilhelm Sasnal abarca a pintura como um exercício formal. Ele, repetidamente, borrata as imagens oriundas da história da arte, propaganda do século XX e do fotojornalismo. A obra "*Airplanes*" é uma apropriação subvertida dos famosos desenhos de aviões de Alighiero Boetti, um artista conceptual italiano, considerado também um membro do movimento artístico Arte Povera. Manipulando a versão original, os aviões de Wilhelm Sasnal estão envolvidos em fumo, como se tivessem sido atingidos pela artilharia inimiga. O autor desconstrói o modelo hierárquico da "alta cultura", filtrando-a com associações provenientes dos *mass-media*. Através da pintura, Sasnal revela as suas interpretações e leituras da imagem, questionando o espaço público e privado.

a sua utilização como total nulidade conceptual, ou total vazio semântico, como por exemplo nos trabalhos de Elizabeth Payton¹¹.



Fig. 4 – *Secret Painting* (1967-8), Mel Ramsden, liquitex sobre tela, 122 x 122 cm e fotografia a preto e branco 91 x 122 cm.

Fig. 5 – *Heel* (1986) – John Baldessari, fotografia com tinta acrílica e pastel de óleo, 270.5 x 220.9 cm.

Fig. 6 - *Confrontation* (1988) Gerhard Richter, óleo sobre tela, 112 x 102 cm.

O espectro compreendido entre estas duas abordagens pictóricas apresenta grande variações, num intervalo onde se circunscreve muita da prática pictórica recente.

Ao contrário do passado, já não é possível mapear e catalogar de forma segura as práticas pictóricas atuais, para lá daquelas que a comunicação vai noticiando como as correntes e núcleos de influência recente: a cena londrina, a escola de Leipzig¹², os pintores de Dresden, etc¹³.

Ao contrário do esperado desenvolvimento em direção à vídeo-arte ou à instalação, a arte alemã, a partir dos anos noventa, foi marcada pelo ressurgimento da pintura figurativa como forma de expressão e pela fusão da pintura com a fotografia. Por outro lado, numa aproximação extrema à imagem fotográfica podemos nomear Antonio Lopez, Gottfried Hellnwein, Richard Estes ou Chuck Close, em que este último pinta reproduções de reproduções.

Chuck Close, usa a fotografia como ajuda para pintar os seus retratos de grande escala. Close usa várias fotografias para as diferentes partes da imagem, através de diferentes focagens, que o artista descreve como uma tentativa para filtrar as suas ideias através da máquina fotográfica, em que se interessa na artificialidade e não na ilusão da imagem (Kirsten Stremmel, 2005: 40).

¹¹ Elizabeth Joy Peyton (1965, Danbury, Estados Unidos da América) é uma pintora americana que subiu de popularidade em meados dos anos noventa. É uma artista contemporânea conhecida pelos retratos estilizados dos seus amigos íntimos, celebridades pop e de europeus monarcas. Peyton vive e trabalha em Long Island, Nova Iorque e Berlim.

¹² Escola de Leipzig foi o nome cunhado para os artistas da cidade que expuseram na documenta 6, em 1977, cuja pintura era figurativa e engajada. A terceira geração da Escola de Leipzig ficou conhecida como Nova Escola de Leipzig. Ver <http://www.dw-world.de/dw/article/0,,3138977,00.html> (acedido em 19/10/2011)

¹³ Sardo, Delfim, *ob. cit.*, p.153.

A partir de 1990, com o ressurgimento da pintura figurativa, Leipzig tornou-se num dos mais importantes núcleos artísticos do país e do fenómeno pictórico contemporâneo.

Muitas das práticas pictóricas recentes apropriam-se da imagem fotográfica como modelo, segundo um efeito de apagamento estilístico. Neste sentido, a obra de Wilhelm Sasnal destaca-se, a partir da variação da escala das suas pinturas, a forma de resolução pictórica e pela oportunidade que dá ao espectador de perceber a imagem como uma “imagem com significado” de uma forma radical. No procedimento da obra, o artista recorre à ideia de modelo, como por exemplo uma fotografia retirada de um livro, um pormenor de um sinal ou de uma marca, geralmente reproduzido de forma económica mas segundo uma realidade que extravasa o campo do problema estético interno do processo criativo.



Fig. 7 – *Untitled (Kacper and Anka)* (2009), Wilhelm Sasnal, pintura, 180 x 220 cm.



Fig. 8 – *Morte Esperança Vida Medo* (1984), Gilbert e George, fotografia colorida à mão com moldura, 42,2 x 25 cm.



Fig. 9 – *Gas Chamber* (1986), Luc Tuymans, óleo sobre tela, 50 x 70 cm.

Nos pintores recentes assiste-se ao surgimento de modelos fotográficos, mas sob práticas pictóricas muito diversas e abrangentes, em muitos casos a partir de imagens trabalhadas em computador e depois reproduzidas, remetendo para a metáfora do processo reprodutivo. É o processo seguido pelos pintores usam a imagem fotográfica, que é manipulada no computador e que posteriormente é exatamente pintada. Este processo reprodutivo revela uma superfície mecânica e quase tão “perfeita” que poderia ser impressa a *plotter* sobre tela. A influência do computador, seja como ferramenta (seleção da fotografia e posterior edição) seja como modelo (em que os quadros se assemelham a *prints*), na abordagem pictórica contemporânea é considerável e tende a aumentar. Com efeito, a enorme facilidade na captura e na edição da imagem digital (imediate e sem custos), ao contrário do que sucedia com a fotografia analógica, é aproveitada por uma grande maioria dos artistas pintores.

O impacto da fotografia na pintura também se manifesta nos artistas que se socorrem de imagens fotográficas provenientes da imprensa, com destaque para as que revelam um forte poder sugestivo, normalmente de natureza perturbadora ligadas à guerra, atrocidades humanas, mortes ou deformações físicas, entre outros temas marcantes. Se existe alguma uniformidade nos

temas escolhidos, o mesmo já não se verifica no resultado final (pintura), que é por natureza bastante diversificado.

Num espectro artístico tão díspar, as abordagens pictóricas recentes (na sua relação com a fotografia) encontram-se balizadas entre um tratamento realista, (que vai desde uma aproximação mais extremista à imagem fotográfica, como por exemplo se verifica na obra de Gottfried Hellwein, à mais expressiva, como no caso de Jenny Saville), e um tratamento menos explícito (em que os artistas desenvolvem as potencialidades inerentes à perda de foco e de definição da imagem fotográfica, numa abordagem aproximada à obra de Richter ou de Sasnal).

I.1.1 Gerhard Richter

As primeiras pinturas de Richter eram muitas vezes baseadas em fotografias desfocadas, imitando a indefinição de imagens de vigilância, tiradas a partir de um carro em movimento. A sua origem, na Alemanha Oriental, ampliava a ressonância do seu trabalho.

Nas obras de Richter existe uma relação constante entre a pintura e a fotografia, apesar das enormes variações dos motivos, que vão desde as foto-pinturas até às aparentes abstrações minimalistas (Kirsten Stremmel, 2005: 78).

Não é a “perfeição” da imagem que interessa a Richter mas, pelo contrário, o seu potencial resultante da perda de foco e da falta de definição.

Na sua instalação “Atlas”, em Nova Iorque, e mais tarde na Documenta de 1997, Richter mostrou um vasto conjunto de pequenas fotos tiradas como se fossem para um livro de esboços.

Este conjunto incluiu centenas de imagens de texturas, céus, mares, azulejos, tijolos, árvores e por aí fora. Por vezes eram pintadas por cima, por vezes fotografadas novamente de forma a criar camadas complexas entre a pintura e a fotografia.

Estes trabalhos de Richter remetem-nos para a tradição da pintura associada a Ticiano e Velasquez, e de Monet a Rotho. Esta tradição é parcialmente expressa na tendência barroca de quebrar a superfície da pintura e do desfoque da imagem como forma de estimulação da interpretação do espectador.

De facto o artista pinta a partir de fotografias, mas segundo um conceito diferente, não se preocupando tanto com questões eminentes à pintura, como a cor, a composição ou o espaço, mas sim com as potencialidades da imagem ao serviço da pintura. Apercebeu-se que a cor, o espaço e a composição não são necessidades prioritárias para a arte.

O artista tem também uma forte relação com o minimalismo, no sentido da enfatização da pintura enquanto processo e não tanto como um médium para a composição pictórica.

Richter sempre questionou os modos de percepção e da representação artística, remetendo desta forma para aspetos ligados à arte conceptual.

Wendy Weitman¹⁴, por altura da exposição no MoMA, Museu de Arte Moderna em Nova Iorque, considerou que durante o seu trajeto artístico Richter explorou uma variedade significativa de processos fotográficos. Richter trabalhou com médiums económicos que sugerem a uma aparência de “não-arte” no seu trabalho.

Richter tomou a seu cargo a resolução da ideia anunciada do luto da pintura, preconizada Paul Delaroché, após ter ficado seduzido pela máquina de imagens de Daguerre¹⁵. A sua obra intersesta a história da pintura com a sua viabilidade e com a natureza do virtuosismo. Richter vai para além da fotografia, refletindo entre o que pode ser uma imagem pictórica ou fotográfica. Libertou-se da necessidade de inventar algo e esquecer tudo o que se pode entender como pintura.

Para Richter a simples cópia de um postal ou de uma imagem desclassificada poderá conduzir a uma pintura. A libertação da pintura tomou assim lugar no sua prática, passando a pintar o que lhe apetecia, desde temas tão díspares como aviões, reis secretárias, etc. Desta forma, em que qualquer imagem fotográfica pode constituir uma imagem pictórica e que leva à libertação do motivo levanta logo outra questão, e que se prende com os critérios da seleção das imagens escolhidas. Partindo da opção do artista de pintar a partir de imagens dadas, assumindo o valor de *readymade*¹⁶. Neste sentido, a imagem fotográfica para Richter poderá ser entendida segundo uma óptica de apropriação, numa aproximação ao “Chafariz” (1917) de Marcel Duchamp.

A opção do *readymade* de Richter incide num processo de decisão, numa aproximação aos coceitos de Duchamp¹⁷. A obra deste último é profícua nas relações estabelecidas entre a pintura e o *readymade*. Visto desta forma, o próprio tubo de tinta é já um exemplo de *readymade*, fruto da industrialização ao invés do processo da misturas dos pigmentos antes da produção das tintas industriais.

¹⁴ Ver <http://dasartespasticas.blogspot.com/2008/01/gerhard-richter-dresden-alemanha.html> (acedido em 19/10/201)

¹⁵ Os trabalhos fotográficos de Daguerre são muito detalhados, um tipo singular de imagem fotográfica de aspeto muito polido numa folha de prata, sensibilizada com vapores de iodo, expostos numa grande caixa câmara, revelada com mercúrio e estabilizada com água do mar ou sódio. Muito embora Daguerre tenha sido levado a revelar e a publicar pormenores sobre o processo, ele registou a patente do equipamento necessário para praticar a nova arte. A fotografia tem um duplo carácter, como medium de expressão artística e como uma poderosa ferramenta científica, e Daguerre promoveu a sua invenção nas duas formas. Num dos seus trabalhos, Daguerre fotografou uma composição de conchas e fósseis segundo um sentido artístico e também como medium para objetivos científicos.

¹⁶ Os *readymades* de Marcel Duchamp são objetos comuns que o artista seleciona e modifica. Segundo Duchamp: “By simply choosing the object (or objects) and repositioning or joining, titling and signing it, the object became art. As the process involved the least amount of interaction between artist and art, it represented the most extreme form of minimalism up to that time.” A única definição de *readymade* publicada sob o nome de Marcel Duchamp, ou suas iniciais “MD”, para ser preciso, aparece no dicionário de André Breton e Paul Eluard (1990): “an ordinary object elevated to the dignity of a work of art by the mere choice of an artist.”

¹⁷ Marcel Duchamp (1887 – 1968, Blainville-Crevon, França) foi um artista francês e o seu trabalho está associado ao Dadaísmo e ao Surrealismo. É considerado por muitos como um dos mais importantes artistas do século XX.

Em relação aos critérios das escolhas de Richter, sobre o que pintar e como pintar, este refere: “não inventar nada, nem ideia, nem composição, nem objeto, nem forma; e receber tudo: composição, objeto, forma, ideia e imagem”. (...) “Mas também não é verdade que não tenha nada específico em mente. Como as minhas paisagens: vejo inúmeras paisagens, fotografo 1 em cada 100.000 e pinto 1 em cada 100 que fotografo. Portanto procuro algo muito específico, daqui concluo que sei o que quero”¹⁸.

Em Richter a pintura é uma constante batalha moral contra a obscenidade sedutora da imagem fotográfica, que está disseminada na sociedade contemporânea.

Para os seus trabalhos de pintura sobre fotografia, Richter geralmente usa impressões de fotografias de viagens, de caminhadas e do seu meio envolvente¹⁹

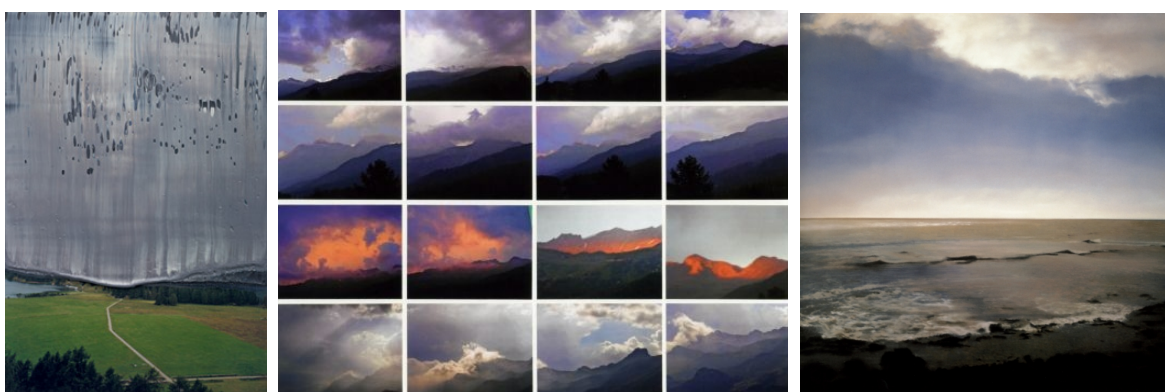


Fig. 10 - *April '05*, (2005), Gerhard Richter, óleo sobre 73 cm, Atlas Sheet: 774. fotografia, 14,8 x 10,0 cm.

Fig. 12 - *Seascape* (1998), Gerhard Richter, óleo sobre tela, 290 cm x 290 cm.

I.1.2 Sigmar Polke

Sigmar Polke, como muitos artistas da cena artística recente, desenvolveu um trabalho que é de difícil catalogação. Ele, a par de Richter, é um dos pintores mais significativos da geração do pós-guerra. A sua obra não se confina somente à pintura. A abordagem de Polke é caracterizada pela vasta experimentação de estilos e temáticas, com associações inesperadas (históricas e contemporâneas) e com a utilização de uma ampla diversidade de materiais e técnicas.

Se existe algum elemento transversal à sua obra, este será a sua diversidade e resistência

¹⁸ Sardo, Delfim *ob. cit.*, p.9.

¹⁹ Mais informação em <http://www.e-flux.com/shows/view/6015> (acedido em 19/10/2011).

a qualquer forma de categorização.

Nos trabalhos mais recentes, Polke faz alusão à renovada cultura das armas e ao papel dos Estados Unidos na política global, como líder dominador das superpotências mundiais. Noções de percepção, autenticidade da imagem e as fronteiras entre a abstração e a figuração são também exploradas no seu trabalho recente.

Igualmente, em obras recentes, da exposição “History of Everything” expostas na *Tate Modern*, “Machine Painting”, Polke pinta imagens foto-jornalísticas de periódicos e de revistas, sob um irônico sentido de humor, que lhe é característico, e que é evidente nas duas grandes pinturas de colônias de nudistas, onde aparecem homens nus e mulheres no meio do campo.

Estes trabalhos²⁰ de Polke pretendem fazer uma reflexão sobre a atitude ambivalente dos britânicos perante o sexo.

Em “I Don't Think About Anything Too Much” (2002) Polke enfatiza os padrões feitos pelos buracos das balas espalhados pelos alvos. Estes padrões assemelham-se a pontos dissolventes e em formas encontradas em trabalhos anteriores. Em “Raster Dot” e “Printing Mistake”, encoraja-se o espectador a olhar para as formas geométricas coerentes e simultaneamente para as formas produzidas pelas marcas dos tiros aleatórios.

Em 2002, Polke desenvolveu uma nova técnica que designou de “Machine Painting”.

Estas são as suas primeiras produções mecânicas completas de pintura, em que a edição da cor e das formas são feitas a partir de um computador. As composições criadas são depois fotograficamente transferidas para grandes superfícies feitas de tecidos.

Até então, Polke tinha rejeitado os processos mecânicos preferindo explorar os aspetos visuais da tecnologia mecânica feita à mão. Já na década de 60 ele tinha produzido pinturas em que o efeito do ponto em folha de papel jornal era simulado pela pintura meticulosa de cada ponto.



Fig. 13 - *Don't Really Think About Anything Too Much* (2002), Sigmar Polke, pintura.



Fig. 14 - *Fastest Gun in the West* (2002), Sigmar Polke, técnica mista sobre tecido, 302 x 503 cm.

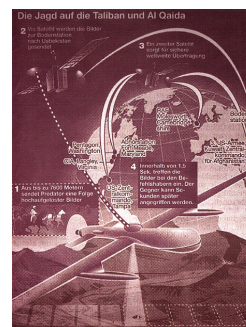


Fig. 15 - *The Hunt for the Taliban and Al Qaeda* (2002), Sigmar Polke, pintura.

²⁰ Ver <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/polke/> (acedido em 20/10/2011)

I.1.3 Jenny Saville

“The caveats are crucial: the viewer is not a spectator, and is not unwilling. Saville’s paintings do not allow a disinterested glance. Once you look, you’re hooked. At the same time they do not force themselves on the viewer. They draw out something that is repressed or obscure in the viewer’s experience and bring it to light.” John Gray, in *The Landscape of the body: Ballard, Bacon and Saville*, in catálogo Jenny Saville (2005: 8)

Jenny Saville passou bastante tempo com pessoas envolvidas em cirurgias e em operações de mudança de sexo, o que se reflete na sua pintura. Por um lado, os seus retratos de pessoas em várias fases das reconstruções cirúrgicas podem ser vistas como um projeto de auto-realização.

O trabalho de Saville é de “pós-pintura”: numa pintura que tentar reinventar-se a si própria no turbilhão do presente, numa procura por ir mais além do que a visível relação entre a pintura e o seu suporte.

Como muitos outros artistas, Saville pinta a partir da fotografia. Os seus motivos pictóricos são geralmente baseados em fotografias, mas não segundo uma abordagem linear. Ela coleciona ilustrações de livros de medicina, fotografias a cores de corpos carbonizados, queimados, aleijados ou de doentes, bem como de reproduções de trabalhos de Velasquez, Sargent e De Kooning. Segundo Linda Nochlin²¹, o belo, o grotesco, o horrível, imagens oriundas de páginas de websites de vaginoplastia, mulheres transexuais e imagens de corpos deformados, são absorvidos na sua pintura a partir do gesto da pincelada de Rubens e de Ticiano.

Em “Still”, a dor que parece ter sido produzida na mesa de operações pode assemelhar-se a alguém que sofreu um acidente mortal. Em ambos os casos, o corpo humano foi sujeitado a um violento assalto, apesar de no caso da cirurgia estética as feridas serem auto flageladas, a partir do impulso de remodelação do seu próprio corpo.

As pinturas de Saville podem ser vistas como a tentativa de explorar as possibilidades de uma situação, na qual a falta de sentido nos leva a agir.

A partir dos retratos, muitos numa expressão de agonia, Saville espelha todo o processo de violentação a que o corpo é sujeito, na busca do ideal do *Self*, visão esta que nos comanda inexoravelmente numa sociedade marcada pelo bombardeamento dos *media* da tão apregoada estética perfeita.

As figuras de Jenny Saville não têm grandes semelhanças com as formas idealizadas de que se poderia esperar de um nu. Os corpos de Saville não têm o que a maioria das pessoas

²¹ Jenny Saville, (2005: 11) Excerto de “*Migrantes*”, publicado pela Galeria Gagosian em 2003.

poderia apelidar de belo, mas não se pode negar a sua grandeza e esta é parte da tradição que remonta aos tempos pré-históricos, o retrato da forma feminina, idealizada como maciça.

A abordagem de Saville assenta, em muitos casos, em telas de larga escala de corpos desnudados ou de close-ups de rostos “massacrados” e sujeitos de natureza ambígua. Os seus trabalhos são altamente sugestivos, excitantes e bastante perturbadores, segundo uma técnica de pintura que cruza o abstracionismo visceral da pincelada, visto de perto, e o naturalismo pictoral do sujeito, a partir do afastamento do espetador.

Se no caso de Ackermann e de Lambie, o espectador “entra” no quadro por todo o ambiente pictórico que o ladeia, no caso de Saville, este é significativamente envolvido na trama pictórica, para lá da escala também pela inquietude dos temas representados.

Num paralelo à pintura recente, podemos ver este tipo de representação nos trabalhos de Robert Crumb e nas pinturas de Lucien Freud, com quem Saville é muitas vezes comparado.

No seu trabalho “Matrix”, (1999), uma pintura a óleo sobre tela de grande escala, aparecem-nos um nu reclinado com seios femininos e genitais femininos sem pelos, mas com uma face masculina com resquícios de barba a olhar fixamente de frente para o espectador. Os órgãos genitais são exibidos em grande destaque, tornando-os num foco mais importante do que propriamente o olhar. Todo o trabalho é pintado com pinceladas violentas em tons pele naturalistas. Neste trabalho, como em tantos outros, Saville apresenta-nos um nu pós-moderno, não encaixando no modelo tradicional de nus que prevaleceu ao longo da história da pintura, como referenciado por John Berger em “Ways of Seeing”, em que a mulher nua era pintada ao serviço do homem.

As pinturas de Jenny Saville encontram semelhança nos trabalhos de Lucien Freud, e as suas similaridades são evidentes no que diz respeito à sobrevalorização da carne, das formas, das posturas e dos volumes dos corpos. No entanto, a representação dos corpos em Jenny Saville é mais agressiva, mais avassaladora e transgressiva do que em Lucien Freud.

Quando questionada sobre a influência de Lucien Freud na sua obra, Saville referiu que muito mais importante do que a influência deste artista na sua prática pictórica foi William De Kooning e de Francis Bacon.

Saville aprecia o trabalho de De Kooning pela sua capacidade, mas ao contrário deste prefere pintar o retrato com grande realismo na sua prática artística.

Saville disse que reconhece que: “the boundary of the flesh within her own work, there is abstract art, “the landscape of the brush marks²².”

O trabalho de Bacon revela distorções da carne que Saville também partilha, ambos com influências de Velazquez, no entanto no caso de Jenny o realismo é mais concreto.

Ainda segundo Linda Noclin, o trabalho de Saville tem alguns aspetos em comum com o

²² Elton John, “Jenny Saville”, in Entrevista, October, edição 2003 .

conceptual e com a performance artística feminista.

Apesar de quase todos os seus trabalhos serem pinturas, esta também trabalhou uma série de fotografias produzidas em colaboração com Glen Luchford.

Sobre a sua forma de trabalhar, Elton John descreve a ligação de Saville com a história da arte da seguinte forma: "look at old art because it gives (her) a sort of linkage to some tradition", which suggests that she sees herself as part of this tradition of painters, claiming that it is only a small number of artists (including Cy Twombly, De Kooning, Bacon, Velasquez, and Titian) that "give clues or answers to what I'm looking for"²³.

Em termos de representação, a linguagem visual em "Matrix" é semelhante às das *pin-up* da pornografia. Por outro lado, em "Matrix", como em tantas outras obras da artista, revela-se uma "negra" exibição erotizada de partes específicas do corpo, linguagem esta adoptada por territórios exteriores à arte, particularmente pelas artistas femininas, que Saville provavelmente conhece, tendo começado a ler teoria da arte feminista aquando da sua bolsa de estudos na Universidade de *Cincinnati*. Muitos dos trabalhos de Saville encontram paralelo na história dos homossexuais masculinos e lésbicas dos anos 80.

Em alguns casos, para lá do recurso às imagens fotográficas de jornais e revistas de medicina, Saville pinta também com modelos, que neste caso é Del Lagrace Volcano, um artista que se autodeclara "intersex" e cujo o seu corpo é uma componente do seu trabalho e de Saville.

Não mais identificado como uma mulher, ele enfatiza as suas características femininas, mas não quer ser um homem. Este tipo de perfil sexual não encaixa na visão de Berger, sendo que Saville, através do seu trabalho, é também descrita como: "a destroyer of false fetishes in terms of the tradition of the nude."²⁴

A postura provocadora e transgressiva das figuras de Saville revelam uma pintura impactante, que tem correspondência no que Mario Perniola²⁵ (2005: 77) diz sobre os artistas contemporâneos:

"Por fim, o artista acaba por ser envolvido num processo de singularização sem precedentes que rompe até com os princípios de universalidade sobre os quais se baseava a experiência estética do século XVIII e seguintes: a singularidade e as suas manifestações mais transgressivas acabaram por constituir o único critério de valor da arte dos nossos dias."

²³ *Ibid.*

²⁴ Simon Schama, *Jenny Saville*, New York: Rizzoli, 2005, p.126.

²⁵ Perniola, Mario, *A Arte e a sua Sombra*, Lisboa, Assirio e Alvim, 2005, p.77.



Fig. 16 - *Matrix* (1999), Jenny Saville, óleo sobre tela, 213 x 305 cm.



Fig. 17 - *Stare* (2004-2005), Jenny Saville, óleo sobre tela, 305 x 250 cm.



Fig. 18 - *Reverse* (2002-2003), Jenny Saville, óleo sobre tela, 213 x 244 cm.

1.2 Deus vê o que o Diabo esconde

Pintura, filme e vídeo

O interesse dos pintores pelo movimento e pela imagem animada já vem de longa data.

Se recuarmos no tempo, no início do século XX (1909) surgia o Futurismo, uma corrente artística baseada (Sylvia Martin, 2005: 6) na arte ação. O movimento dinâmico, carregado de energia, passou a ser um dos elementos chave da pintura futurista durante as três décadas seguintes. Os pintores futuristas tentavam visualizar um modelo universal de movimento, em que um dos polos ficou marcado por Giacomo Balla, com a sua visão plástica de sequências físicas do movimento, sendo o outro a representação da essência do movimento de Boccioni. Em “Dinamismo de um cão com trela” (1912) Giacomo Balla dividiu os movimentos de uma mulher a passear o seu cão em várias sequências separadas de movimento, numa referência às cronofotografias de Etienne-Jules Marey, que havia produzido sequencialmente a passada dos seres humanos e animais e voo dos pássaros, utilizando uma máquina por este construída e designada “câmara-pistola”²⁶. Duchamp, considerado um dos artistas chave do século XX, também explorou noção de movimento nos seus quadros (Daniel Marzona, 2007 :26). Sobre “Nu descendant un escalier nº2” (1912) António Olaio (2005: 38) refere: “*Com o Nu descendant un escalier*, Duchamp, mais do que representar apenas um nu, representa-o enquanto acontecimento. Aquele nu, ao descer uma escada, é aquele facto. (...) O movimento deste nu, metaforicamente, anima a história da pintura. Se um nu pode descer umas escadas, então uma natureza morta não poderá apodrecer?”

²⁶ Martin, Sylvia, *ob. cit.*, p.42.



Fig. 19 - *Dinamismo de um cão com trela* (1912), Giacomo Balla, óleo sobre tela, 89,8 x 109,8 cm.

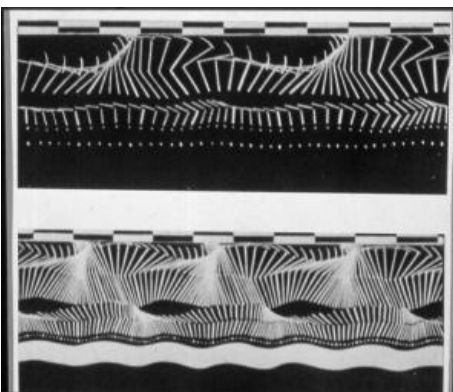


Fig.20 - (1883) Etienne-Jules Marey, cronofotografia.



Fig. 21 - *Nu descendant un escalier n°2* (1912), óleo sobre tela 147.5 x 89 cm.

Na intersecção do cinema com a pintura e vice-versa, destaca-se a obra de Norman McLaren. A fusão entre os dois médiums é evidente nos trabalhos do Cinema Abstrato e em especial no trabalho deste artista plástico e cineasta experimental. McLaren desenvolveu a técnica do filme pintado à mão, onde a película funcionava como funcionava exatamente como na tela do pintor em virtude das intervenções serem produzidas sobre a película: desenhos, formas abstratas e cores materializadas sobre o suporte (película).

Nos finais da década de 40, a televisão tinha-se tornado num veículo de comunicação de massas, que tinha por objetivo transmitir imagens e som, segundo o modelo de representação renascentista, em que o sentido tomado enveredava pela reprodução das imagens com o máximo de fidelidade, automatizando e perpetuando o modelo pictórico renascentista, (Machado, 1988, p.119) como uma técnica de duplicação do mundo visível pela máquina.

A abordagem pictórica da Arte Pop revela forte influência do filme e da imagem televisiva.

Muitos dos artistas pop, como por exemplo Andy Warhol, Peter Blake ou Richard Hamilton, exploraram a imagética fílmica, incidindo a sua atenção nos *mass media* e na representação de estrelas de cinema, em que o estereótipo mais recorrente foi a superstar Marylin Monroe.

Na década de oitenta, vários artistas pós-modernistas revelaram uma associação da pintura com a fotografia, sendo de destacar a obra de Jean-Michel Basquiat, Gerhard Richter, Sigmar Polke, Robert Longo, John Baldessari, Gilbert e George ou de Julian Schnabel entre outros.

Jean-Michel Basquiat, um dos artistas em foco na década de oitenta, recorreu às colagens fotográficas, ora abordando acontecimentos sociais ora numa revisitação á história da arte, como por exemplo em “Boone” (1983), onde o artista trata a pintura de Leonardo da Vinci. Leonhard Emmerling (2003: 9) acrescenta: “Boone no és solo una version maliciosa del cuadro más famoso del mundo, la Mona Lisa, de Leonardo da Vinci, sino un dudoso homenaje de Basquiat a la que fue su galerista durante muchos años, Mary Boone, de la que el artista se separó, como de otras tantas personas, de forma pouco amistosa”



Fig. 32 – *Marilyn* (1964), Andy Warhol, pintura polímera e serigrafia sobre tela, 101 x 101 cm. Fig. 33 – *Na Varanda* (1955-1957) óleo sobre tela, 121 x 90 cm. Fig. 24 e 25 (pormenor) – *Boone*, Jean-Michael Basquiat, colagem de papel, marcador e cera sobre aglomerado, 104 x 30 cm

Gerhard Richter incide a sua atenção nas potencialidades plásticas da falta de focagem da imagem de vídeo, uma pintura que segundo António Quadros Ferreira (2009: 282) possui: “esta qualidade excepcional – a de procurar nas oposições, e nas diferenças, um sentido mínimo de memória, mesmo que para isso seja necessário o recurso ao abandono, ao resgate do esquecimento, ou mesmo á dissipação da imagem (da pintura).”

Kerstin Stremmel (2005: 78) fala da extensa obra fotográfica do artista alemão: “Atlas de Richter, um compêndio de reproduções fotográficas com quase 6000 imagens que ele iniciou na década de 1960, serve como motivos para a sua foto-pintura.”

Nas práticas pictóricas recentes sobressai, para lá do uso de imagens fotográficas e de imagens da história da arte, o uso de imagens²⁷ provenientes de filmes²⁸ ou de vídeos, onde se podem englobar também as televisivas. Nesse uso de imagens fílmicas ou televisivas, os processos utilizados são múltiplos e muito variados.

No caso dos pintores que recorrem a imagens fílmicas, a sua prática socorre-se de uma imagética que reside numa linearidade temporal da qual restam traços no seu uso repetido e podem ter ecos de uma memória cinematográfica ou, pelo seu contrário, evidenciar somente uma qualidade cinemática.

²⁷ Vilém Flusser (1998: 27) “As imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo. As imagens são portanto, resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões espaço-temporais, para que se conservem apenas as dimensões do plano. Devem a sua origem à capacidade de abstração específica a que podemos chamar imaginação”

²⁸ *Ibid.*, p.33. Retomo aqui o conceito defendido por Flusser, do filme e do vídeo como “image animada”. O filme recebe o legado cultural e técnico da fotografia: o fazer fotográfico (processo e gênese), o estatuto de representação do real, o sistema complexo de escolhas “culturais” anteriores e posteriores ao ato fotográfico, o processo social de utilização em ambiente familiar ou institucional. Partindo desta, constrói a sua especificidade em primeiro lugar caracterizado pelo movimento. A imagem animada resulta de uma ilusão de óptica.

Por outro lado, os artistas que utilizam a imagem de origem videográfica de *broadcast* escolhem imagens²⁹ “desclassificadas”, em termos ontológicos, sendo a imagem requalificada pelo tratamento pictórico.

A natureza problemática da representação dos meios tradicionais passou a ser menos um tema nos anos recentes, e agora estamos no “*post-medium condition*”. É uma condição na qual a presença de tantos trabalhos que exploram a fotografia e o vídeo na arte contemporânea têm mais a ver com a ubiquidade desses médiuns do que com qualquer outra coisa. O modelo cultural massificado atual assenta numa “glorificação” da cultura visual, em que a imagem ocupa o lugar central.

Luc Tuymans assume aqui um papel de relevo, no que diz respeito ao panorama dos artistas que recorrem a imagens videográficas e fílmicas na prática pictórica.

Neste campo, ainda há a destacar o caso dos artistas que usam imagens fílmicas e videográficas, com outros tipos de enquadramentos, de imagens em movimento que são congeladas pela pintura, remetendo para o estatuto de arte “maior” da pintura.

A experiência acumulada de Tuymans enquanto realizador de filmes nos anos oitenta influenciou-o na forma como corta e enquadra as imagens fotográficas, usadas como fonte das suas pinturas. A utilização de uma suave paleta cromática nos projetos pictóricos transmitem uma sensação inicial de um prazer sereno que depressa é cortado pela natureza perturbadora da imagem e das suas implicações, como por exemplo um corpo doente, uma câmara de gás ou uma cama usada numa filmagem pornográfica.

Noutros casos, a abordagem passa pelo uso de imagens de filmes que se desmultiplicam em diferentes versões a partir do mesmo fotograma, em que se recorre a imagens fílmicas no processo pictórico. Neste caso, a origem do filme não é significativa, veja-se o caso de Kahrs, em que a utilização de um dispositivo muito definido, o emolduramento das pinturas com utilização de um vidro, remete para Francis Bacon, provavelmente uma remissão tão forte como a própria presença do material fílmico.

Neste espectro de práticas artísticas, em que se alia a pintura ao filme, emerge a repetição e recorrência das mesmas imagens, remetendo para questões cinematográficas centradas no processo de montagem e edição, valorizando mais a articulação construtiva do que a imagem cristalizada.

Já no caso dos artistas que recorrem ao uso de imagens de modelo televisivo, muitas vezes das vezes empregam imagens frontais, frontalidade essa que é do tipo televisivo, já que o estereótipo televisivo é o da frontalidade em relação ao espectador a quem a imagem se direciona.

A prática pictórica de muitos destes artistas foca-se em processos de edição, em que a manipulação da imagem é um ponto de partida. Neste sentido, veja-se o exemplo de Alex Katz,

artista que recorre a procedimentos associados à natureza fluída da reconstrução continuamente editada da realidade.

Num sentido inverso, a relação entre a pintura e o filme é frequentemente explorada pelos novos médiuns artísticos, a partir de uma geração de artistas digitais que conhece os seus precedentes artísticos, como faz referência Mark Tribe (2007: 15): “Mas muitos artistas da New Media Art refletiam conscientemente a história da arte no seu trabalho, reinterpretando ou renovando projetos dos anos 1960 e 1970 num contexto tecnológico novo. (...) Em *Empire 24/7*, Wolfgang Staehle usa uma projeção ao vivo de uma câmara da Net para refazer *Empire* (1964), de Andy Warhol, um filme de oito horas sobre o Empire State Building. John F. Simon, Jr. Revisita a utilização experimental de Paul Klee da grelha cartesiana em *Every Icon* (1996). Jennifer e Kevin McCoy utilizam bases de dados para reinterpretarem filmes, em projectos como *201: A Space Algorithm* (2001), a sua versão de “*2001: Odisseia no Espaço*”, de Stanley Kubrick.”

Em “*Guernica*” (2001) do duo Media Art, Entropy8zuperl, supervisiona-se a rede como um mundo terrível, um globo estéril a preto e branco. Aviões orbitam o planeta, representando fragmentos de mensagens de correio electrónico. O título da obra e a paleta monocromática derivam da pintura de Picasso, “*Guernica*” (1937), um grito perturbador contra a violência da guerra³⁰.

A dicotomia da pintura e do filme também percorre os videastas, como por exemplo se verifica na obra de Bill Viola. Na instalação “*Emergence*” (2002), Viola refere-se a motivos familiares da história de arte, neste caso oriundos da iconografia da Descida da Cruz e da Ressurreição de Cristo. Sylvia Martin (2006: 92) acrescenta: “Em composição e coloração, o trabalho é uma reminiscência das obras-primas italianas dos primeiros tempos modernos, como as que foram criadas por artistas como Giovanni Bellini e Piero della Francesca.”

Michael Rush (2005: 202) trata a relação entre a pintura e o vídeo através de Eve Sussman, em “*89 seconds at Alcazar*” (2004). Neste projeto videográfico, a artista faz uma alusão à história da arte, onde apresenta uma filmagem de doze minutos da movimentação das pessoas na corte real espanhola presentes no quadro “*As Meninas*” de Velasquez. Desta forma, as relações entre a pintura e o vídeo/filme percorrem os dois sentidos, seja a inclusão de imagens videográficas ou fílmicas na pintura, seja na revisitação a obras pictóricas pelos videastas.

³⁰ Tribe, Mark, *ob. cit.*, p.78.



Fig. 26 – *Every Icon* (1996), Fig. 27 – *Emergence* (2002), Bill Fig. 28 – *89 seconds at Alcazar*, Eve Sussman, vídeo.
 John F. Simon, Jr., impressão Viola, vídeo.
 de ecrã.

Voltando ao tema principal deste subcapítulo, no sentido da influência do vídeo e do filme na pintura, é também prática comum a apresentação de projetos híbridos, onde interagem a pintura com a instalação e com vídeo, como exemplo na instalação “The Poetics Project (Documenta version)” (1997) de Tony Oursler e Kelly, onde o espaço expositivo é composto por várias pinturas iluminadas em conjunção com projeções de vídeo de grande formato.

Fazendo uma síntese, a multiplicidade e a diversidade são as características que definem as obras pictóricas recentes com ligação ao vídeo e ao filme. No entanto, dentro destas, três variantes sobressaem: a utilização de imagens de filmes de natureza violenta, de imagens fílmicas ou videográficas que se desmultiplicam em diferentes versões a partir do mesmo fotograma e a “glorificação” (através do processo da pintura) de imagens “desclassificadas” de televisão ou de filmes. A frontalidade das figuras para o expectador, numa cópia do modelo televisivo, é outra das características da pintura contemporânea na sua relação com a televisão.

I.2.1 Johannes Kahrs

A procura de imagens fotográficas para pintar leva Kahrs³¹ para o mundo cinematográfico, através de fotogramas de filmes de violência, de crimes, de imagens muitas das vezes recolhidas nos meios de comunicação social que se assemelham a peças de um contexto cinematográfico, na medida em que estas poderiam ser explicadas por imagens posteriores ou anteriores.

As imagens fotográficas que estão na origem dos seus quadros tratam-se de uma reprodução de ficções fílmicas. Nas suas pinturas, as imagens potencializam o cruzamento da imaginação com o de outros.

Os trabalhos de larga escala de Kahrs tem por base imagens dos meios de comunicação social, fotos de imprensa, noticiários e filmes. Apresentados fora do seu contexto original, as suas

³¹ Johannes Kahrs nasceu em Berlim, Alemanha, vive e trabalha em Berlim.

pinturas mostram-nos uma fusão entre o banal e o horrível, em que as imagens comuns, numa escala monumental, aparecem-nos congeladas numa sequência de tempo não linear.

Pintadas com um virtuosismo técnico, as pinturas altamente realistas de Kahrs exploram as imperfeições estéticas da fotografia. Os seus trabalhos intersejam elementos da história da arte e das tradições da “arte maior” da pintura, sugerindo o excesso de exposição das sombras, as tonalidades ácidas da impressão e o aspeto enevoado da televisão. Kahrs desloca as imagens familiares, transformando os momentos descartáveis da comunicação social em retratos contemporâneos inquietantes.

Se as pinturas fotorealistas de Kahrs denotam algumas influências de Gerhard Richter e de Luc Tuymans, já nos seus últimos trabalhos ele tem adoptado uma abordagem num estilo mais visceral, sugerindo por momentos a crueza de Francis Bacon.

Alternando entre tons quentes e, predominantes, cinzas de tamanhos variáveis, as novas composições de Kahrs exibem a “carne” como motivo. A ambiguidade que caracteriza os trabalhos anteriores do artista, segundo a manipulação da escala e da perspetiva, permanecem nestes trabalhos mas segundo uma nova abordagem, com a inclusão impactante de uma paleta colorida.

Em “Untitled (white)”, um auto-retrato, Kahrs recorre uma vez mais à fotografia, neste caso pessoal, baseado na foto que tirou de si mesmo após um grave acidente de bicicleta³².

Neste retrato, ele exhibe a sua nudez, expondo as fragilidades da carne como uma forma de catarse.



Fig. 29 - *Silent depression* (1999) Johannes Kahrs, , óleo sobre Metal (2 painéis), 193.5 x 269 cm.
Fig. 30 - *La Révolution Permanente* (2000), Johannes Kahrs, , óleo sobre tela, Plexiglas, tela, 160 x 210.2 cm.

I.2.2 Ebarhard Havekost

“Even what I personally experience is lent distance by assuming the character of media-generated reality.” Ebarhard Havekost *in* catálogo da exposição no Museu *Kunstmuseum Wolfsburg* (2005), Alemanha.

³² Ver <http://newyork.timeout.com/arts-culture/art/2063375/review-johannes-kahrs> (acedido 19/10/2011)

O trajeto pictórico de Havekost³³ percorre as limitações da percepção, determinadas pela pintura de fotografias como fonte, numa escolha por (re)cortes radicais, close-ups, perspectivas íngremes e pela materialidade da pintura em si. As cores são geralmente planas, as pinceladas são indiferenciadas, as superfícies não revelam quaisquer efeitos ilusionistas de profundidade.

Havekost, artista que se pode classificar como realista, explora a relação da imagem fotográfica e dos *media*, como a percepção e a representação. No processo pictórico, ele transfere da fotografia para a pintura através da supressão, desfocando ou apagando detalhes específicos e informação visual legível. Os seus motivos vão desde espelhos em branco, ecrãs de computadores e retratos obscuros cortados até às imagens das suas viagens, imagens laterais de faces, protegidas por óculos escuros ou, em vistas tão extremas de *close-up* que se tornam indiferenciadas. Noutras, o pintor, mostra pinturas de cenas do quotidiano comum familiar mas reduzidas à sua banalidade extrema, com se a câmara apontasse acidentalmente para o ambiente doméstico como se fosse para acabar de “gastar” o filme.

A abordagem do artista assenta mais numa lógica de tipologia videográfica do que propriamente fotográfica, devido à ideia de contínuo, pela lógica do *travelling* das suas séries, que são geralmente exibidas em conjunto. Nestes trabalhos, sobressai a ideia de apropriação fotográfica mas também de modelo.

E é neste ponto, da celebração do banal e do tédio, que a sua aproximação a Gerhard Richter se vislumbra, como na pintura da inexpressividade de um rolo de papel higiénico. Richter descreve o processo de pintar a partir de fotografias como tornar o “banal em mais do que banal”, mas em Havekost a pintura banal ainda se torna mais banal. A abordagem de Havekost vai no sentido da literalidade da superfície pintada e pela recusa de admitir uma extensão da narrativa para lá dos limites do quadro. Mesmos nos casos da sua pintura engajada sobre aspetos políticos, o drama acontece na superfície. “Stage” (2004) é um retrato de um soldado, em que num dos lados aparece a sua face terrivelmente marcada, sugerindo os acontecimentos/dramas que levaram à conquista das medalhas que adornam o seu uniforme.

Kirsty Bell³⁴ considera que a pintura de Havekost evoca uma determinada falta de engajamento emotivo, produzindo o que ele descreve como “imagens documentais que formulam um questionamento óptico em vez de descreverem a própria realidade.”

Em “Intro I”, Havekost usa a representação como ponto de partida para o abstrato, o avião enquanto motivo torna-se acidental na forma compositiva criada. Alongadas faixas de cor atravessam a tela e as formas e os padrões do avião tornam-se em elementos de desenho geométrico. O pintor usa finas camadas de tinta para enfatizar as contradições da planura da

³³ Eberhard Havekost (1967, Desden, Alemanha) As suas obras estão espalhadas por várias instituições/museus, fazendo parte da coleção permanente do Museu de Arte Moderna de Nova York, Museu de Arte de Denver, Museu Kunstmuseum, Tate, Staatliche Kunstsammlungen em Desden e no Museu de Arte Contemporânea da Fundação de Serralves, no Porto.

³⁴ Ver mais em http://www.frieze.com/issue/review/eberhard_havekost/ (acedido em 21/10/2011).

pintura. Este trabalho sugere um sentimento de leveza que faz lembrar a projeção do filme. Na forma como usa a representação fotográfica, Havekost expõe a complexidade das imagens no sentido em que são interpretadas e inter-relacionadas.

Através da forma como seleciona os motivos, bem como pela omissão de algumas das qualidade da imagem, as pinturas de Havekost operam como a memória, as associações criadas levam a uma íntima contemplação³⁵. Havekost também pinta edifícios citadinos de estilo modernista, como uma referência às políticas e utopias falhadas do pós-guerra do século XX.

Nestes trabalhos, o pintor explora a paralelismo entre a sistémica ideia de perfeição e o modelo da imagem ideal de construção. Trabalhando a partir do seu arquivo de fotos e de vídeos, Havekost altera as imagens originais num computador, as sombras são ligeiramente alteradas, as matizes são subtilmente transformadas, as formas são tenuamente esticadas e distorcidas. O que procura o artista não é a precisão fotográfica, mas sim momentos transitórios de percepção captada, os erros intencionais tornam a imagem mais agradável em termos visuais.

Em “Bowling 2”, o edifício foi alterada na sua perspectiva e iluminação. As atenuantes distorções transformam um momento de banalidade num momento de harmoniosa beleza.



Fig. 31 - *Intro 1* (2001), Eberhard Havekost, , óleo sobre tela, 80 x 180cm.

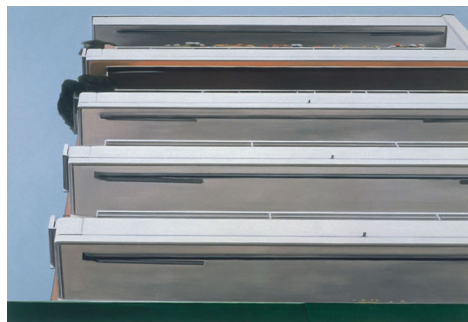


Fig. 32 - *Bowling 2* (2000), Eberhard Havekost, óleo sobre tela, 200 x 200cm

I.2.3 Luc Tuymans

Tuymans trabalha a partir de imagens fotográficas sujas e simulando a passagem do tempo sobre elas, como que velhas.

A prática de Tuymans, que incide em situações históricas de vergonha, de culpa e de fracasso, não possui nenhuma moral do processo pictórico, como Richter, mas um carácter banal, ostentando, em muitos casos, desprezo por uma pintura “maior”. Esta banalidade expressa na sua obra não vem da necessidade de confrontar os limites da pintura mas sim o resultado de uma elaboração de aparente displicência. Para Tuymans o uso da fotografia é importante ao nível do que é representado, mas segundo uma “cortina” indefinida” que leva ao enaltecimento do próprio processo pictórico.

³⁵ Ver http://www.saatchi-gallery.co.uk/artists/artpages/havekost_Carpark_4.htm (acedido em 15/10/2011).

O artista recorre a um “modo menor”, assumindo a pintura como um processo de impureza, corrompido pela história.

Luc Tuymans é considerado um dos mais significantes e influentes pintores contemporâneos. Ele é uma das figuras de uma nova geração de pintores figurativos, que continuou a pintar numa época em que muitos pensaram que a pintura como *médium* tinha perdido relevância. Nesta era tecnológica, muitos pensaram que a pintura era uma forma de expressão muito conservadora e que não poderia corresponder à heterogeneidade da experiência contemporânea. Tuymans aceitou esse desafio e introduziu novas técnicas na sua pintura, desde *cropping*, *close-ups*, *travellings* e sequências, que constituem elementos chave da sua pintura atual.

O vasto reportório do trabalho de Tuymans compreende, para lá da pintura, desenho sobre fotografia, filme e televisão, combinando uma grande espectro de estilos e temas. Como temas, aborda eventos históricos, como o holocausto ou as políticas do *Congo* belga até aos “banais” padrões, decorações de natal, e objetos do quotidiano. Ainda tem pinturas em que trata estado emocionais, como “Insomnia”, que nos remete para questões existenciais ou filosóficas sobre a condição humana.

Segundo Jemima Montagu³⁶, as pinturas de Tuymans resistem a categorizações estanques, os temas e ideias não são revelados de forma explícita, mas subtilmente sugeridas, construindo um conjunto ambíguo de fragmentos e detalhes.

Luc Tuymans pinta o indescritível, as suas cenas escurecidas parecem vagamente familiares, distantes, como memórias. Nas sus pinturas, Tuymans questiona a culpa na sociedade universal, desde o holocausto ao imperialismo, até ao abuso de crianças. Ao apresentar imagens muito “minimalistas”, cria um conjunto de emoções através da pintura, em que cada pintura tem, de alguma forma instintiva, uma associação espiritual.



Fig. 33 - *The Diagnostic View IV* (1992), Luc Tuymans, óleo sobre tela.



Fig. 34 - *Within* (2001), Luc Tuymans óleo sobre tela, 223 x 243cm.



Fig. 35 - *Still Life* (2002), Luc Tuymans, óleo sobre tela, 347 x 500cm.

³⁶ Exibição de Luc Tuymans na Tate Modern, em Londres e na K21, em Dusseldorf. A Exposição teve Emma Dexter como curadora e os textos foram de Jemima Montagu. Ver <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/tuymans/> (acedido em 20/10/2011)

I.3 Cada um vê mal ou bem conforme os olhos que tem

A Pintura como Campo Alargado

Fazendo um flashback ao percurso da pintura nas últimas décadas, esta encontra paralelo na escultura, na transposição das fronteiras pré-estabelecidas, em que muita da prática pictórica recente explora o alargamento dos campos artísticos. Grande parte destes artistas pictóricos aproveitam as potencialidades do espaço expositivo, transpondo os limites da tela, recorrendo às paredes e chãos das galerias e museus como suporte para o desenvolvimento de uma pintura que explora para lá dos limites tradicionais do seu suporte portátil comum.

Este alargamento espacial da pintura, tem as suas raízes nas vanguardas russas, em Lúcio Fontana, Yves Klein, *Combine Paintings* de Robert Rauschenberg, e movimentos associados ao minimal e ao pós-minimal.



Fig. 36 - *Canyon* (1959), Robert Rauschenberg, combine painting, 219 x 179 x 57 cm.

Fig. 37 - *Monogram* (1955-59), Robert Rauschenberg, óleo, papel impresso, metal, madeira, borracha e bolas de tênis, angora e pneu, 106.6 x 160.6 x 163.8 cm



Fig. 38 - Yves Klein (1960) pintando modelo para Antropometrias,

Fig. 39 - *Antropometria* (1960), Yves Klein, pintura.

Estes artistas, acima citados, incorporam características espaciais nas práticas pictóricas.

As questões inerentes às instalações cruzam as suas obras, muitas das vezes são indissociáveis, abrindo o caminho para uma revitalização da prática da pintura, à semelhança do defendido por Rosalind Krauss³⁷, nos finais da década de 70, sobre a apropriação de novas fronteiras para o campo expandido da escultura.

Durante as décadas de 70 e de 80, a escultura exibiu uma notável demonstração de “maleabilidade”, resultando num género de difícil definição ao abarcar um espólio de manifestações artísticas cujas intervenções pareciam tão díspares.

Rosalind (1979: 36) refere: “Era algo em frente a um edifício mas não era um edifício; era algo na paisagem mas não era a paisagem”

O conceito era associado à sua “condição de negatividade”, que caracterizava as intervenções escultóricas pós-modernas.

A escultura transmutara-se num conjunto de exclusões.

A autora define assim o “campo expandido” pela expansão lógica de um conjunto de pares, caracterizando um campo que reflete a oposição original e ao mesmo tempo a alarga. Segundo ela, este campo, também designado por estrutura, converte-se num campo logicamente expandido.

O “campo expandido”³⁸ nasce da problematização de conjuntos de pares de opostos, dos quais a escultura é apenas um dos conceitos que formam o campo: escultura, não-paisagem, *marked-sites*, paisagem, *site-construction*, arquitetura, estruturas axiomáticas, não-arquitetura.

Artistas como Robert Morris, Robert Smithson, M. Heizer, Richard Serra, W. De Maria, Robert Irwin, Sol LeWitt e Bruce Nauman são alguns dos representantes deste novo paradigma.

A par da expansão da escultura, também as definições de arte, de artista, de identidade e de comunidade, revelavam limitações.

Um conjunto de novas teorias sobre estes assuntos foram produzidas durante essas décadas, desde estudos culturais, pós-colonialistas e feministas, etc.

Como identificou Hal Foster (1996:184) a arte transformou-se num “campo expandido” da cultura, na qual a Antropologia intervém.

O “campo expandido” passou a ser aproveitado por outros géneros artísticos, nomeadamente pela pintura, potencializando as suas capacidades ao absorver linguagens provenientes de outros domínios artísticos. Entendida desta forma, a pintura renovou-se e reinventou-se como um campo de experimentação ou de ideação, transversal a muitas práticas

³⁷ “Sculpture in the Expanded Field” da autoria de Rosalind Krauss, foi um ensaio publicado na *October*, nº8, Spring, 1979.

³⁸ O definição de “campo expandido” tem sido usado na designação de processos artísticos que procuram esbater fronteiras entre géneros ou esticar os limites de determinadas práticas artísticas. Apesar de este ter sido retratado por Krauss, em 1979, a ideia de “campo expandido” já era praticada desde os anos sessenta tendo sido utilizado o adjetivo “expandido” em vários eventos artísticos.

artísticas. Nathalie Heinich³⁹, faz uma reflexão sobre o paradigma da arte contemporânea, afirmando que toda experiência da arte contemporânea pode ser interpretada como uma transgressão de fronteiras e uma extraordinária expansão do seu território; no entanto, essa ultrapassagem de limites não deve ser entendida como uma ausência de normas mas como uma complexa estratégia de desafio e de escândalo, que parece ter mais a ver com a economia da comunicação e da informação, do que com produtos artísticos entendidos como objetos de coleção.

As fronteiras da pintura alargaram-se à instalação, numa fronteira que intersesta a arquitetura com a pintura e o conceito de espacialidade. A instalação e o *site specific* levantam questões relativas à pintura-quadro, no que diz respeito ao objeto portátil, facilmente transformável em mercadoria. Noutros casos, a ligação entre a pintura e a instalação, concretiza-se pela apresentação de projetos que põem em questão a pintura enquanto mercadoria, já que muitas das obras deste artista são destruídas após a exposição, destacando a natureza temporária da peça. As suas pinturas parietais, com técnica fresco, salientam a fragilidade do “objeto” artístico. Apesar de uma grande maioria dos pintores que exploram a instalação revelarem percursos muito díspares e formas de intervenção associadas a conceitos ideológicos muito diferenciados, une-os também o sentido do envolvimento do espetador na obra, sob o prisma da desvinculação da contemplação da estética oitocentista do seu objeto tradicional, a pintura sobre um suporte móvel.



Fig. 40 – *Leben und Sterben* (2009), Franz Ackermann, instalação.

³⁹ Heinich, Natalie, *Le triple jeu de l'art contemporain*, Paris, Minuit, 1998.

Em resumo, as abordagens pictóricas no campo alargado, com ligação à instalação, passam numa grande maioria dos casos pela tentativa do envolvimento do espetador na obra, num percorrer do espaço expositivo, numa relação entre tempo e espaço, onde as obras são apresentadas em grande escala.

I.3.1 Franz Ackermann

As pinturas de Franz Ackermann⁴⁰ são povoadas por cores densamente carregadas e saturadas, levando o espetador a interferir na sua relação física com a arquitetura, segundo um espaço urbano contemporâneo. Os motivos abstratizantes, formam padrões constituídos por círculos, bandas e outras formas geométricas.

Em conjugação com estes trabalhos de grande escala, muitas das vezes em Instalação o artista recria os seus “mapas mentais” provenientes das memórias das paisagens de viagens que realizou. A instalação, um dos formatos preferidos por Ackermann, tem sido um dos meios mais explorados pelos artistas que experimentam novas recombinações de espaço/tempo como alternativa ao seu desencontro. Desenvolvidas ao longo das décadas de 60 e 70 do século XX, as instalações⁴¹ permitem um total envolvimento do observador na obra⁴². Na década de 90, estas práticas emergiram de forma renovada, tendo a pintura reaproveitado as potencialidades deste género artístico, na tentativa da “imersão” do espectador na obra, como é o caso de Ackermann.

Os seus trabalhos nucleares exploram tanto as estruturas físicas da localização como também o contexto político e cultural do lugar, apontando para a fluidez dos espaços urbanos contemporâneos e o cosmopolitismo das cidades sob o olhar da globalização.

Franz Ackermann transporta espaços localizados, estruturas arquitectónicas, imagens e motivos para outros locais diferentes e desintegrados, criando um novo tipo de cartografia, que no seu conjunto formam o mapa da identidade cultural.

⁴⁰ Franz Ackermann (1963, Neumarkt-Sankt Veit, Alemanha) vive em Berlim e produz obra nos campos da pintura, instalação e cartoon abstrato. Esteve presente na Bienal de Veneza de 2003, no Museu de Arte Moderna, em Nova Iorque, na Tate de Liverpool e no Stedelijk Museum, em Amesterdão.

⁴¹ Traquino, Marta, *A Construção do Lugar pela Arte Contemporânea*, Ribeirão, Edições Húmus, 2010, p.23. (Marta Traquino, 2010: 23) Ainda segundo Marta Traquino: “Neste contexto, a arte proporciona uma experiência individual de um espaço e de um tempo específicos vividos mental e fisicamente, destacando-se das formas de comunicação dos outros média embora coexistindo com eles. Trata-se de um campo de expressão alternativo ao formato da imagem bidimensional que prolifera no quotidiano.”

⁴² *Ibid.*, p.22. A autora define Instalação como espaços a serem percorridos, interiores ou exteriores, implicando como tal, factores temporais específicos. O trabalho (a obra) apenas se revela quando explorado pelo observador que deverá deslocar-se no espaço. E esta deslocação implicará um determinado tempo, definido por si próprio.

A sua prática artística é caracterizada pelos seus “mapas mentais”⁴³, pequenas aguarelas feitas enquanto se aloja em hotéis nas suas viagens à voltado mundo e pelas pinturas construídas a partir das suas memórias, já no estúdio.

Repetidamente, ele apropria-se de todo o espaço arquitectónico com instalações, desenhos e pinturas muito preenchidas, com imagens e figuras extremamente coloridas combinando com elementos das sociedades globalizadas ou sobre a crise atual dos países visitados.

Nas suas pinturas, Ackermann questiona a uniformidade, aspetos sociais e a solidão individual, do que Marc Augé chama de não-lugares⁴⁴ da supermodernidade⁴⁵, como por exemplo os terminais dos aeroportos, campos de refugiados, hotéis, etc. São essas vivências de não-lugares, sítios alegadamente desprovidos de história, anónimos e não identitários, que Ackermann explora habilmente em muitos dos seus trabalhos. Neste sentido, o artista levanta a questão da antropologia da contemporaneidade. A supermodernidade é caracterizada pelas figuras de excesso, superabundância factual, superabundância espacial e individualização das referências, correspondendo a transformações das categorias de tempo, espaço e indivíduo.

A renovação da categoria tempo é provocado pelo aceleração da história através do excesso de informações e da interdependência do “sistema- mundo”, criando a necessidade de dar sentido ao presente. O excesso de espaço é definido pelo encolhimento do mundo, que leva à mutação da escala em termos planetários através da concentração urbana, migrações populacionais e produção de não-lugares – aeroportos, autoestradas, salas de espera, superfícies comerciais, campos de refugiados, supermercados, etc., por onde circulam pessoas e bens. O indivíduo que se crê o centro do mundo, tornando-se referência para interpretar as informações que lhe chegam, é a terceira figura de excesso. O processo amplo de singularização de pessoas, lugares, bens e pertencimentos faz o contraponto com um processo de relacionamento tal qual o da globalização da cultura⁴⁶.

Nas pinturas/instalações de Ackermann não se celebra o triunfo da urbanização nem o indivíduo nómada contemporâneo do tipo “*international lifestyle*”, criticando a circulação do

⁴³ “*Mental Maps*” é a sua primeira grande série de trabalhos que foram produzidos durante uma estadia em Hong-Kong. Combina a precisão dos mapas tradicionais com a sua interpretação do ambiente local, uma documentação da percepção do artista das grandes metrópoles da Ásia, América do Sul e da Austrália. Ver mais em <http://www.whitecube.com/artists/ackermann/> acedido em (16/10/2011).

⁴⁴ Augé, Marc, (1994), Não lugares: Introdução a uma Antropologia da Modernidade, Lisboa, Bertrand, 1995.

Os não-lugares é um conceito defendido por Marc Augé, para nomear um espaço de passagem incapaz de dar forma a qualquer tipo de identidade, não relacional, não histórico e não identitário. Augé define o lugar, enquanto espaço antropológico, como um espaço identitário, relacional e histórico.

⁴⁵ *Ibid.*, p.39. A supermodernidade provém de três tipos de excessos: a) excesso de tempo por efeito da aceleração da história em que tudo se tornou acontecimento e que, por haver tantos acontecimento, já nada é acontecimento. Por isso, organizar o mundo a partir da categoria tempo deixou de fazer sentido; b) Excesso de espaço por efeito da mobilidade de pessoas, bens, informações, imagens, o planeta se ter encolhido, e sentimo-nos implicados em tudo, mesmo nos lugares mais remotos; c) Excesso de individualismo por efeito do enfraquecimento das referências colectivas, e porque as singularidades (dos objectos, grupos) organizam cada vez mais a nossa relação com o mundo.

⁴⁶ *Ibid.*, p.47.

viajante pelo mundo. Muitas vezes, ele réplica o espaço dotado de espetacular imediatismo e de saturação sensorial, que ele afirma definir como o global capitalismo do presente. O caos é um elemento intrínseco aos lugares representados por Ackermann.

Apesar dos recursos de Ackermann estarem circunscritos às duas dimensões pela natureza da pintura enquanto médium, as psicadélicas explosões de cores e as paisagens sugeridas podem derivar de qualquer local e de qualquer tempo, assumindo assim a metáfora da experiência das quatro dimensões dos espaços urbanos contemporâneos.

Tom Scott⁴⁷ fala-nos de Ackermann segundo outro ponto de vista: "Lastly, for those artists who are discontented with the present state of affairs - whether or not they speciously claim, as Ackermann does, to be 'apolitical' - perhaps it would be more effective to engage in what Saskia Sassen has called "spatialised power projects," or what Doreen Massey has called "power-geometry." Both argue for a progressive and historical sense of place that cannot be reduced to the static uniformity and isolation of 'non-place'. After seeing Ackermann's show one is left wondering whether the artist has really inquired into what this might mean for painting which aims at topographical representation and the reconfiguration of lived experience through memory."

As suas pinturas exuberantes e instalações estão centradas nos temas de viagens, turismo, globalização e urbanismo. Nos seus trabalhos reflete sobre a bipolaridade do turismo. O glamour e o consumo das viagens internacionais versus os detritos provocados por esse consumo.⁴⁸

Ackermann cria instalações de larga escala a partir da fusão de elementos individuais, pinturas, desenhos, fotografias, desenhos de parede e esculturas usando um largo espectro de materiais e de objetos do dia a dia, como roupas, revistas e mobílias.



Fig. 41 - *Mental Map* (2001), Franz Ackermann, Instalação.

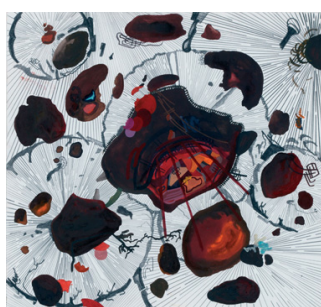


Fig. 42 - *Untitled, Mental Map: values of the west, Faceland III*, (2003), Franz Ackermann, técnica mista sobre papel, 28 x 29,6 cm.

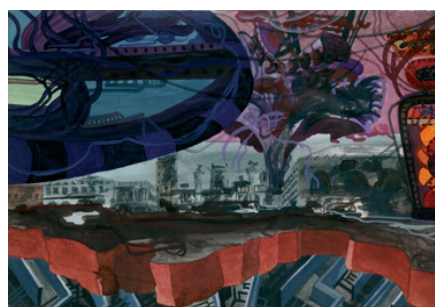


Fig. 43 - *Untitled, Mental Map: the new parking lot, Faceland* (2003), Franz Ackermann técnica mista sobre papel, 13 x 19 cm.

⁴⁷Ver <http://www.recirca.com/reviews/2005/franzackermann/fa.shtml> (acedido em 15/10/2011).

⁴⁸ Ver <http://www.whitecube.com/artists/ackermann/> (acedido em 5/10/2011).

I.3.2 Richard Wright

Richard Wright recorre a motivos diversos, entre os temas respeitáveis da história da arte à vida quotidiana das cidades, numa fusão entre tatuagens, caligrafia gótica, *graffitis*, arte minimalista e clássicos do design modernista. Nas suas composições pintadas planas o motivo individual cede o lugar a um tratamento rítmico, aproximando-se da música *techno* ou *bebop*.

Lembremo-nos o que nos diz Adam Symczyk em Uta Grosenick, *Art Now, 137 artistas al comienzo del siglo XXI* (2002: 544) sobre Richard Wright: "O artista utiliza os deslizos e as incorreções que resultam da intervenção subsequente do utilizador na ordem inanimada da visão do arquiteto. As condutas de ventilação, as tomadas elétricas e todas as perturbações discretas nas superfícies das paredes são pretexto para desenvolver variações de pintura na vizinhança direta de "momentos não-específicos" arquitectónicos."

O seu trabalho de fresco em cor ouro foi premiado com o *Turner Prize*, em 2009, tendo na altura Wright dito que estava chocado por ter ganho o prémio artístico mais prestigioso do Reino Unido.

Esta obra, sem título, é uma pintura sobre uma parede, tendo Wright empregue as técnicas do fresco renascentista na sua execução, primeiro desenhando num cartão e depois transferido a imagem para a parede, de uma forma que ele apelidou de "uma incrível forma medieval", tendo criado como que um fantasma do trabalho na parede. A imagem foi então pintada e coberta com folha de ouro.

Este trabalho, que esteve em exposição na *Tate Britain* até Janeiro de 2010, que depois da exposição será coberto por uma emulsão branca, o que levará à sua perda para sempre.

Nestes trabalho, Wright reflete sobre a natureza temporária da obra, nenhuma das suas pinturas parietais pretende sobreviver ao evento expositivo. Desta forma, o artista remete-nos para a questão da fragilidade da peça, o que por sua vez leva à ênfase daquele momento de existência da obra. Quando questionado como se sentia aquando da destruição do seu trabalho, Wright respondeu: "Sometimes I feel a sense of loss, sometimes of relief.(...) I wanted to make work that was part of the world." Giving up making paintings, he said, was "liberating. You're not carrying these things around with you."⁴⁹

Pela natureza da obra, que não pode ser comprada, vendida ou transportada, a sua existência vai para além do mercado da arte, em que a sua criação está condicionada pelo seu particular "envolvimento". O trabalho que fez para o *Turner Prize* foi inspirado pelas memórias das viagens que realizou entre a Escócia e Londres, para visitar a *Tate Gallery* em autocarros noturnos, viagens de uma noite para chegar a Londres, o dia inteiro para ver um único trabalho na

⁴⁹ Mais informações em <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2009/dec/07/turner-prize-winner-richard-wright> (acedido em 18/10/2011).

Tate Gallery e a noite seguinte de regresso a casa.

Estas pinturas de frescos, vistas à distância, assemelham-se a formas abstratas, a curta distância as formas sugerem o pôr-do-sol ou nuvens que fazem lembrar as paisagens de Turner, ou até às aguarelas de Blake, trabalhos estes que podem ser vistos no próprio local.

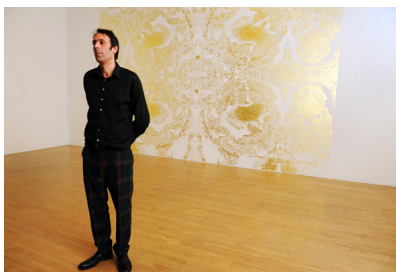


Fig. 44 - Richard Wright por altura da exposição "Turner Prize" (2009) na Tate Britain.

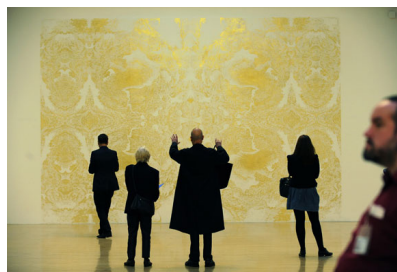


Fig. 45 - Obra exposta na Tate Britain (2009), Richard Wright, pintura sobre parede.

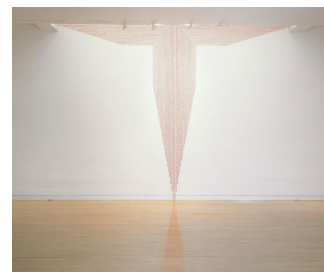


Fig. 46 - *Untitled* (2005), Richard Right, guache vermelho e tinta enemel sobre parede.

1.3.3 Chris Ofili

As telas de Chris Ofili⁵⁰ de grande formato são influenciadas pela cultura popular de finais da década de 90 bem como pela maneira de pensar de artistas como Polke ou Basquiat.

A superfície das suas telas revela múltiplas camadas de pigmento, de tinta acrílica e fosforescente, de tiras e filetes multicolores, resultando numa colagem que é coberta por uma camada grossa de resina translúcida e brilhante.

Esta superfície brilhante dá à obra uma profundidade variável.

As pinturas deste artista são uma celebração do poder da cor, bem como da decoração e da sexualidade, servidas por um humor negro, como em "Monkey Magic-Sex, Money and Drugs" (1999), onde são invocados três elementos do sucesso: o sexo, o dinheiro e as drogas. Ofili faz também referências às questões raciais e aos estereótipos sexuais de forma humorística.

Adrian Searle⁵¹ acrescenta: "O autor tenta alterar a relação entre a sua obra e o espectador, apresentando-a num ambiente que se projecta para além do espaço dos quadros propriamente ditos. Em parte, pretende que o espectador se sinta dentro da sua obra tal como se sentiu quando a criou: não como um estúdio falso, mas como um território psicológico, um espaço tanto físico como mental."

Nas pinturas mais recentes, algumas apresentam cores inteiramente azuis, outras ostentam cores "ácidas", de púrpuras a amarelos, sem a sua anterior "assinatura de marca", dejetos de elefante, e sem verniz.

Desde que se mudou para Trinidad, em 2005, Ofili adoptou uma paleta de cores

⁵⁰ Chris Ofili (1968, Manchester, Inglaterra) é um pintor inglês, atualmente a viver em Trinidad, que ganhou o *Turner Prize* em 1988, os seus trabalhos mais conhecidos fazem referência à cultura africana, particularmente pela integração da sua marca pessoal, bolas de dejetos de elefante. Em 2003 foi selecionado para representar a Inglaterra na Bienal de Veneza.

⁵¹ Searle, Adrian, in *The Guardian*, 17 de Junho de 2003.

simplificada, repletos de referências bíblicas, de paisagens de Trindade e da sua mitologia.



Fig. 47 - *The Upper Room* (1999-2002), Chris Ofili, Instalação, treze pinturas, 183 x 122 cm (cada pintura).



Fig. 48 - *Monkey Magic – Sex, Money and Drugs* (1999), Chris Ofili, Acrílico, colagem, cola, resina, lápis e dejetos de elefante.

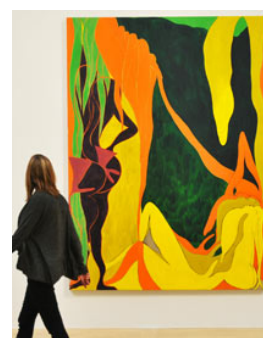


Fig. 49 - *The Raising of Lazarus* (2007), Chris Ofili, pintura, 153 x 115 cm.

I.3.4 Katharina Grosse

Katharina Grosse aplica cores fortes numa multiplicidade de superfícies de quatro formas diferentes. Na primeira das formas, a artista aplicava uma série de pinceladas rápidas, tanto horizontais como verticais de uma só cor. Na segunda, as várias camadas dispostas sobre as superfícies adquirem uma presença mais forte, resultado da interseção de pinceladas de duas cores sobre o suporte, em que cada uma assume um plano autónomo perceptível apesar da sobreposição entre as duas.

No terceiro modo, Grosse usa três cores e divide a pintura em número igual de formas retangulares e fragmentos, em número e qualidade equilibradas.

Por fim, no quarto modo, aplica a tinta acrílica sobre múltiplos fundos com recurso a uma pistola de pulverizar, gerando ambientes atmosféricos soltos ou então aplicações mais carregadas.

Na mesma altura que Katharina Grosse fez esta instalação⁵², “Untitled” (2004) a artista apresentou instalações semelhantes em museus e galerias, mas aqui ela pintou por cima da sua própria cama. Grosse lembra-se deste trabalho como um ponto de partida no seu pensamento, em ataca o seu espaço mais íntimo, o que lhe abriu novas possibilidades para a sua pintura.

⁵² Ver mais em http://cgrimes-news.blogspot.com/2009_11_01_archive.html (acedido em 14/10/2011).



Fig. 50 - *Atomimage* (2007), Katharina Grosse, Instalação, acrílico sobre tela, balões, PVC e carpete em PVC.



Fig. 51 - Katharina Grosse pintando com compressor e pistola.



Fig. 52 - *Untitled* (2004), Katharina Grosse, Instalação - residência da artista em Dusseldorf.

I.3.5 Jim Lambie

As pinturas de Jim Lambie⁵³, em muitos casos instalações, levantam questões espaciais ao espetador, muitas das quais recorrendo a pinturas no chão com tiras concêntricas feitas com fitas adesivas em vinil, interferindo com o espaço arquitectónico do local expositivo.

Estas pinturas recorrem a grandes contrastes, seja por variações de preto e de branco, seja pela combinação de uma paleta de cores muito fortes, em que as tiras de cor rodeiam o contorno do espaço.

Nos seus trabalhos, Lambie preenche o chão com recurso a materiais comuns, incluindo objetos da cultura Pop, desde as capas de CD às coloridas fitas de vinil decoradas com vivos padrões.

Num escrito da Tate, aquando da exposição de Jim Lambie na Tate, onde ganhou o *Turner Prize* em 2005, refere-se: "Lambie's works are often devised in relation to a specific space, where they are shaped by a series of intuitive and improvisatory decisions. This enables him to work in tune with the qualities of his materials and the parameters of the existing architecture."

Estas obras levantam questões de idiosincrasias do contexto arquitectónico.

Jim Lambie transforma o efémero da vida moderna quotidiana em vibrantes esculturas/instalações.⁵⁴

Estes trabalhos geométricos formais de Lambie remetem-nos para a obra de Frank Stella ou de Sol Lewitt. No entanto, vai mais além, com a inclusão de motivos musicais, desde as capas de álbuns aos cartazes das bandas.

⁵³ James "Jim" Lambie (1964, Glasgow, Escócia) é um artista visual contemporâneo que foi premiado com o *Turner Prize*, em 2005, com uma instalação designada "*Mental Oyster*". Graduiu-se na Glasgow School of Art, vive em Glasgow, e também trabalha como músico e DJ.

⁵⁴ Ver <http://www.tate.org.uk/britain/turnerprize/2005/jimlambie.htm> (acedido em 17/10/2011).

Desde finais da década de 90 que Jim Lambie usa fita brilhante em variadas cores para construir instalações de chão, como por exemplo “Touch Zobop” (2003). Lambie recorre ao uso de um material comum, fita autocolante, para realizar o preenchimento das superfícies, aplicadas segundo linhas contínuas. Estes chãos coloridos transformam a dinâmica do espaço, transformando um sereno espaço expositivo num energético, poderoso e emocionante local, criando ritmos vibrantes capazes de confundir e desorientar os espectadores.



Fig. 53 - *Touch Zobop* (2003), Jim Lambie, Instalação, Tate Britain.



Fig. 54 - *Train in Vain* (2008), Jim Lambie, Instalação, Museu de Arte Contemporânea Hara.



Fig. 55 - *The Byrds - All Day and All of the Night* (2005), Jim Lambie, Instalação.

I.3.6 Angela de la Cruz

Se Jim Lambie explora todo o espaço expositivo, dando origem à instalação, já Angela da Cruz⁵⁵ recorre à linguagem oriunda da escultura, trabalhando o peso, a superfície e o volume como conceitos.

A tela é muitas vezes deformada, ora através das descolagem do tecido do seu suporte, ora pela deformação ou amputação da estrutura, ora pelos acidentes ocorridos na superfície pictórica, encarando a pintura como um objeto.

Angela de la Cruz tem vindo a explorar as fronteiras da pintura como *médium*.

As suas obras partiram do caminho tradicional, a partir da cobertura de superfícies monocromáticas com pinceladas horizontais com tinta acrílica ou com óleo, criando monocromias “perfeitas”. Passou, entretanto a explorar a ruptura do suporte da tela, na tentativa da “amplificação” da terceira dimensão do objecto.

Segundo Carolina Grau⁵⁶, a partir desse momento constatou que as fronteiras da pintura não eram mais os seus limites “físicos” mas sim a sua situação no espaço expositivo, reformulando o seu trabalho, tanto como objeto como representação.

⁵⁵ Angela de la Cruz (1965, Corunha, Espanha) moveu-se para Londres onde estudou e completou o ensino superior na *Slade School of Art* em 1996. Ver mais em <http://www.camdenartscentre.org/exhibitions/?id=100800> (acedido em 17/10/2011).

⁵⁶ Ver <http://www.camdenartscentre.org/file-uploads/File/50-de-la-cruz-final-proof-220310.pdf> (acedido em 17/10/2011).

A alusão à morte⁵⁷ é passou a ser um dos temas abordados pela artista na suas séries “Cutler” (2003-2005), recorrendo às medidas do seu corpo para a criação de sacos *Cutler*, fazendo a ligação aos sacos usados no transporte dos mortos.

Entretanto passou á reflexão do corpo como contentor, usando contentores reais, desde fatos a arquivadores.

Segundo a artista, esta acabou por tomar consciência que uma das implicações de pintar os limites de muitas das suas obras era aprofundar a natureza dos objetos.

Entretanto assimilou também que esses limites correspondiam a contentores com tinta. Angela de La Cruz refere: “My starting point was deconstructing painting... One day I took the cross bar out and the painting bent. From that moment on, I looked at the painting as an object.”⁵⁸

Em “Upright Piano” (2002), De la Cruz intersetou dois pianos, um por cima do outro, a sua altura foi calculada para que um músico seu amigo tocasse o piano enquanto o contemplava. Neste trabalho De la Cruz não usou tinta, em que os pianos são contentores de som, “The Clutter” (boxes) são contentores de pintura, e “Clutter with Wardrobes” (2004) usa realmente os roupeiros como contentores.⁵⁹



Fig. 56 - *Still Life – Table* (2010), Angela de la Cruz, *Tate Gallery*, pintura sobre tela e madeira.



Fig. 57 – Exposição de trabalhos de Angela de la Cruz na *Tate Gallery*, (2010) *Turner Prize*.

⁵⁷ As questões relativas à morte nos seus trabalhos tiveram origem no visionamento das imagens dos atentados de 11 de Março de 2004 na estação de comboios de Atocha, em Madrid, tendo a artista referido que as pinturas subsequentes foram baseadas na ideia de mostrar algo vivo u morto tapado por um cobertor. A presença ou ausência do corpo sempre forma um eixo central do seu trabalho. Ver mais em <http://www.camdenartscentre.org/file-uploads/File/50-de-la-cruz-final-proof-220310.pdf> (acedido em 17/10/2011).

⁵⁸ Ver <http://www.camdenartscentre.org/exhibitions/?id=100800> (acedido em 17/10/2011) Excerto do texto “Angela de la Cruz em conversa com Trevor Smith”, in Angela de la Cruz – Trabalhos (catálogo da exposição), Culturgest, Lisboa, 2006, pp.43-44.

⁵⁹ Ver <http://www.camdenartscentre.org/file-uploads/File/50-de-la-cruz-final-proof-220310.pdf> (acedido em 17/10/2011).

Capítulo II Ver para crer

O digital como modelo

De que forma é que um artista contemporâneo pode ser inovador no tempo atual? Se um pintor pretende seguir uma abordagem que vai ao encontro das novas tendências da sociedade, deve conhecer e utilizar as ferramentas e meios que fazem parte da época em que está circunscrito. Em comparação com outros meios de expressão artística, o computador tornou-se num instrumento manipulativo e transformador do modelo social e da cultura recente como nenhum outro o fez nas últimas décadas. A transformação operada pelo computador traduziu-se na transferência e adaptação dos modelos de bases de dados analógicos para suporte digital como um dos eixos centrais do processo de transição para a sociedade de informação. Irene Tomé (2003: 7) refere: “Os tesouros do saber acumulado, que sobrevivem há muitos séculos sobre suportes atómicos, necessitam de ser traduzidos para uma cadeia de bits organizados em bytes, ou seja, para uma nova forma de linguagem binária que se configura como um contentor de enorme capacidade, apto a codificar todo o tipo de imagens, sons, textos, sensações tácteis e olfativas, ou seja, quase todas as formas de input de dados de que o ser humano se serve para compreender o mundo e comunicar aos outros as suas experiências”.

O meio digital corresponde, de forma inequívoca, à época em que vivemos, hiper-real. Nesse contexto, os artistas contemporâneos fazem parte da era digital, e como tal refletem sobre esse modelo que assenta (Baudrillard, 2007: 15) na evidência fantástica do consumo e da abundância, criada pela multiplicação dos objetos, dos serviços e dos bens materiais, numa atitude crítica sobre a sociedade que os rodeia. Antes de mais, impõe-se esclarecer o que se entende por arte digital. Partindo da definição defendida por Wolf Lieser (2009: 11), a arte digital é um género que abarca todas as manifestações artísticas realizadas por um computador.

Os artistas pictóricos não fogem a esta realidade digital, utilizando o computador no processo criativo, seja na manipulação ou edição de imagens, ou através de processos mais elaborados ao nível digital, com a inclusão de dispositivos interativos.

Antes de passar à análise do digital como modelo, no sentido da explanação de práticas artísticas recentes que se socorrem do computador, impõe-se fazer um apanhado histórico da evolução da arte digital e da sua relação com a pintura. Este resumo inclui, ainda, a forma como o ser humano lidou com os avanços digitais tecnológicos.

À medida que a era da industrialização fez a sua transição para a era electrónica, os artistas começaram a interessar-se pela intersecção da arte com a tecnologia. Em 1966, Billy Kluver fundou a *Experiments in Art and Technology* (EAT), que foi criada sem o desejo efetivo de

desenvolver uma colaboração entre engenheiros e artistas. O projeto comum de uma década foi desenvolvido entre Kluver e artistas como Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Jean Tinguely, John Cage e Jasper Johns, e foi primeiro visto em *performances* em Nova Iorque e depois na Expo '70 em Osaka, no Japão. EAT foi, numa primeira instância, a primeira colaboração complexa entre artistas, engenheiros, programadores, investigadores e cientistas, um procedimento que se tornaria comum na arte digital. As experimentações de Cage foram importantes na abolição das fronteiras tradicionais entre as várias disciplinas artísticas. O seu método associava-se às ideias do compositor Karlheinz Stockhausen e da sua esposa, a pintora Mary Baeurmeister, cujo atelier dinamizava eventos ligados à performance. Estes artistas não reconheciam fronteiras nacionais, a informação fluía, partilhada entre artistas de diversas gerações e géneros artísticos. Kaprow e Higgins foram dois dos artistas que participaram nas aulas de Cage, onde se exploravam procedimentos de composição integrando o acaso, numa tentativa de imitação com os procedimentos da natureza. Os seus métodos (Cage) levavam ao encorajamento de um nível intenso de atenção por parte da audiência e da sua inclusão no processo criativo.

Os predecessores das atuais instalações digitais tiveram, assim, início nos anos 60, muitas das quais sob a influência das ideias de John Cage. As suas experiências foram determinantes para a geração de artistas que viriam a desenvolver a performance como forma de arte, estabelecendo-se como ponto de partida para diversos procedimentos *Fluxus*.

Usando as novas tecnologias como o vídeo e os satélites, os artistas começaram na década de 70 a experimentar as redes de comunicação da rádio e da televisão, que consistiam em performances difundidas em direto, numa antecipação das interações que agora têm lugar na internet. Estes projetos recorriam às transmissões via satélite para alargar a disseminação em massa através da transmissão televisiva focada nas potencialidades estéticas da teleconferência em vídeo e da exploração do espaço virtual em tempo real, anulando assim as fronteiras geográficas.

A expansão de conceitos, de movimentos como o projeto Fluxus⁶⁰, da Arte Conceptual, das tecnologias digitais e dos meios interativos desafiaram as noções tradicionais do projeto artístico.

⁶⁰ Traquino, Marta, *ob. cit.* p.78. A autora define o projeto Fluxus da seguinte forma: "Fluxus começou a ganhar forma no final da década de cinquenta do século XX, através do trabalho e das ações de diversos artistas em várias áreas criativas, mas só mais tarde viria a ser assim chamado. Não se tratou tão só de um movimento confinado ao trabalho específico e temporalmente limitado de um grupo de artistas. Uma melhor definição encontra-se em Higgins, para quem Fluxus era, antes de mais, um modo de fazer as coisas ou de mudança social."



Fig. 58 – Manifesto Fluxus (1963).



Fig. 59 - John Cage e Merce Cunningham Performance.

Para Marta Traquino (2010:78-81), o projeto *Fluxus* expandiu os limites da arte, em que certos limites da arte há muito estabelecidos já não fazem sentido. Estabelecia-se um campo de ação estética onde se exploravam objetos do cotidiano nas suas propriedades associativas, estimulando a relação com o mundo através de interações inesperadas e provocadoras. Segundo Marta Traquino, Kaprow considerava a arte como um contínuo *work in progress*, cujo conteúdo se realizava através da participação ativa da audiência. O trabalho artístico foi, muitas vezes, transformado numa estrutura aberta ao nível do processo, que se baseava num constante fluxo de informação e do envolvimento do observador/participante na obra, como a *performance* consegue criar. O público e a audiência começaram a ser participantes do trabalho. Em vez de ser o único criador da obra, o artista passou, em muitos casos, a desempenhar o papel de mediador ou de coordenador da audiência para a efetivação das interações que complementavam o trabalho artístico.

Nas décadas de 70 e 80, pintores, escultores, arquitetos, fotógrafos, videastas e *performers* começaram a experimentar e a desenvolver projetos artísticos com recurso às técnicas digitais de edição de imagem. Durante este período, a arte digital direcionou-se para peças que incorporavam aspectos dinâmicos e interativos, alicerçadas num processo orientado para objetos virtuais. O legado *Fluxus* tem reflexo na arte contemporânea, nomeadamente nas propostas artísticas recentes de abordagem ao Lugar, como processos geradores de experiência.

Da sua história, produção e manifestação, a Arte Digital tende a desafiar cada categorização, numa ruptura com os limites estanques estabelecidos para cada género artístico.

Na prática pictórica corrente, sobressai um campo que explora o digital, através do uso de imagens provenientes do computador, apesar da enorme diversidade de propostas artísticas.

Neste sentido, alguns pontos comuns unem estes artistas: as questões espaciais potencializadas pelo computador, a transformação da pintura numa superfície *Superflat* ou a criação de espaços complexos. Emergem as situações referentes à banda desenhada japonesa e ao cinema de animação, através do uso de superfícies que usam zonas cromáticas lisas e formas oriundas do desenho. Os motivos excluem a expressão gestual para se acentuarem em tramas complexas de desenhos soltos e “limpos”, traçando novos caminhos para a pintura através de modelos digitais, como a metamorfose, o *morphing* e as superfícies lisas. Em muitos casos, trabalham os diversos motivos, integrando-os em grandes estruturas narrativas sobre o suporte.

Muitos dos artistas digitais ligados à *New Media Art* partem da revisitação de obras pictóricas para desenvolver o seu trabalho, como é o caso de Arcangel. Mark Tribe (2007: 28) descreve o processo que está por trás de muitas das obras digitais: “A imagética do firmamento de Arcangel sugere referências à história da arte, desde os estudos de nuvens de John Constable, no século XIX em óleo sobre tela, até à obra “Clouds” (2001), do artista conceptual Vik Muniz, em que alugou um avião de trabalho aéreo para desenhar nuvens cinzentas no céu de Manhattan. O processo de Arcangel, de subtração visual, evoca “Erased De Kooning Drawing” (1953) de Robert Rauschenberg, em que o artista ficou famoso por apagar a composição de Willem de Kooning para criar o um novo trabalho artístico. “Super Mario Clouds” sugere uma sensibilidade semelhante, transmitindo simultaneamente uma estética despida e uma atitude rebelde de rapaz mal comportado que desafia as noções convencionais de integridade artística e autenticidade.”



Fig. 60 – *Clouds* (2001), Vik Muniz, desenho de núvens no céu de Manhattan.



Fig. 61 – *Super Mário Clouds*, Cory Arcangel, software, computador e projeção. Fig. 62 - *Tan Tan Bo* (2001,) Takashi Murakami, pintura.

O computador veio transformar de forma profunda a prática artística, a dicotomia artista/obra, bem como a relação entre a obra e o espectador, levantando questões de autenticidade e do estatuto criativo dos novos artistas que trabalham a partir de um computador, e que têm o seu paralelo com as questões que atravessaram a pintura, como por exemplo nos trabalhos de Warhol sobre a reprodução mecânica ou a apropriação.

Paulo Bernardino (2006: 66) refere: "Não podemos considerar o computador como mais apenas uma ferramenta, no sentido em que uma nova ferramenta aparecia na vida dos artistas do passado, porque o computador exige uma nova forma de pensar a própria obra; uma lógica de pensamento quase matemático é imposto, assim como uma forte concentração nos aspectos de ordem conceptual são parte integral de todo o processo artístico, e claro, a equação passa pelo conjunto e sem os parceiros a obra não existe de facto."

O meio digital é, também, dinâmico e pode responder às variações dos fluxos de informação e à transmissão de dados em tempo real. A variedade de trabalhos artísticos digitais é uma constante, que pode chegar a utilizar dados dos mercados financeiros como fonte de diferentes tipos de visualização.

Muitas obras digitais são eminentemente visuais, outras são baseadas num fluxo de dados em bruto ou num arquivo de informação. Uma característica importante do meio digital é a sua personalização, adaptada às necessidades do participante singular ou interveniente, como se verifica nos trabalhos artísticos em que o participante é a base para o desenvolvimento das alterações no trabalho. Todas as características associadas à arte digital não têm de ser cumulativas, mas usadas em diversas combinações.

Outro aspecto da prática artística através de um computador prende-se com a informação, em que os dados podem ser infinitamente desenvolvidos, reciclados, reproduzidos em vários contextos e a sua recombinação pode dar origem a novos conceitos.

Sobre as potencialidades da imagem digital, podemos citar o autor Abraham Moles (1990: 65), que refere o seguinte: "Mas precisamente, o que é interessante, é que nada impede de modificar a imagem (tratamento) em função de programas aplicados pelo computador na sua restituição: poder-se-ia mudar a relação preto/branco, a grossura dos pontos, o contraste, etc... De facto foi com este fim que foi elaborado o tratamento de imagem: "Quando se pode refazer uma imagem simulacro a partir de uma imagem dada, porquê não a modificar??" (...) Para o artista, nasce aí um campo da liberdade, o de uma criatividade por variação..."

A imagem digital é também explorada pelos artistas da *Net Art*, alguns incorporando imagens como fragmentos de uma colagem, como é o caso de Laurence Gartel ou de Mark Napier, nas suas séries de "PAM", numa alusão ao estereótipo da mulher silicone através de fotografias de Pamela Anderson disseminadas no meio digital.

No que diz respeito à *Net Art*, o grande e massivo desenvolvimento da Internet a nível global permitiu o aparecimento de diversos projetos artísticos. Uma das primeiras abordagens foi-nos dada pelo Website *Etoy*, criado por um grupo de artistas europeus que, em 1994, inspirado

pelas corporações com identidades e marcas bem definidas, formou a corporação suíça com o nome *Etoy*⁶¹ e em 1995 construiu o seu site na Net em <http://www.eto.com>. Jodi.org é outro exemplo de um projeto da *Net Art*, que apareceu pela primeira vez como www.wwwwwwww.jodi.org, em 1993, e que consistia num ecrã com texto deturpado a verde, um aglomerado de sinais de pontuação e de algarismos ininteligíveis intermitentes, num ecrã negro.

Projectos como “Feed” (2001), “Waiting Room” (2002) e “Smoke” (2007), de Mark Napier abordam a questão visual das páginas da Net, que ocultam uma série de códigos matemáticos utilizados para a sua construção. Mark Napier desconstrói o *site* original, cortando e seleccionando o texto, a imagem e o código-fonte, para formar composições abstractas.

Em “DEEP ASCII”, o artista Vuk Cosic explora o filme pornográfico “Garganta Funda” numa curta animação com letras e algarismos verdes num ecrã negro. Aqui, Cosic usa o *software* para transformar cada fotograma do original numa imagem, em que os caracteres *ASCII* desempenham papel de *pixels* ou pontos *banday* para dar origem a figuras, sombras e objetos no ecrã.

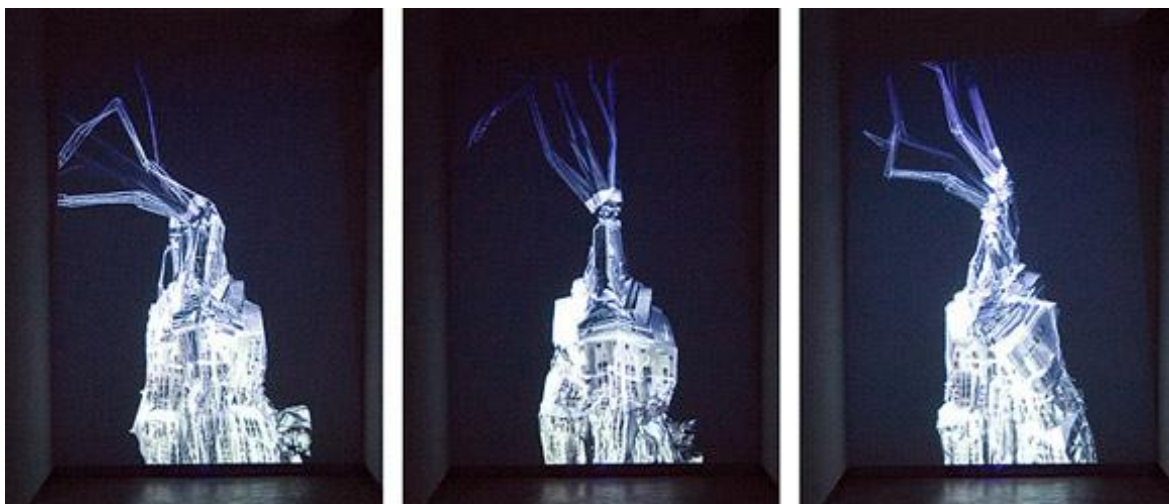


Fig. 63 – *Empire State, Building* (2007), Mark Napier, instalação.



Fig. 64 – *DEEP ASCII*, Vuk Cosic, animação de letras num fundo negro.

⁶¹ Tribe, Mark, *ob. cit.*, p. 42.

A partir de meados dos anos 90, assistiu-se à criação na internet de várias comunidades digitais ligadas à *Net Art*, onde os artistas divulgam e vendem os seus trabalhos, para lá da partilha de experiências e da troca de informações entre todos. São de destacar, alguns websites, a saber: <http://www.net-art.org>, <http://www.artmovement.org>, <http://rhizome.org>, <http://easylife.org> (Alexei Shulgin), <http://www.teleportacia.org> (Olia Lialina), <http://potatoland.org> (Mark Napier), <http://0100101110101101.org> e <http://albynism.cgsociety.org/gallery/632832/> (CG Society). As comunidades *online* permitem (Paulo Bernardino, 2006: 217) a simulação social e sugerem que os constituintes de “comunidades-reais” produzam mundos simulados de possíveis realidades.

Uma das potencialidades da arte digital diz respeito ao seu modo de comunicação social, que permite o estabelecimento de contactos pela ligação de computadores em rede, onde interagem, colaboram, cooperam e discutem os trabalhos, como no caso de Mark Napier.

A arte integralmente digital, onde se incluem artistas que utilizam software para a criação de pintura digital⁶², entrou definitivamente no mundo da arte só nos finais dos anos 90, quando os museus e galerias começaram progressivamente a incorporar este tipo de arte nas suas exposições e nas exibições inteiramente dedicadas à arte digital. No entanto, anteriormente houve exposições de trabalhos digitais e de *Media Art*. Algumas galerias apresentaram consistentemente este tipo de arte. Entretanto, as exposições de arte com recurso ao computador tomaram o seu lugar num contexto institucional nos *Media Centers* e museus como por exemplo no NTT's Intercommunication Center (ICC) em Tóquio ou no Centro de Cultura e Media (ZKM) em Karlsruhe, na Alemanha.

Muitos destes artistas digitais questionam as estruturas da internet, como por exemplo as janelas de navegação ou as caixas de diálogo, por considerarem que a internet é muito “construída” e controlada por corporações económicas. Companhias *browsers* como *Netscape Navigator* ou *Internet Explorer* oferecem “estruturas amigáveis”, como *navigation*, aos internautas, de forma a sugerir-lhes um ambiente familiar. Os *net artistas* tentam pôr em causa esta familiaridade.

Numa comparação à arte clássica, se o Dadaísmo foi, em parte, uma reação à industrialização do armamento de guerra e à reprodução mecânica do texto e das imagens, a arte digital pode ser encarada como uma resposta à revolução da tecnologia da informação e à digitalização das formas culturais.

Sobre este assunto, Mark Tribe (2007: 8) refere o seguinte: “Muitas estratégias dadaístas reaparecem na New Media Art, incluindo a fotomontagem, a colagem, o ready-made, o activismo político e a performance – assim como a utilização provocativa da ironia e do absurdo

⁶²Lieser, Wolf (2009: 179-185) Muitos artistas exploram a pintura digital a partir de um computador, com recurso a um software ou um código de programação aberta, *Processing*, que geralmente é criado por eles, como é o caso de C.E.B. Reas, Miguel Chevalier, Holger Lippmann ou Marius Watz, entre outros.

para abalar audiências complacentes. Sobreposições fragmentadas de imagens e textos oriundos de trabalhos como *Brandon*, de Shu Lea Cheang, e *Genetic Response 3.0* (2001), de Diane Ludin, são reminiscentes das colagens de Raoul Hausmann, Hannah Hoch e Francis Picabia.”

George Dickie em “The myth of the aesthetic attitude”⁶³ complementa: “O falhanço da abordagem do artista romântico mostra que os artistas produzem arte apenas como resultado de terem estado em contacto com exemplos de arte (sabendo o que eles eram), terem sido treinados em técnicas artísticas, terem um conhecimento de fundo da arte, ou algo parecido.

Resumindo, os artistas produzem arte em resultado de se terem inserido num enquadramento complexo que foi desenvolvido ao longo da história.”

Com efeito, um grande número de obras digitais têm ligações às belas artes, e à pintura em particular, com as quais se pode estabelecer um paralelo. Um exemplo disso pode ver-se na *Pop Art*, onde as pinturas e as esculturas refletem a sociedade e a cultura comercial, temáticas muitas vezes abordadas na arte feita em computador. Os trabalhos digitais que exploram a imagem pixel a pixel, encontram correspondência direta nas pinturas de Roy Lichtenstein através da pintura cuidada dos pontos *ben-day* usados nos livros de banda desenhada e noutros meios gráficos.

A Arte Conceptual também tem ligações à Arte Digital, no sentido que se baseia mais nos conceitos do que nos objetos e que encontra similitudes na *New Media Art*, que é por natureza muito conceptual e virtual. A arte digital tem por paradigmas os conceitos de virtualidade e de simulação.

Jodi Dirk Paesman, artista digital, fala da relação entre os artistas da *net* e o computador: “Exploramos o computador por dentro, e refletimos isso na *net*. Quando o observador vê o nosso trabalho, estamos dentro do seu computador(...) e sentimo-nos honrados por estarmos no computador de alguém. Estamos muito perto da pessoa quando estamos no seu ambiente de trabalho. Penso que o computador é um mecanismo para chegar à mente das pessoas”.⁶⁴

Em resumo, a pintura digital pode desempenhar um papel de relevo, na questão ética, referente ao desenvolvimento de uma sociedade formatada pela globalização, assumindo-se como uma crítica aos poderes instalados e traçar um caminho de prospecção na era da globalização.

O computador (enquanto ferramenta) está a enraizar-se cada vez mais nas práticas pictóricas contemporâneas, proporcionando aos pintores a possibilidade da visualização imediata de motivos (*internet*) e da criação de um infundável arquivo de imagens. Acresce a extrema facilidade da manipulação da imagem digital, numa abordagem artística baseada na apropriação e na colagem.

⁶³ Dickie, George, “The myth of the aesthetic attitude”, in *Art dan Philosophy – Readings in Aesthetics*, St. Matins’s Press, 1979, in AAVV, *Arte em Teoria*, (2009), Ribeirão, Edições Húmus.

⁶⁴ Tribe, Mark, *ob. cit.*, p. 98 (contra-capa).

Quando associado à interatividade, através da instalação (Takashi Murakami ou Finley) ou de outras formas (Mark Napier), o projeto pictórico digital pode alcançar outro estado (ativo), para lá do estado (passivo) de contemplação e reflexão da obra, em que o participante é incitado a participar na obra.

Nestes casos o projeto artístico completa-se com a imersão e interação do participante na obra, transportando-o para uma nova forma de ser objeto (Lev Manovich), um objeto cultural.

Os projetos de pintura interativa complementados com software (Mark Napier), num processo em que o computador atua como mediador entre a obra e o participante, permitem a exploração de novos territórios e a transmutação do objeto artístico.

II.1 Antes cegues que mal vejas

A pintura *Superflat*

Superflat é um movimento artístico pós-moderno, cunhado por Takashi Murakami, onde se denota a influência da cultura popular japonesa e da banda desenhada japonesa, *manga* e *anime*.

O nome surgiu após as exposições de arte em 2001 em *Minneapolis* e *Seattle*, nos Estados Unidos da América, tendo por curador o próprio Murakami,.

O termo é empregue para definir todo um conjunto de artes japonesas, desde a animação às artes gráficas, da cultura pop à “arte maior”. Esta abordagem pictórica assume-se como uma crítica ao “vazio” japonês enquanto consumidor cultural. A pintura *superflat* foi também adoptada pelos artistas americanos, mas neste caso renomearam-na de *soflo superflat*.

Para lá de Murakami, muitos artistas podem ser incluídos na pintura *superflat*: Chiho Aoshima, Mahomi Kunikata, Sayuri Michima, Yoshito Nara, Tatsuyuki Tanaka, Aya Tanako, Chris Finley e Julian Opie, entre outros.

Para lá dos pintores, alguns artistas de animação, de manga e de anime podem ser englobados no conceito: Koji Morimoto e Hitoshi Tomizawa.



Fig. 65 - *Magma Spirit Explodes*. *Tsunami Is Dreadful I*, Chiho Aoshima, pintura parietal.



Fig. 66 - Manga de Koji Morimoto.



Fig. 67 - Yoshito Nara, pintura.



Fig. 68- Pintura de Mahomi Kunikata.



Fig. 69 - Capa do album dos Blur, Julien Opie, pintura.

E se nalguns casos, estes artistas abordam a sociedade de consumo ou o fetichismo sexual, outros incidem sobre a cultura japonesa pós-guerra. Esta, em muitos casos, inclui a *Lolicon Art*, arte que se baseia numa paródia sob exploração da cultura sexual Otaku através de imagens grotescas e distorcidas.

Para o observador ocidental, a arte *superflat* de Murakami assemelha-se a uma abordagem pop, ao jeito de Andy Warhol. O processo de produção de obras de arte de Murakami encontra semelhanças aos da Fábrica de Warhol. Na fábrica de Murakami, onde as suas esculturas e pinturas são feitas, para lá dos brinquedos, *t-shirts* e publicações, as peças produzidas são resultado de um trabalho de equipa. Uma dúzia de artistas cria no computador ou faz trabalho de fundo nas pinturas que ele mais tarde acaba à mão. Na realização dos projectos Murakami opera segundo uma produção industrial.

Como curiosidade, Murakami referiu que inicialmente queria ser animador num estilo parecido ao de Yoshinori Kanada, mas sentiu que a sua técnica ia ser tão fraca que ele só teria capacidades para artista de pintura de fundos. O seu melhor treino foi através de *nihon-ga*, a meticulosa pintura de objetos tradicionais japoneses, enfatizando as linhas de contorno e as zonas de pintura plana.

Neste contexto, os animadores e os artistas *nihon-ga* são relativamente bem remunerados no Japão, sendo que o seu irmão Yuji Murakami é um artista *nihon-ga* bastante conhecido no meio. Entretanto, adoptou uma postura mais divertida, voltando a praticar a pintura a acrílico numa abordagem à subcultura japonesa de Otaku.

Como Murakami, muitos destes artistas digitais *superflat* estão expandir as fronteiras das artes tradicionais através do universo das novas tecnologias. Uma nova geração de artistas japoneses, leva o conceito *superflat* para uma fusão entre géneros artísticos: já não julga se a sua obra faz parte do género da pintura ou da ilustração; o seu trabalho não tem género.

Muitos dos artistas *superflat*, exploram a sua versão da cultura popular para expor a dominância dos meios de comunicação, de entretenimento e de consumo. No entanto, ao socorrerem-se dos procedimentos que tanto criticam, através de uma produção do tipo industrial e

pela divulgação dos seus trabalhos através dos meios de comunicação globais, estes criadores estão, de uma forma indireta, a criticar a sua própria indústria. Cumulativamente aos artistas pictóricos, fotógrafos comerciais, designers de moda, animadores, designers gráficos e ilustradores seguem este caminho, muitas das vezes com humor negro ou de forma sexual, como por exemplo o trabalho do ilustrador Chiho Aoshima, conhecido pelos seus trabalhos de raparigas escolares “não inocentes”. O artista criou uma imagem digital, de tamanho mural, de “Red-Eyes Tribe”, uma mulher atraente que veste roupa de Issey Miyake e caminha sobre num ambiente surreal. Descontextualizando a modelo, através da sua integração num ambiente que lhe é estranho, tenta desconstruir o universo da moda. Alguns destes artistas trabalham em parceria ou sob pseudónimo.

Numa exposição patente no *MoCA*, em Nova Iorque, Yoshimoto Nara mostrou várias esculturas de animais e de crianças com as cabeças rapadas. As suas esculturas e pinturas questionam a celebração da cultura japonesa de “aspecto bonitinho” ou “*kawai-i*”⁶⁵.

Muitos criadores orientais seguem pelo caminho preconizado pelos conceitos associados ao *superflat*, destacando-se, neste caso: Yoshitomo Nara, Chiho Aoshima, Yoshinori Kanada, Henmaru Machino, Koji Morimoto, Katsushige Nakahashi, Shigeyoshi Ohi, Masafumi Sanai, Chikashi Suzuki, Aya Takano, Kentaro Takekuma and Hitoshi Tomizawa, Bome, Enlightenment (Hiro Sugiyama), groovisions, SLEEP e 20471120⁶⁶.

II.1.1 Takashi Murakami

Takashi Murakami, (Tóquio, 1963) é um artista multifacetado, que aborda vários géneros artísticos, da pintura à instalação, da escultura à *manga*. É igualmente um dos artistas japoneses mais provocadores e a sua obra abrange um vasto campo artístico, desde pinturas de cartoons a esculturas minimalistas, de balões gigantes a performances, de relógios a *t-shirts* e outros objetos comerciais, muitos dos quais com a sua assinatura pessoal “*MR. DOB*”⁶⁷.

⁶⁵ A palavra *kawaii* (可愛い ou かわいい lit. *fofo, bonito*) é um adjetivo japonês largamente utilizado nos animes e mangas e por fãs destes géneros. Desde a década de 1970, o termo tornou-se um aspecto proeminente da cultura japonesa: no entretenimento, roupas, comida, brinquedos, imagem pessoal, comportamento e modos de agir.

⁶⁶ Ver mais em <http://www.artnet.com/Magazine/features/drohojowska-philp/drohojowska-philp1-18-01.asp> (acedido em 28/10/2011).

⁶⁷ A primeira personagem de marca “*Mr. DOB*” foi uma versão louca e mutante do Rato Mickey.

Murakami explora também o mercado da arte de forma intensa através da sua fábrica *Hiropon*⁶⁸, perto de Tóquio e de oficinas em Brooklyn e Paris, numa escala verdadeiramente global, onde um “exército” de trabalhadores, contabilistas e gestores supervisionam o fabrico massificado das *t-shirts*, brinquedos autocolantes e almofadas para ratos de computador, num esquema paralelo à produção de pinturas, esculturas, vídeos e instalações. Se a *Factory* de Warhol pautava-se pela criatividade e descontração, a homónima de Murakami assume-se como uma verdadeira empresa comercial, a sociedade *Kaikai Kiki*, onde a Arte Pop está a ser reinventada sob o conceito *superflat*.

De facto, Murakami é dos artistas plásticos com mais poder de influência na cena artística internacional, em 2008 integrou a lista na revista “*Time magazine 100 most influential People list*”, tendo sido o único artista visual em toda a lista. Numa forma de trabalhar (produção) que em parte nos faz lembrar Andy Warhol e Jeff Koons, Murakami incorpora aspetos da subcultura popular japonesa, como por exemplo a *manga*, os videojogos e as artes tradicionais japonesas. O artista pratica a pintura “plana”, de imagem a duas dimensões que sempre existiu na história da arte japonesa e que hoje se prolonga na *manga* e no *anime*. Esta prática pictórica enfatiza as superfícies planas de cor, para lá de questionar o modelo da sociedade japonesa do pós-guerra, no que diz respeito à homogeneidade e globalização da cultura, que apresenta reduzidas variações entre arte “maior” e “menor”. Esta teoria está na base da sua prática artística, como por exemplo nas exposições “*Coloriage*” (2003, Fundação Cartier para a Arte Contemporânea, Paris) e “*Little Boy: The Arts of Japan Exploding Subculture*” (2005, Sociedade Japonesa, Nova Iorque).

A prática artística de Murakami consiste em “transformar” elementos que normalmente são considerados arte menor ou subculturais e rerepresentá-los no mercado artístico como arte maior.

Na sua incessante procura para tornar *superflat* o mundo da arte, Murakami está a lançar artistas, ilustradores e designers do grupo *Kaikai Kiki*. Acerca da sociedade atual e da cultura que lhe está subjacente, Murakami diz: “A fissura entre cultura maior e menor atualmente quase que desapareceu. Num sentido literal, emergiu uma cultura *superflat*.”⁶⁹

“When I consider what Japanese culture is like, the answer is that it all is subculture. Therefore, art is unnecessary.”⁷⁰

Nas suas pinturas Murakami joga com os opostos, entre a cultura ocidental e oriental, passado e presente, “arte maior” e “arte menor”, num universo antropomórfico onde pontuam as

⁶⁸ Ward, Ossian (*Art Now* vol. 2, Taschen, 2008: 202) esclarece-nos acerca do processo de fabrico das suas obras, Murakami incorpora nas suas pinturas técnicas *nihon-ga* realizadas em computador, que posteriormente são pintadas à mão pelos seus assistentes, a empresa do artista desenvolve aí trabalhos de arte maior e menor e colmata as diferenças entre técnicas artesanais e industriais. Em 1995, Murakami abriu a *Hiropon Factory*, uma conjugação entre “*hiro*” a palavra para herói e o som de uma explosão “*pon*”, que também quer dizer cansado. Murakami gostou do conceito “herói cansado”.

⁶⁹ Grosenick, Uta & Burkhard Riemschneider, *Art Now*, Vol. 2, Taschen, 2008, p.204.

⁷⁰ Ver <http://www.takashimurakami.com/art.php>, (acedido em 18/10/2011).

flores, as mutantes figuras anime e loucas, os cogumelos sorridentes, cabeças, iconografia budista e aspetos sexuais da cultura Otaku.

Os seus motivos apresentam figuras anime deformadas e perturbadoras, preenchidas com cores fortes planas e superfícies altamente brilhantes. Na sua prática artística, Murakami tenta “apagar” as fronteiras entre arte e bem comercial, questionando a existência dessas fronteiras.

Quando entrevistado sobre o que separa a arte dos objetos comerciais, Murakami respondeu: "I don't think of it as straddling. I think of it as changing the line. What I've been talking about for years is how in Japan, that line is less defined. Both by the culture and by the post-War economic situation. Japanese people accept that art and commerce will be blended; and in fact, they are surprised by the rigid and pretentious Western hierarchy of 'high art.' In the West, it certainly is dangerous to blend the two because people will throw all sorts of stones. But that's okay—I'm ready with my hard hat."

Em complemento à produção de pinturas em larga escala, como por exemplo as 727 que fazem parte das coleções permanentes dos museus internacionais, como no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, Murakami também produz esculturas, balões, instalações, impressões de pôsteres e artigos comerciais.



Fig. 70 - *Tan Tan Bo Puking – a.k.a. Gero Tan* (2002) Takashi Murakami. acrílico sobre tela montado sobre quadro, 360 x 720 x 6,7 cm.



Fig. 71 - *Retrospectiva Moca em Los Angeles* (2007-2008), Takashi Murakami, Instalação.



Fig. 72 - *Crazy Z, DOB'S MARCH* (1995); Takashi Murakami, Instalação com balões.

II.1.2 Chris Finley

A maioria dos trabalhos de Chris Finley⁷¹ circunscrevem-se na pintura, no desenho e na escultura. Na sua prática, ele recorre a uma grande variedade de materiais, desde os mais comuns: tintas acrílicas e de óleo em tela, grafite sobre papel e esculturas em madeira; aos exteriores à pintura: objetos do quotidiano, plásticos, roupas, brinquedos e trampolins.

No virar do século, o trabalho de Finley foi alvo de uma transformação significativa, segundo uma estética e temática baseada nos computadores. Nos finais da década de 90, Finley começou a criar uma série de instalações que tinham em linha de conta os jogos de vídeo em computador. Em “Level One” (1997), o artista explora a tecnologia, o seu impacto na cultura e a

⁷¹ Chris Finley (1971, Carmel, Estados Unidos) estudou no Art Center College of Design e vive e trabalha na Califórnia.

percepção sensorial humana. Nas suas esculturas aproveita objetos do dia a dia e usa-os para representar sistemas de arquivos no computador.

Tendo por modelo a estética digital, Finley cria trabalhos interativos, no qual cada participante tem obrigatoriamente que passar para chegar ao fim da exposição. O artista explora as relações de interatividade, mesmos nos projetos de pintura. Numa das suas pinturas interativas, os participantes teriam de saltar por cima de um trampolim para poderem ver a pintura, que estava tapada por uma parede.

Em “Level Two” (1998) Finley aborda a sociedade de consumo e o desperdício americano através de uma série de pinturas coloridas e estimulantes, recorrendo para tal ao uso de espelhos para a distorção da imagem. Mais recentemente, passou a pintar motivos abstratos e esculturas cinéticas, onde explora temáticas da física, do movimento e da história.

As pinturas de Finley formulam questões de percepção e de memória, através de processos complexos que se ligam à imaginação. Na sua instalação, “The Friggin’ Curve” (2006), o artista apresentou um enrolamento escultórico de madeira, com os nomes das capitais escritas em *looping*. Na mesma exposição, expôs uma peça intitulada “The Primary Composition” (2006). De forma a abrirem a porta, que dava acesso à segunda parte da exposição, os participantes tinham que puxar este trabalho, que estava suspenso por um aguilhão, e atravessar um quarto usando uma série de polias. A chave que estava suspensa na peça era usada para abrir a porta. Neste caso, Chris Finley aproxima-se de Gregory Green, não no que aos temas diz respeito, mas em termos de execução.

Nos últimos trabalhos de Finley⁷² estabelecem-se fortes ligações entre a pintura e a instalação, a escultura e o digital, em que a interatividade é um dos pontos dominantes.

Em “Moths” (2004), o pintor lida com uma das grandes questões da pintura abstrata, a evocação de um futuro para a pintura a partir do seu passado. Originalmente, Finley gerou “Moths” a partir de um computador. Neste caso, o trabalho incidiu em “disparar contra imagens de nove membros do gabinete da administração Bush transferindo para um programa que convertia toda a informação visual em linhas, permitindo-lhe puxar os perfis lineares descontroladamente para fora da forma. Finalmente, o artista transferiu o seu processo complexo para a tela, e pintou o trabalho com uma paleta restrita de tonalidades acinzentadas e esverdeadas sobre fundo preto.

Ninguém iria reconhecer à primeira vista o conteúdo político do trabalho codificado de Finley, mas “Moths” pode evocar a memória de um clássico da arte política pictórica, a “Guernica” de Picasso. Noutro dos seus trabalhos, aparece um grande boneco de *SpongeBob Squarepants*, conjuntamente com uma plataforma rebocada com páginas do thriller de espionagem “Up Country” de Nelson DeMille. É provável que poucos irão ver atentamente os desenhos animados

⁷² Ver www.acmelosangeles.com/artists/chris-finley (acedido em 23/10/2011).

do *SpongeBob* ou ler o romance de Nelson DeMille na busca de um significado para o trabalho de Finley. O que importa ressaltar neste trabalho é a questão que lhe está subjacente:

Se devemos tomar a sério o trabalho de Finley? Ou se a própria questão é de outro âmbito e a nós retorna: Qual é a seriedade que devemos tomar para nós próprios?

Os seus trabalhos de retrato, invocam a caricatura, como imagens exageradas de celebridades, de pessoas, que pela sua fisionomia particular são imediatamente reconhecidos, como se fossem confrontados com uma fotografia. Com “bad guys”, as caricaturas abstratas de Finley podem ser vistas como uma amplificação dos defeitos morais dos retratados, apresentando-nos não uma representação figurativa, mas sim “não figurativa”. O seu retrato do *mayor* de Nova Iorque Rudolph Giuliani (2008), feito com a distorção da forma e das linhas, remete para o seu grotesco simulacro – da sua retorcida apropriação dos atentados de 11 de Setembro, e da sua falha.

A ininterrupta velocidade das imagens, e da distância estão aqui traduzidas em pintura - e da necessidade de refletir sobre quem somos e onde estamos. Tanto nas pinturas como nos desenhos, os trabalhos de Finley levantam questões acerca da identidade humana.

Finley exhibe uma assinalável arte idiossincrática, que é tão “deslocada” que leva o espectador a pensar que ele deve estar “louco”. Mas é também tão inventivo, desprezioso e engajado que seria questionável não o levar a sério.



Fig. 73 - *Moonshadow* (2004), Chris Finley, desenho transferido cm tinta sintética, papel cortado e colado em plexigás, 91.4 x 34.9 cm

Fig. 74 - *The Friggin Curve* (2006), Chris Finley, instalação.

Fig. 75 - *Moths* (2004), Chris Finley, pintura.

II.1.3 Julian Opie

Julian Opie⁷³ é um dos artistas ingleses em foco nas últimas duas décadas, que reduz a pintura ao essencial, sendo particularmente conhecido pelos seus retratos.

Como expoente da “*New British Sculpture*”, Opie começou a ser conhecido, em meados da década de 80, pelas esculturas de metal de objetos quotidianos com as superfícies pintadas. Opie abarcou ainda o *comic* e a arte pop, passando, nos tempos recentes, para uma pintura “reduzida”.

Na sua pintura, Opie usa pontos, manchas uniformes e linhas, transformando o individual em universal, tratando pictogramas como *ícones*, sem eliminar as características individuais do retratado. Da mesma forma, na sua prática pictórica, abarca a paisagem, os objetos e a arquitetura, numa síntese que elimina detalhes de forma substancial.

As pinturas de Opie apresentam um aparente vocabulário visual “reduzido”, em contrapartida com a sua contínua procura de novos meios de expressão e inspirações na arte. Da sua preocupação para transpor as formas artísticas clássicas e géneros deriva a sua intenção artística em separar a imagem da sua “herança” e fazê-la parecer com uma pintura parietal, escultura, caixa de luz, pintura de vinil ou uma impressão digital.

A obra de Julian Opie assemelha-se à pintura de Keith Haring. Alexandra Kolossa (2005: 7) identifica uma das características principais presentes na pintura de Haring, que é cumulativamente idêntica à de Opie: “A sua marca artística é a linha, formalmente reduzida ao essencial, e que se expande, de variadas maneiras, na área estrita da pintura, tomando em devida conta as suas proporções.”

É esta linha que atravessa o trabalho de Julian Opie, em que os motivos são apresentados pelo uso da linha, segundo um modelo de síntese da imagem.

As pinturas de Opie evocam associações à *manga* japonesa e sugerem estar circunscritas à sociedade de consumo, publicidade, posters, postais, *stickers*, capas de grupos musicais, etc. No entanto, os temas de Opie, dos retratos aos nus, das figuras de corpo inteiro às paisagens, fazem parte da tradição histórica da arte.

⁷³ Julian Opie (1958, Londres, Inglaterra). Opie recebeu o reconhecimento internacional com o seu trabalho no documenta 8 (1987) em Kassel, Alemanha. Atualmente, o seu trabalho está representado em importantes coleções internacionais como a Tate Modern, Londres, o Museu de Arte Moderna, Nova Iorque, o Stedelijk Museum, Amesterdão e o Zurich Kunsthaus. Ver mais em <http://www.artknowledgenews.com/julianopierecentworkshtml.html> (acedido em 5/10/2011)

Desde o início dos anos 90, Opie tem desenvolvido o seu trabalho a partir do computador, onde digitaliza imagens fotográficas reais que depois transforma usando ferramentas como o corte, modificando as imagens em vistas de duas dimensões.

Cumulativamente a sua prática artística engloba trabalhos digitais, com desenhos de figuras e de paisagens levemente animadas e mostradas em grandes ecrãs planos montados em museus ou noutros edifícios.

Muitos dos novos retratos de Opie (2007-2008) são baseados em modelos barrocos. Nestes, o artista explora o trabalho do pintor holandês Peter Lely⁷⁴, um artista que imigrou para Inglaterra e onde se tornou num dos seus pintores preferidos do século XVII.

A série “This is a Shanoza” (2007), de meias figuras, incluindo “Lorenzo with hand on chest” (2008), revela influências das séries de paisagens animadas derivadas dos estudos dos mestres artistas japoneses do século XIX. Nestes trabalhos apresentados em ecrãs planos ou monitores, as figuras minimalistas aparecem numa contínua imagem animada.

Opie considera o seu trabalho como pintura, apesar de esta não ser pintada sobre tela, o seu suporte tradicional. Na sua prática pictórica recorre a um número significativo de médiuns e tecnologias, incluindo animações em computador e monitores LED.

Opie reduz os ícones da sociedade urbana, suburbana e rural do dia-a-dia nas suas linhas mais essenciais e em cores uniformes, tornando as superfícies planas e omitindo pormenores. Muitas das imagens criadas por Opie sugerem pictogramas, com linhas grossas e superfícies brilhantes sem molduras.

Opie recorre às animações digitais ou à LED Displays, criando surpreendentes esculturas de tamanho real de três dimensões que parecem desenhos com linhas animadas.

Uma das características da pintura de Opie é a capacidade de tornar reconhecível a pessoa retratada, apesar do processo de enorme depuração/eliminação de pormenores, numa abordagem singular do retrato no século XXI que segue pela redução formal de elementos visuais. Esta abordagem de Opie ultrapassa as fronteiras da prática artística tradicional da pintura.

⁷⁴ Lely, originalmente como Pieter Van Lely estudou pintura em Haarlem, onde poderá ter recebido a formação de Pieter Grieber. Tornou-se num mestre de Guild of Saint Luke, em Haarlem em 1637. A sua pintura de retrato foi bem recebida em Inglaterra, tendo sucedido a Anthony Van Dyck, como o mais famoso artista de retrato do país. Tornou-se membro da “Painter-Stainer’s Company” e pintou o retrato de Charles I.

Julian Opie retrata o próprio mundo, a partir da construção de uma linguagem visual concisa, em que simples signos e pictogramas são expandidos para outro nível, evocando pessoas e lugares reais. A sua postura pictórica incide, não na gravação fotográfica de um momento passado, mas num modelo cheio de referências, memórias, experiências sensoriais e representações. Os retratos de Opie exploram a tensão entre geral e específico, transformando temas individuais em signos universais, questionando o próprio género da pintura de retrato.



Fig. 76 - *Christine Swimming* (2008), Julian Opie, Acrílico, alumínio, vinil e luz fluorescente, 374.2 x 206.9 x 21 cm.



Fig. 77 - *Maria Theresa with sequined dress* (2008), Julian Opie filme em computador – Triplo 52", ecrã LCD.



Fig. 78 - *Ann Dancer 1* (2007), Julian Opie, alumínio, vinil e luzes.

II.2 Em terra de cegos quem tem um olho é rei

A colagem digital

Apesar dos criadores da *Digital Art* que trabalham a colagem estarem interessados, por um lado, apenas no novo - numa abordagem artística baseada em novas formas culturais, novas tecnologias e nos novos modelos sociais - o seu trabalho não nasceu de um vazio histórico artístico.

Assim, para se perceber melhor o que está na base de muitas das propostas artísticas digitais recentes associadas à colagem impõe-se fazer um apanhado histórico da própria colagem.

Em muitos casos, existe um paralelo entre a colagem digital recente e movimentos artísticos do século passado, como o Cubismo Sintético, o Dadaísmo, o movimento *Fluxus*, a Arte Pop e a Arte Conceptual e a Arte Pop.

A colagem tornou-se, a partir do início do século passado, numa prática pictórica corrente, sendo de destacar figuras proeminentes da época, de Georges Braque a Henri Matisse, de

Hannah Hock a Pablo Picasso. Estes artistas, entre muitos outros, experimentaram novas abordagens pictóricas com a inclusão de diversos elementos ou objetos, estranhos à pintura, na tela, num processo criativo da junção de fragmentos.

H. W. Jason (1989: 683) fala-nos do início das colagens cubistas: "Em 1910 o cubismo estava bem implementado como alternativa do Fauvismo e vários artistas tinham-se juntado a Picasso, entre eles Georges Braque (1882-1963), com quem colaborou tão intimamente que é difícil separar as obras de ambos nesse período. Ambos – e não é fácil dizer a quem pertence o mérito principal – iniciaram a fase seguinte do cubismo, ainda mais ousada que a primeira, a partir da *Natureza-Morta*, de Picasso, de 1911-12. A maior parte do quadro mostra as já conhecidas facetas, excepto as letras; estas sendo já sinais abstratos, não podiam ser traduzidas em formas prismáticas, mas sob a natureza-morta aparece uma imitação de palhinha de cadeira, colada à tela, e o quadro está "emoldurado" por um pedaço de corda. Esta intrusão de materiais estranhos à pintura tem um efeito espantoso: a natureza-morta, abstrata, parece pousada numa superfície real (a palhinha da cadeira) como num tabuleiro e a realidade desta é ainda acentuada pela corda."

Após este trabalho pioneiro, Picasso e Braque começaram a realizar naturezas-mortas compostas por pedaços de materiais diversos, recortados e colados com apenas algumas linhas como complemento. A técnica ficou a ser conhecida por *collage*, a palavra francesa para colagem.

As peças de uma colagem têm um carácter duplo; depois de cortados e combinados, recebem desenhos ou pinturas por cima, para ganharem um sentido representativo, sem perderem a sua identidade física original de fragmentos de diversos materiais, alheios ao mundo da arte. Neste sentido, a sua função é dupla, tanto de representação (fazer parte de uma imagem) como de apresentação (serem eles próprios). Esta última função dá à colagem uma auto-suficiência matérica, uma superfície autónoma.



Fig. 79 – *Natureza Morta* (1911-1912), Picasso, colagem, 25 x 37 cm.

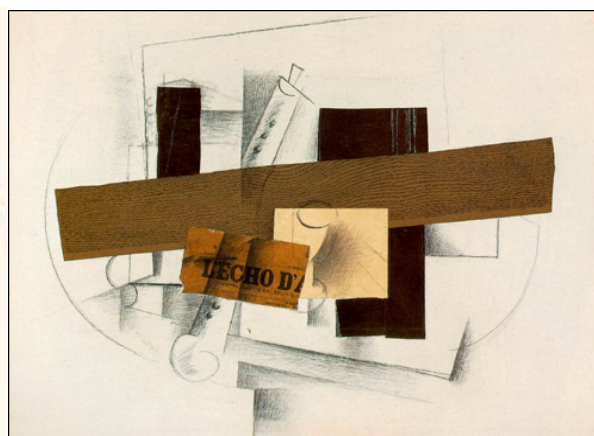


Fig. 80 – *Teonora* (1912), George Braque, colagem.

Nas colagens cubistas, o espaço pictórico não é criado por nenhum artifício ilusionista, como modelado ou escorço, mas pela acumulação e sobreposição de camadas de materiais colados.

H. W. Jason (1997: 684) remata afirmando que as colagens do cubismo mostraram um caminho pioneiro através da criação de um conceito de espaço totalmente novo, o primeiro desde Masaccio, assumindo-se como um marco importante na história da pintura.

Anne Gantefuhrer (2005: 25) fala-nos da importância do cubismo nos movimentos artísticos procedentes: "Em retrospectiva , O Cubismo teve uma influência considerável nos movimentos importantes que se seguiram, no decorrer do século XX (...) Quase todos os artistas da primeira metade do século XX foram influenciados pelo Cubismo durante os seus primeiros anos de produção, e os seus trabalhos eram moldados pelas suas descobertas e formas de composição."

Nesta ligação entre a pintura e a escultura precedente, podemos encontrar algumas analogias entre as colagens escultóricas do cubismo e as da arte Pop: a maquete para "A Guitarra" (1912) de Picasso e a "Toilet (Hard Model)" (1966) de Claes Oldenburg. Ambos criam um objeto comum a partir de cartão, se no primeiro a partir de um processo de conceder aos objetos e aos materiais o espaço que tinham direito de ocupar, no segundo através de um processo de pôr em evidência a desordem do mundo pré-estruturado do quotidiano, questionando a qualidade e o sentido dos objetos, numa reflexão acerca daquilo para que servem. A construção, os efeitos produzidos pelos materiais e o espaço, serão assim aprofundados por Oldenburg.



Fig. 81 – *Guitarra* (1912), Picasso, cartão, papel, tela, cordel e lápis, 22,8 x 14,5 x 7 cm.



Fig. 82 – *Toilet (Hard Model)* (1966), laca e fletro sobre cartão ondulado e construção em madeira, 111,8 x 71,1 x 83,3.

Picasso e Braque descobriram que podiam manter este novo espaço pictórico sem o recurso a materiais colados, bastava pintar como se simulassem colagens. Ora esta ideia de espaço pictórico é aproveitada pelos artistas digitais atuais que trabalham unicamente no

computador, como no caso de HARDWOOD@MONGREL, em “Uncomfortable” (2000). Mark Tribe (2007: 18) revela-nos o que esteve por trás deste projeto: neste trabalho, um dos membros do grupo, alterou imagens de um *site* da *Tate Britain*. Hardwood compôs fragmentos de retratos de pintores ingleses, com imagens de amigos e da família de Hardwood para criar a sua própria versão da história da arte e desta forma invocar uma visão alternativa da identidade britânica. Apesar dos propósitos cubistas e de Hardwood serem completamente diferentes, o conceito de espaço pictórico da colagem é semelhante.

O Dadaísmo, entre 1916 a 1920, foi um movimento (Dietmar Elger, 2005: 7) que acima de tudo era a expressão de uma atitude mental específica através da qual a juventude internacional chegava às convulsões sociais e políticas dessa época. Muitos dos seus artistas produziram trabalhos a partir de colagens: George Grosz, Auguste Sander, Raoul Hausmann, Kurt Schwitters, Marcel Duchamp, Francis Picabia, Raoul Hausmann, etc.

Kurt Schwitters, em 1920 radicalizou ainda mais o princípio da colagem. Só à primeira vista é que estas obras parecem colagens, mas aqui os motivos não são compostos por fragmentos de papéis colados. Neste caso, em vez dos papéis colados, o motivo surge da pressão mecânica de diferentes materiais de origem uns sobre os outros. Kurt Schwitters encontrou o material para estas obras nos caixotes do lixo de casas de impressão de Hanôver. O motivo é primeiro recortado e depois colado sobre um pedaço de cartão e assinado pelo artista. Schwitters chamou a estes trabalhos *Desenho-i*. Nestes trabalhos de colagens, Schwitters seleciona o detalhe que irá cortar e que depois em isolamento funcionará como uma composição pictórica autónoma e estética. Após estas *collage trouvés*, Schwitters passou a produzir trabalhos com elementos tridimensionais, incluindo de peças de máquinas, rodas e discos. Em “Quadro Merz 29A”, Schwitters usou uma tampa, um pedaço de algodão, uma jante de raios partida e uma corrente de ferro, elementos estes que definem a composição.

Ao contrário dos desenhos *Merz*, os *objets trouvés* aqui usados foram pintados. Segundo Dietmar Elger (2005: 64): “Schwitters não só dissolve os seus materiais alienígenas em formas abstratas, como ao mesmo tempo permite que os seus *objets trouvés* tenham uma função ilustrativa. Assim o “Quadro Merz 29A” também se apresenta ao espectador como uma representação de um grande átrio de uma fábrica, no qual grandes rodas dentadas e roldanas conduzem as máquinas.”

Mais tarde, as colagens de Jasper Johns encontram paralelo com as obras de Schwitters, no que diz respeito à inclusão de objetos tridimensionais nas pinturas e na coloração dos objetos colados.

Em “Catedral da Miséria Erótica”, Schwitters cria uma escultura encimada por uma cabeça, em representação de uma santa, por cima de um plinto, onde são colados materiais diversos, desde papel, madeira, metal, vela e cordel. Neste trabalho escultórico, podem-se estabelecer algumas semelhanças com colagens da arte pop, como as *Combine Paintings*, de Rauschenberg:

em “Odalisca” (1955-58), uma escultura com materiais diversos onde aparece uma galinha em destaque por cima de uma caixa que se assemelha a um plinto.



Fig. 83 – *Catedral da Miséria Erótica* (1923), Kurt Schwitters, primeira coluna Merz.



Fig. 84 – *Odalisca* (1955-1958), Robert Rauschenberg, combine painting, 205 x 44 x 44 cm.

Daniel Marzona (2007: 12) descreve o contributo para a colagem dos artistas do movimento Dada: “Artistas como Raoul Hausmann, George Gross, Hanna Hock e John Heartfield desenvolveram e refinaram as técnicas da fotomontagem e fotocolagem, as quais nas suas mãos se tornaram instrumentos de agitação artística/política.”

Enquanto outros artistas da altura prosseguiram por caminhos diferentes, Matisse tornou-se numa figura de referência das colagens, tendo realizado inúmeros trabalhos com esta técnica ao longo da sua vida.

As suas colagens revelam uma depuração de elementos tendente a uma natureza minimalista. António Quadros Ferreira (2009: 28) fala sobre essa depuração: “De redução a pintura Matisse abrange um espectro ou reportório de inquestionável sentido metodológico (...) Esta pretensa caminhada para uma expressão minimalista, recorrente a processos outros que não os exclusivos de uma convencional técnica de pintura (como a colagem, por exemplo), é a que percorre um conjunto de momentos suficientemente distanciadores, (...)”

Nas décadas de 50 e de 60, para lá de Matisse e de outros artistas anteriores, a predominância das colagens voltou a destacar-se, neste caso através dos trabalhos de uma nova geração de artistas emergentes, que estiveram na base da Arte Pop, como por exemplo Robert Rauschenberg, Jasper Johns⁷⁵, Claes Oldenburg, Peter Blake, Richard Hamilton, Mimmo Rotella e Wolf Vostell, entre outros.

⁷⁵ Ferreira, António Quadros (2009: 46). O autor considera que Jasper Johns enveredou por uma atitude pictórica inovadora, tendo a sua pintura a particularidade de anunciar a Arte Pop, em que temas como alvos, bandeiras, númerose letras são presumidamente modos temáticos de pensar a pintura. A particularidade da sua pintura reflete-se através de uma pintura de carácter, e uma pintura de identidade nacionalista.

A Arte Pop, colagens inclusive, tornou artisticamente válidos os banais motivos da publicidade e consumo em massa, e um artista como Andy Warhol, com o processo de impressão em serigrafia, introduziu na pintura as técnicas da produção em série do capitalismo altamente desenvolvido. A questão levantada por Warhol, sobre a autenticidade da obra de arte encontra paralelo nos trabalhos digitais.

Nas colagens de Johns, com inúmeros objetos colado à tela numa escala apreciável, não se tratam de uma apropriação de objetos como em Duchamp, mas sim da apropriação de imagens e de símbolos. As suas pinturas, onde se incluem as colagens, correspondem a um processo de conhecimento de uma identidade coletiva em procura.



Fig. 85 - *Fool's House* (1962), Jasper Johns, , óleo sobre tela com objetos.



Fig. 86 – *Coca Cola* (1961) Wolf Vostell, decolagem, papel sobre aglomerado em duas partes, 210 x 310 cm.



Fig. 87 – *Marilyn* (1963), Mimmo Rotella, decolagem.

A década de 60 tornou-se particularmente importante na história das tecnologias digitais, em que se desenvolveu um grande número de tecnologias e em que os artistas exploraram o médium digital como veículo de manifestação artística. O digital emergiu na arte através de movimentos artísticos como o movimento *Fluxus* e a Arte Conceptual. Para estes novos artistas digitais, a estética do movimento Dada foi tomada como uma referência, como nos diz Christiane Paul (2008: 11) quando fala sobre a importância destes movimentos na arte feita por computador: "The importance of these movements for digital art resides in their emphasis on formal instructions and their focus on concept, event, and audience participation, as opposed to unified material objects. Dadaist poetry aestheticized the construction of poems out of random variations of words and lines, using formal instructions to create an artifice that resulted from an interplay of randomness and control."

Wolf Vostell, associado ao *Fluxus*, percorre um caminho ligado ao digital com associações às colagens, em que funde técnicas pictóricas clássicas com a colagem de televisores, na criação de um resultado artístico inovador. Este movimento *Fluxus* assumiu a utopia política do Construtivismo Russo, e ao mesmo tempo redescobriu os instrumentos de humor e da ironia que

tinham sido experimentados pelos dadaístas para romper com a visão formal/estética fossilizada da arte.

No decorrer dos anos 70 e 80, pintores, escultores, arquitetos, fotógrafos, videastas e artistas de performance começaram de forma crescente a experimentar a interseção dos médiums tradicionais com as novas tecnologias associadas ao digital. Durante este período, a arte digital, onde se incluem as colagens com recurso ao computador, alargou-se à exploração de vários campos e múltiplas práticas⁷⁶ artísticas, variando de objetos artísticos a peças que incorporavam aspetos dinâmicos e interativos, num processo orientado para os objetos virtuais.

À medida que se faz a transição da era industrial para a era digital, muitos artistas começaram-se a interessar pelas intersecções entre a arte e a tecnologia com ligação à história da arte.

Mark Tribe (2007: 7) ao fazer uma reflexão dos antecedentes históricos da *New Media Art*, descreve a importância do movimento Dada nos trabalhos digitais contemporâneos: "Apesar da *New Media Art* tratar, por um lado, apenas do novo – novas formas culturais, novas tecnologias, novas alterações em matéria de política familiar -, não nasceu de um vácuo histórico artístico. As raízes conceptuais e estéticas da *New Media Art* remontam à segunda década do século XX, quando o movimento Dada emergiu em várias cidades europeias. (...) Começaram a experimentar ideias novas e radicais, muitas das quais surgiram em várias formas ao longo do século XX. Assim como o dadaísmo foi em parte uma reação à industrialização do armamento de guerra e à reprodução mecânica do texto e das imagens, a *New Media Art* pode ser vista como uma resposta à revolução da tecnologia da informação e à digitalização das formas culturais. Muitas estratégias dadaístas reaparecem na *New Media Art*, incluindo a fotomontagem, a colagem, o *readymade*, o activismo político e a performance, assim como a utilização provocativa da ironia e do absurdo para abalar audiências complacentes."

As tecnologias digitais permitem uma nova abordagem à composição e à colagem, conforme nos diz Christiane Paul (2008: 31): "Digital technologies add an extra dimension to the composite and collage, for disparate elements can be blended more seamlessly, with the focus being on a 'new', simulated form of reality rather than on juxtaposing of components with a distinct spacial or temporal history. Digital collages and composites often constitute a shift from the affirmation of boundaries to their erasure. Computers are increasingly being used in compositions, by artists such as American Robert Rauschenberg (b.1925), the pioneer of collaged multimedia works."

Scott Griesbach assume a colagem como um processo de recontextualização através da revisitação de proeminentes figuras e momentos da história da arte, muitas das vezes pela absorção tecnológica das artes e das ideias.

⁷⁶ Christiane Paul (2008: 21). Estas práticas artísticas levaram à expansão dos conceitos ligados a movimentos como o Fluxus e a arte conceptual, em que as tecnologias digitais e os média interativos desafiram a noção tradicional de obra, espectador e artista.

As novas tecnologias têm suscitado o interesse de cada vez maior número de artistas, que recorrem à fusão entre médiuns artísticos proporcionando-lhes múltiplas possibilidades na construção de imagens digitais, numa combinação que frequentemente dilui as fronteiras entre os diversos géneros artísticos, como o vídeo, o desenho, a fotografia e a pintura. Como no caso de James Faure Walker, o uso das tecnologias e dos médiuns são tão subtis, que não é fácil distinguir entre processo digitais e analógicos.

As múltiplas possibilidades de construção de uma imagem digital, seja pela combinação das características inerentes ou associadas com diferentes formas de artes frequentemente apagam as fronteiras entre os diversos meios, como a pintura e a fotografia⁷⁷.

Enquanto o meio digital e a pintura tradicional ou o desenho parecem ocupar espaços diferentes na escala das características que lhes são inerentes, estes meios são agora fundidos por inúmeros artistas que exploram a tecnologia digital num processo de experimentação de novos territórios artísticos. Vários artistas digitais e programadores (Internet Art) mostram influências da história da arte da pintura. Rachel Greene (2004: 164-166) dá exemplos de trabalhos digitais de colagens interativas, de Andy Deck e dos programadores Calce e Johannes Gees, numa obra que nos faz lembrar os trabalhos de Robert Rauschenberg e de Jean-Michel Basquiat: "In Glyphiti (2001), Andy Deck (b. 1968) developed an interface in which any viewer can modify or change visual elements. Its collaborative edge is that it is designed to function across most firewalls (hardware or software lines of defence, used by institutions or companies to protect private data or prevent employees from partaking in leisure activities). A similar work is Communimage, launched in 1999, by programmers Calc and Joahannes Gees. A democratic collage of graphics uploaded by visitors, as well as communication tools for people to form relationships around their participation, Communimage offers large-scale, eccentric, visual juxtaposition."

Os novos meios que os computadores colocam à disposição do artista, permitem-lhe realizar um grande número de obras no campo da imagem e da pintura, a uma velocidade acelerada. A nova sociedade tecnológica dos média consome as obras de arte oferecendo-as ao olhar das massas por intermédio da imagem cópia, através da tecnologia digital. Neste sentido, a internet é um veículo fundamental na massiva comunicação visual através de imagens digitais, tendo Mark Napier aproveitado esse facto para desenvolver trabalhos na Web, desde meados da década de 90.

⁷⁷ *Ibid.*, p. 53.

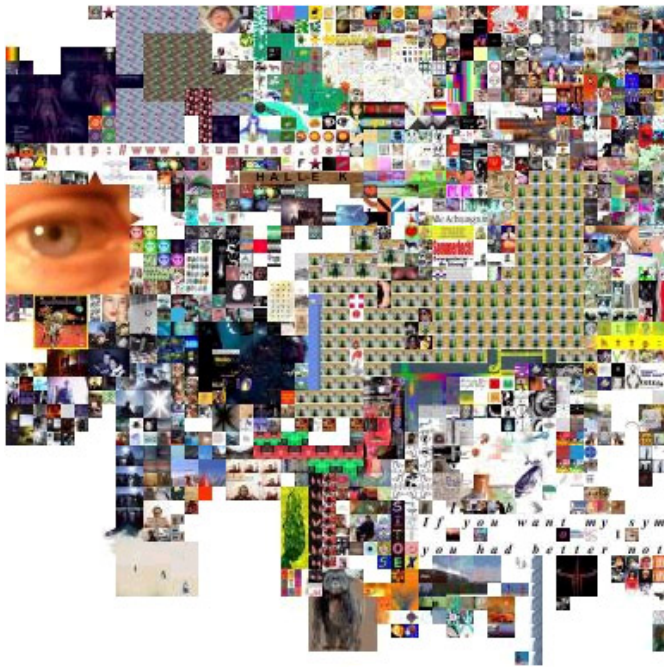


Fig. 88 – *Comunimage* (1999-2002), Calc and Joahannes Gee, software, computador e ecrã.



Fig. 89 – *Untitled* (1963), Robert Rauschenberg, óleo e serigrafia sobre tela.

Sobre a proliferação das imagens que nos rodeiam, Maurizio Vitta (2003: 336) refere o seguinte: “Las imágenes que nos inundam a diário no son más que fragmentos de realidad que cada uno lee a su modo. La serie de Disasters de Andy Warhol debería de habernos enseñado algo sobre las undívas modalidades de percepción que poseemos de los mismos fenómenos. Lo qual no conduce a la tecnologia contemporânea, desde la capitulacion electrónica de las imágenes hasta el concepto de “comunicación visual absoluta” atribuído a Internet.”

A relação entre a pintura e as colagens fotográficas é uma prática artística muito explorada pelos artistas contemporâneos. Tanto em “Tokogaze III” (2000) como em “Opal Sun”, Casey Williams (1947) funde a fotografia num tipo de pintura abstrata. A partir da estética do industrialismo, as imagens de Williams foram criadas a partir dos seus inúmeros passeios de barco no porto de Houston⁷⁸.

Wolf Lieser (2009: 86-87) destaca dois artistas digitais que trabalham com a colagem digital, Laurence Gartel e Victor Acevedo, mas que enveredaram por caminhos muito diferentes.

Acevedo concebe uma matriz abstrata com um software 3D e combina-a com uma fotografia tirada da vida quotidiana. Formam-se então estruturas similares a um rendilhado, que transmitem dinamismo à imagem resultante. Por outro lado, os componentes abstratos do quadro parecem integrar as pessoas representadas. Desta forma, Acevedo mostra as dualidades: homem e espaço, energia e aparência material.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 53.



Fig. 90 – John Singleton Copely 1783-1815 The Death of Major Peirson and RPD's Ears 1800-2000 (2000), Harwood/Mongrel, colagem digital.



Fig. 91 - A Song for Upper Street (2004), James Faure Walker, impressão de injeção, 60 x 80 cm.

Laurence Gartel dedica-se à colagem há mais de trinta anos. No início trabalhava com imagens congeladas de vídeo que manipulava e coloria eletronicamente com um programa desenvolvido nos anos 70 por um dos pioneiros da arte digital, Nam June Paik. A sua prática artística foca-se nas potencialidades da pós-edição da imagem.

Nechvatal é outro artista que recorre à colagem digital, mas a partir de outro conceito. Wolf Liesser (2008: 87) descreve a abordagem de Joseph Nechvatal, um artista americano que combina a colagem com um software: "a base dos seus trabalhos é composta por fotografias que se decompõem em arquivos digitais devido a um vírus programado pelo próprio artista. Para Nechvatal, este processo assemelha-se a um filme, por outro lado cria obras que servem como documentação do procedimento".

As inúmeras potencialidades da colagem digital, seja através da exploração de novas abordagens, na criação de novos territórios ou na fusão de géneros artísticos, a par das múltiplas possibilidades recombinatórias da imagem, são aproveitadas pelos pintores contemporâneos das mais variadas formas e que se refletem numa crescente penetração deste tipo de projetos digitais no panorama artístico internacional. Neste caso, verifica-se um interesse assinalável dos artistas da *Internet Art* (numa abordagem interativa em que o contínuo fluxo de informação que se exhibe no ecrã é feito através da sobreposição de múltiplas camadas de texto e de imagens, numa recombinação dos elementos gráficos/visuais que fazem lembrar às composições Dadaístas) e do *Software Art* (em que a formação da imagem é fortemente influenciada pela ação do participante) pela colagem digital, fruto por um lado pelo seu vasto espólio estético, que é frequentemente revisitado pelos artistas digitais, e por outro lado pela manifesta facilidade na edição da imagem digital, permitindo múltiplas variações num curto espaço de tempo.

II.2.1 Scott Griesbach

Através da tecnologia digital, a obra de Griesback⁷⁹ questiona conceitos históricos, teóricos, psicológicos e sociológicos da sociedade contemporânea. Griesbach esclarece: "This digital revolution offers the opportunity to look at historical, theoretical, psychological, and sociological concepts from a fresh perspective. In my work I present many of these perspectives in literal, pictorial metaphors. I avoid postmodern posturing and focus on the inescapable modernity of today's social practice. The works I produce are part of an ongoing 20-year project; they are less than modernist clichés than they are historical benchmarks revisited."⁸⁰

Na sua abordagem artística, Griesbach aproveita ideias provenientes da perspectiva histórica, reformula-as e apresenta-as num novo contexto filosófico. O seu trabalho parte da história de momentos-chave da história da arte e de figuras proeminentes, como Jackson Pollock, Clement Greenberg, Marcel Duchamp, Jean-Paul Satre, Josef Stalin e o Papa João Paulo II.

Nos trabalhos de Griesbach, a figura é retirado do seu contexto histórico e recontextualizada segundo uma visão irónica, aproximando-se do surrealismo.

No seu trabalho "Dark Horse of Abstraction" (1995), os quatro cavaleiros estão numa corrida de obstáculos, na qual o cavalo expressionista abstrato de Jackson Pollock é perseguido por outros artistas como Edward Hopper, através do caminho evolutivo do formalismo⁸¹.

De uma forma humorística, a colagem de imagens de Griesbach evoca a perseguição de formas puras na arte em oposição a movimentos que o prefiguram e confrontam.

A assimilação de ideias artísticas através da tecnologia também está presente na obra de Griesbach, como por exemplo na colagem digital "Homage to Jenny Holzer and Barbara Kruger" (1995). Nesta colagem, a imagem mostra as duas artistas ao volante de um carro antigo, ambas protagonistas de um papel preponderante na exploração do texto na arte contemporânea, particularmente em relação às estratégias e políticas da publicidade. A linguagem da publicidade está associada às estruturas de poder e de comércio, e tem uma relação direta com a história da manipulação da imagem, numa sociedade onde prolifera a imagem dos meios de comunicação social e do incremento da internet e do digital como médium. No mundo da estética publicitária, a imagem faz a transição de uma mera representação para uma marca, numa associação a um valor ou conceito. Griesbach reflete sobre este consumo da cultura da imagem, amplificado pelas novas possibilidades de manipulação, composição e colagem digital. Esta proliferação e manipulação da imagem e dos meios de comunicação social é um tema recorrente na arte contemporânea.

Griesbach questiona de forma romântica e humorística o poder das imagens e da cultura

⁷⁹ Scott Griesbach (1967, Estados Unidos da América).

⁸⁰ Ver mais em <http://www.artslant.com/global/artists/show/55750-scott-griesbach> (acedido em 29/10/2011)

⁸¹ Christiane Paul, *ob. cit.*, p.33.

dominante, que criou novos desafios sociais e filosóficos. Ao contrário de um questionamento político, os seus trabalhos exploram as práticas sociais na era do capitalismo e da publicidade.

Segundo a visão do artista⁸², a história e a arte são reaproveitadas pela tecnologia e pela globalização da cultura popular.

Em “The Safety and Danger of Abstraction”, o farol assume-se como uma metáfora do expressionismo abstracto, da cultura e da humanidade.



Fig. 92 - *Dark Horse of Abstraction* (1995), Scott Griebash, colagem digital, 32 x 39 cm.



Fig. 93 - *Homage to Jenny Holzer & Barbara Kruger* (1995), Scott Griebach, impressão digital.



Fig. 94 - *The Safety and Danger of Abstraction*, Scott Griebach, colagem digital.

II.2.2 Jeff Koons

Koons⁸³ é um dos artistas mais conhecidos no mundo da arte contemporânea, uma super estrela do mercado artístico, com trabalhos marcantes, como por exemplo a série de insufláveis “Rabbit”. Burkhard Riemschneider (2001: 88) aborda a questão do estrelato dos artistas da seguinte forma: “El arte es comunicacion: es la capacidade de manipular las personas. La diferencia con el mundo del espectaculo o de la política sólo radica en que el artista es más libre”

O seu vasto trabalho, é conhecido internacionalmente e é apresentado regularmente em museus e galerias por todo o mundo, como por exemplo aconteceu em 2008: *Neue National Galerie*, em Berlim, *Museum of Contemporary Art*, em Chicago, *Metropolitan Museum of Art*, em Nova Iorque e no *Château de Versailles*, em França⁸⁴.

⁸² Ver mais em <http://www.artslant.com/global/artists/show/55750-scott-griebach> (acedido em 29/10/2011).

⁸³ Jeff Koons (1955, Pensilvânia, Estados Unidos da América) vive e trabalha em Nova Iorque.

⁸⁴ Ver <http://www.hubculture.com/groups/158/news/305/> (acedido em 30/10/2011)

Desde os anos 80, Koons trabalha séries temáticas, uma prática comum nos artistas contemporâneos como é o exemplo de Richter, Ackerman ou Napier.

Os seus trabalhos exploram conceitos variados: do consumismo a banalidades, de crianças à cultura sexual, através da apresentação de objetos e do uso de imagens da cultura americana.

Na apresentação da série “Popeye” (2009), em Londres, que começou a ser trabalhada desde 2002, Koons apresenta uma combinação surreal de objetos comuns, imagens de Banda Desenhada, numa referência à situação económica, à história da arte e aos brinquedos de crianças.

Os *comics* icónicos americanos de *Popeye* e *Olivia Oil* são as personagens centrais desta série, numa alusão ao atual clima económico americano, *Popeye* foi criado em 1929, durante a grande depressão económica. Nos seus primeiros anos, a figura de BD do *Popeye* lutava contra as dificuldades e as injustiças da altura. A série “Popeye” de Koons pode ser comparada aos trabalhos *pop* de Mel Ramos e de Roy Lichtenstein. David McCarthy (2002: 63-64), aborda as pinturas destes artistas: “Mel Ramos e Roy Lichtenstein fizeram as suas primeiras afirmações totalmente pop utilizando personagens masculinas heroicas retiradas da banda desenhada, e introduzidas primeiramente na década antes da guerra. A figura humana no Super-Homem de Ramos, tal como Popeye de Lichtenstein, é um modelo de força masculina, física e moral. (...) A abundância e a fama, bem como a coragem e a vitória, são temas centrais da Pop, americana, no início dos anos 60. Por muito que fossem parte integrante da narrativa nacional durante a administração Kennedy, invocavam igualmente mitos poderosos nos Estados Unidos, que não eram, de forma alguma, inovadores.”

Se em Lichtenstein, *Popeye* é apresentado como uma nostalgia do Sonho Americano, em Koons, a *Popeye* apresenta-se como uma metáfora da luta do herói (dos justos e necessitados) contra a depressão económica que afetou os Estados Unidos da América, no final da primeira década no século XXI.

As pinturas de Koons, que em muitos casos são ou se assemelham a colagens, apresentam composições complexas, densas e com múltiplas camadas.

Como é prática corrente, Koons lida com uma multiplicidade de materiais, médiums e géneros artísticos, desde a instalação aos insufláveis, da pintura à escultura, muitas das vezes em escalas monumentais. Uma das suas imagens de marca é a série de esculturas de “Rabbit”.

As pinturas de Koons, como o resto do seu trabalho, combinam o humor com a filosofia, como por exemplo se verifica nos seus trabalhos insufláveis, numa metáfora sobre a vida. Nestas esculturas insufláveis, nas esculturas da série “Celebration” e nos trabalhos “Equilibrium” o ar é contido, elemento este que afinal de contas é a essência da vida e sem o qual não se pode sobreviver. Numa entrevista recente a Amy Cappellazo, Koons explicou: “I still enjoy working with inflatables, because I see them as life-saving devices, and you know, a lot of times if you look at pool toys it'll say it's not a life-saving device, but I think it's really just the opposite.”

"These objects, hanging so strangely on the metal-frame moustache, are designed to float, to support people, and at the same time they contain breath." When I was about three and four, I'd go swimming with my father, and at one point I got this little Styrofoam tank that gave me some buoyancy, then I would put this on my back, and it gave me a sense of independence. And I really think that as a person I started to kind of go off in the world more from that experience. And that buoyancy kind of has changed in different ways, and it's gone into inflatables and different devices with air. I think comes from some of those first times swimming in the ocean."⁸⁵

Uma das características que atravessa a esmagadora obra pictórica de Koons, como de tantos outros artistas, é a influência das suas experiências e vivências pessoais na sua abordagem artística. Em Koons o equilíbrio e o baloiçar são temas recorrentes, baseados na sua experiência pessoal. Os seus quadros, são muitas vezes uma celebração da vida, e por extensão da procriação, numa remoção de qualquer estigma ou vergonha relativamente ao sexo, que afinal de contas é uma necessidade da sobrevivência da humanidade. Muitas das suas pinturas apresentam uma tensão sexual, numa alusão à própria condição humana.

Numa das suas colagens, "Niagara" (2000), Koons usa uma imagem fotográfica com direitos de autor, da fotógrafa Andrea Blanch (tendo esta última interposto uma ação judicial sobre os direitos da imagem, numa batalha jurídica que entretanto foi ganha por Jeff). Koons digitalizou a foto e incorporou-a em "Niagara". Com efeito, a apropriação é uma das características mais comuns da arte contemporânea e Koons, um artista de apropriações, criou este trabalho com a inclusão de uma imagem de outra artista.

Nesta pintura aparecem quatro pares de pernas com os pés a apontar para baixo, para uma imagem de doces e sob um campo verdejante com as cataratas de Niagára como fundo. Na sua colagem, um dos conjuntos de pernas da pintura foi originalmente parte de uma fotografia tirada por Blanch. Koons descreveu seu trabalho como um comentário sobre as consequências sociais e estéticas da cultura de massas, socorrendo-se para tal do uso de imagens populares.

Os trabalhos de Koons, muitas das vezes na fronteira entre a visão de Greenberg e do testemunho *Kitsch*, incidem em aspetos da produção cultural contemporânea, entre a alta cultura e a baixa cultura, entre arte maior e arte menor, numa reflexão que faz lembrar a abordagem pictórica de Murakami. Desde há três décadas que Koons tem representado ou criado objetos do quotidiano, ora através da recontextualização dos mesmos no espaço expositivo. Apesar das diferenças picturais, ambos, Koons e Murakami, usam objetos e imagens representativos da cultura a que estão associados para questionarem a produção da cultura de massas, a arte maior e arte menor, e por último para criticarem a uniformização/globalização da cultura/sociedade contemporânea.

⁸⁵ Ver mais em <http://www.hubculture.com/groups/158/news/305/> (acedido em 30/10/2011).

Na sua abordagem pictórica, Koons usa imagens de um largo espectro da cultura popular, especialmente da moda, de cosméticos e de comida. Imagens de pálpebras, lábios, rios de caramelos, mechas de cabelo, montanhas-russas sob paisagens paradisíacas são temas recorrentes nas séries de pintura de Koons no início do século XXI. Estas imagens, não relacionadas, misturam-se como numa colagem, muitas das vezes pintadas num estilo fotográfico, criando um universo óptico “doce” e de prazeres carnavais.

Em “Niagara” (2000), uma queda de água de pernas de mulheres, os apetecíveis doces e a bela paisagem remetem para a sociedade de consumo de Baudrillard ou para o desejo carnal, numa crítica ao universo da moda, em que as imagens estão associadas a um valor sexual. Este trabalho de Koons faz recordar a pintura pop, nomeadamente a iconografia e publicidade dos *outdoors*, numa técnica de pintura que faz lembrar as telas de James Rosenquist.

As obras de Koons apresentam-se como uma fusão de representações pop com sugestões surrealistas e abstratas, numa mistura de diversão e de fantasia, produzindo um corpo de trabalho tendente para o prazer onírico.

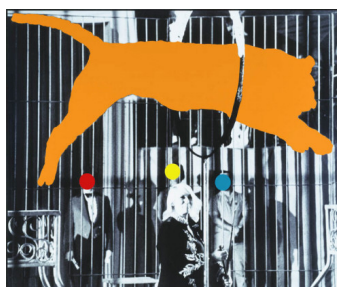


Fig. 95 - *Tiger (Orange) and Trainer: With Three Figures (Red, Yellow, Blue)* (from *Somewhere Between Almost Right and Not Quite (With Orange)*) (2004), Jeff Koons, arquivo digital 3D impresso com tinta acrílica, 305.8 x 376.9 x 8.89 cm.



Fig. 96 - *Jungle* (2005), Jeff Koons, Óleo sobre tela, 260 x 350,5 cm.



Fig. 97 - *Niagara, Easyfun-Ethereal* (2000), Jeff Koons, óleo sobre tela, 304.8 x 426.7 cm.

II.2.3 Laurence Gartel

Laurence Gartel⁸⁶ começou a produzir obras digitais há mais de trinta anos, tendo tido vários contactos com artistas de renome, como Andy Warhol ou Nam June Paik, e com músicos: Debbie Harry (Blondie), Sid Vicious (Sex Pistols), Justin Timberlake ou Britney Spears. As suas séries de trabalhos digitais mais conhecidas foram realizadas para empresas como a *Absolut Vodka*, *Coca-Cola*, *Philip Morris*, *Swatch* ou a *Walt Disney Corporation*.

⁸⁶ Laurence Gartel (1956, Nova Iorque, Estados Unidos da América) ensinou Andy Warhol a usar o computador Amiga, quando este último criou o retrato de Debbie Harry (Blondie), tendo frequentado a School of Visual Arts com o seu colega artista Keith Haring, tendo começado a sua carreira digital a trabalhar ao lado de Nam June Paik na Media Study/Bufalo.

Ao longo da sua carreira, Gartel confrontou as fronteiras de vários géneros artísticos, numa fusão entre fotografia, desenho, pintura, colagem, vídeo, pintura digital e instalação.

O artista fez uma grande instalação para o Georges Pompidou Centre, no final de 2009, tendo na altura caracterizado o ambiente em que estava inserido na descoberta da arte digital há três décadas atrás: "I know Peer for decades: We were all so young, but it was the vision of our youth that has been the driving force for the rest of the world." "While we are humble men, we are visionaries living in our time"

Na sua prática artística, Gartel trabalha a partir da fotografia, manipulando-a e formando imagens que se afastam da fotografia original. Na última década do século XX, as suas colagens apresentavam densas e complexas composições, numa alusão ao ciclo da vida, desde o nascimento até à morte. Como é prática corrente entre os artistas, Gartel cria séries de trabalhos temáticos, desde a Absolut Vodka a locais das viagens que realiza, como as séries sobre a Índia ou Itália, num processo que se assemelha ao de Ackermann. Algumas destas obras combinam fragmentos de imagens fotográficas manipuladas com motivos abstratos e com padrões.

As colagens de Gartel sofrem nova variação na passagem para o século XXI, que Wolf Lieser (2008:87) caracteriza da seguinte forma: "A partir do ano 2000, Gartel reduziu outra vez as suas representações: os temas principais das obras encontram-se em primeiro plano e as técnicas de elaboração próprias da colagem servem de apoio à ideia geral da obra."

Gartel compara os seus trabalhos a sinfonias, e diz que devemos deixar que alguns elementos se destaquem. Em "Millenium Girl" (1997), o artista usa uma imagem central que está dividida: por um lado a imagem revela uma fotografia completamente acabada, do outro o motivo é esboçado como num desenho. Embora esta peça faça parte de um conjunto da sua visita a Itália, a imagem da rapariga do milénio domina e organiza toda a composição, numa metáfora à nova mulher da sociedade contemporânea.



Fig. 98 - *Clown Cuzin* (2000), Laurence Gartel, Impressão Lambda, 190 x 150 cm.



Fig. 99 - *Millenium Girl* (1997), Laurence Gartel, Impressão giclee, medidas 80 x 64 cm.

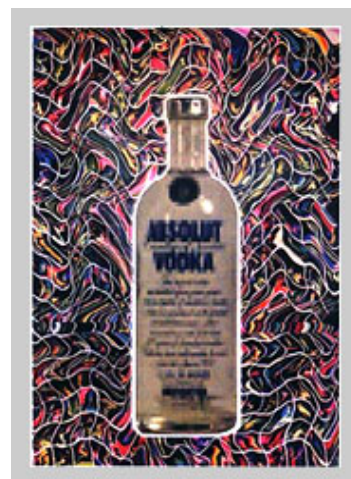


Fig. 100 - *Absolut Gartel*, Lawrence Gartel Litografia, 60 x 41,6 cm.

II.2.4 James Faure Walker

James Walker trabalha em Londres e faz parte do “London Group”, uma sociedade quase centenária, que faz parte da cultura artística londrina e que é composta por aproximadamente uma centena de artistas contemporâneos, dos quais se destacam: Walter Sickert, Wyndham Lewis, Henri Gaudier-Brzeska, David Bomberg, William Roberts, Robert Polhill Bevan, Christopher Wood, Stanisława de Karłowska, Henry Moore, Vanessa Bell, David Hockney, Paula Rego, Paul Nash, John Copnall, and Cliff Holden.

O processo de trabalho de Walker começa, muitas vezes, pela criação de desenhos em cartão. No trabalho “Drawn Trees”, Walker parte de um arranjo de flores, tendo-se interessado pela associação que podia ser feita entre biologia e tecnologia. O artista descreve o processo: “The central section was lifted from a picture made after attending the ISEA (Electronic Arts) conference in Nagoya, Japan in 2002. Pigeons are one of life’s great universals, wonderfully indifferent to their surroundings – here a temple. I enjoy playing around with the new freedom offered by digital painting - merging painting, drawing, and photography. Pictures can be assembled from active components, and that makes for an interesting space to orchestrate.”⁸⁷

O procedimento de Walker integra imagens, fotografias e desenhos editados em ambiente digital em paralelo com a pintura. O artista combina os médiums da pintura, digital e física, trabalhando na diferença entre os dois. A sua prática parte da observação do meio que o rodeia, registando-o em fotografia e em desenho para a construção de um arquivo para uso futuro. Na maioria dos casos, os seus desenhos são abstratos, alguns dos quais feitos com pintura digital, outros com aguarelas e outros com tintas a óleo. Alterna continuamente entre a pintura e o digital num trabalho de múltiplas camadas, tendo como objetivo final a realização de trabalhos digitais coerentes no meio da pintura.

Walker formula os seus trabalhos, não segundo a óptica da inclusão ou não dos meios digitais, mas segundo uma óptica da ilusão do olhar, fundindo subtilmente a imagem digital na pintura física, capturando o interesse do observador, que é apanhado pelo trabalho de forma desprevenida, fruto do apagamento das fronteiras entre a pintura tradicional e digital.

Segundo o artista⁸⁸, a superfície ou outros fatores isolados como as cores, tipo de tinta, tipo de pincéis, tamanho da imagem, luzes, direção do movimento e por aí fora não são determinantes no seu processo. Nem considera relevante que o trabalho feito via computador ou

⁸⁷ Ver mais em <http://www.thelondongroup.com/artists/faurewalker.html> (acedido em 25/10/2011).

⁸⁸ Ver <http://www.thelondongroup.com/artists/faurewalker.html> (acedido em 25/10/2011).

via projetor seja mais ou menos autêntico que o feito literalmente na tela ou em papel, nem sequer a “marca” deixada pelo gesto da pincelada.

Quando questionado sobre o seu trabalho pictórico, Walker refere: “Generally speaking, painting that makes a fetish of marks and surface – late School of Paris – doesn’t ring my bell. Tapes is one huge exception.”⁸⁹

Em “Godwin” (2007), uma pintura com técnica mista, a base partiu do aproveitamento de uma estrutura (grade), tendo usado tamanhos normalizados de papel de aguarela e de desenho, que constituíram a base da pintura. Começou então por aplicar as cores de fundo tendo por referência a característica da absorção das tintas acrílicas e de óleo. O “comportamento” da pintura e da pincelada também podem ser definidos em programas de computador.

Durante o processo criativo, o artista faz algumas impressões, não se importando com o tipo ou a qualidade da superfície. A sua preocupação prende-se com questões compositivas: que elementos/imagens a “dissolver” ou que cores a destacar. Na sua forma de trabalhar, Walker funde a pintura física com a digital: com a inclusão de imagens fotográficas manipuladas, padrões, desenhos e designs, através de inúmeras sobreposições e transparências, resultando num todo não muito explícito. De seguida acrescenta fragmentos de pintura de aguarelas, de desenhos digitais, de desenhos sobre superfícies diversas como poliestireno e pinturas de padrões. Por fim, o trabalho é tratado no computador e impresso.

Execução de Godwin (2007), James Faure Walker, colagem mista, 152 x 178 cm óleo sobre tela:



Fig. 101 - Godwin (2007), James Faure Walker, técnica mista, 152 x 178.



Fig. 102 - Etapa 1.

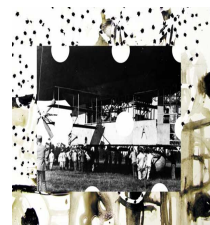


Fig. 103 - Etapa 2.



Fig. 104 - Etapa 3.



Fig. 105 - Etapa 4.



Fig. 106 - Etapa 5.



Fig. 107 - Etapa 6 (pormenor).

⁸⁹ Walker, James Faure, *Painting the Digital River: How an Artist Learned to Love the Computer*, (Prentice Hall, USA, 2006). Parte da história e do processo também pode ser visto em: <http://www.dam.org/faure-walker/index.htm> (acedido em 25/10/2011).



Fig. 108 - *Dawn Trees* (2002), James Faure Walker, impressão de jato de tinta, 60 x 80 cm.

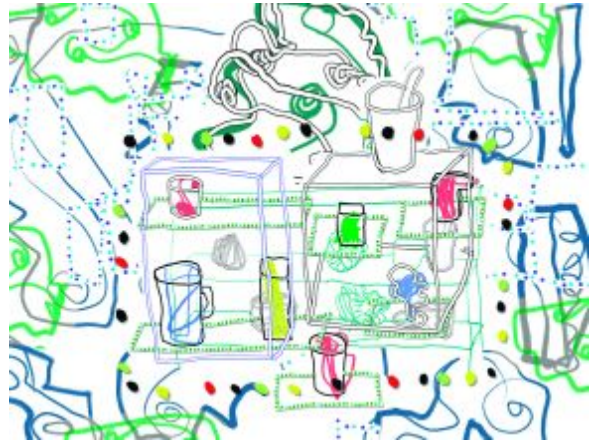


Fig. 109 - *Baroque thoughts on a rainy day*, James Faure Walker, impressão de jato de tinta, 61 x 81 cm.

II.2.5 Mark Napier⁹⁰

"Now that I'm done' I find the artwork disturbing. It freaks me out. Maybe I'll do landscapes for a while to detox."⁹¹ - Mark Napier

Mark Napier combina a sua formação de pintor com a utilização de software próprio para a criação do que designa de "*Art Interfaces*", tendo por intenção criticar as estruturas de poder e o ilusório território "amigável" do mundo virtual.

A maioria dos seus projetos artísticos é produzido em ambiente gráfico digital, no domínio da *Net Art*. A sua formação em pintura reflete-se na sua obra digital, seja através da colagem ou através da composição, num resultado em que as imagens produzidas se assemelham a pinturas, como na série dos seus últimos trabalhos, "PAM" de 2009.

A sua trajetória artística incide sobre temas da sociedade contemporânea, desde os atentados do 11 de Setembro às cirurgias estéticas das estrelas de cinema. Aspetos relacionados com os conceitos de estabilidade e de durabilidade estão presentes na sua obra, particularmente na série produzida sobre edifícios estatais ou de corporações económicas. A estabilidade que Napier explora não se prende com objetos físicos mas com a persistência das ideias no conhecimento geral dos meios-rede.⁹²

Em "*Spire with Shadows*" (2007), Napier cria um software sobre o *Empire State Building*, em que a sua estrutura se torce e se distorce sob um fundo liso. Na sua série "*Cyclops*", Napier

⁹⁰ Mark Napier (1961, Springfield, Estados Unidos da América) é um artista digital que se tem dedicado a criar trabalhos para a Web desde 1995.

⁹¹ Ver mais em http://marknapier.com/presskit/articles/furtherfield_2010/furtherfield_venus.html (acedido em 30/10/2011).

⁹² Lieser, Wolf, *ob. cit.*, p.191.

reproduziu famosos arranha-céus nova-iorquinos, como por exemplo o edifício da *Chrysler*. Os edifícios são para as grandes empresas estruturas representativas, realizações intocáveis para mostrar ao mundo o seu poder. No entanto, com os atentados perpetrados a 11 de Setembro a noção de poder e de segurança das estruturas de poder foram abaladas. Os edifícios animados de Napier apresentam-se segundo um ciclo contínuo de destruição e de reconstrução. Sobre o assunto Wolf Lieser (2009: 181-183) acrescenta: "Ao mesmo tempo, o abrigo do edifício move-se independentemente da estrutura estática, como uma separação do material que suporta a cobertura. Mark Napier pretende destacar com estas séries as suas ideias fundamentais sobre o desenvolvimento do pensamento centrado em conceitos relacionados com o material para valores ideais."

Como curiosidade, a sua obra "net.flag" é o seu primeiro trabalho digital a ser adquirido por um museu, neste caso o *Guggenheim Museum*⁹³.

As séries de "PAM" partem de uma recolha de retratos digitais, que resulta da criação de um arquivo de dados, a que Napier dá o nome de "Venus 2.0". O artista usa um software que atravessa a *web* onde recolhe variadas imagens da estrela americana Pamela Anderson. Essas imagens são normalmente cortadas em partes do corpo e novamente juntas, num processo cíclico. Cada reconstrução leva à deformação e alteração da imagem de Pamela Anderson, como se de uma marioneta se tratasse. As deformações resultantes na figura tornam-na assustadora, descontextualizada e ambígua.

Nesta série, Pamela aparece como parte do espetáculo (sexual) dos meios de comunicação atuais. Neste contexto, Pamela simboliza o objeto de desejo do universo masculino, numa procura do protótipo feminino, com intervenções cirúrgicas pelo meio que a levaram para uma exposição ainda mais mediática dos *mass media*.

Este projeto de Napier não pretende dar a resposta à questão de quem está em controlo, se Pamela ou os *media*, mas sim jogar com as possibilidades levantadas, como um puzzle dinâmico. Napier insiste na tecnologia, focando o que está por trás de "Venus 2.0", um conjunto de instruções matemáticas, um algoritmo que foi concebido como uma simulação da mão do pintor.

O que interessa na obra destacar no algoritmo criado não se prende com o conjunto de dados, mas sim questionar quem somos, o que queremos e como nos comportamos. Aqui, a sexualidade é abordada como uma fraude, em que a sequência de imagens apresentadas têm um aspeto de uma montagem desconexa, arrepiante e estranha.

Nesta série de "PAM", Napier prossegue o caminho de outros grandes artistas, como por exemplo Duchamp, em "Bride" ou de Warhol, em "Marilyn", em que o que está em causa é a própria natureza humana e os seus aspetos sexuais e não o aparato tecnológico da obra. Desta

⁹³Ver mais em http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/show-full/bio/?artist_name=Mark%20Napier&page=1&f=Name&cr=1 (acedido em 25/10/2011).

forma, “PAM” constitui uma representação da Vénus dos novos *media*, num corpo “re-formado” a partir da junção de imagens fragmentadas dentro da *internet*, aqui entendido como um amontoamento de imagens ressuscitadas para a formação de uma paródia sobre a natureza humana. Neste modelo de Barbie distorcido, Napier explora a degradação digital da imagem icónica da mulher num questionamento das ficções propagandísticas de empresas como a Mattel.

A sua abordagem e os seus propósitos aproximam-se dos de Saville, na reflexão sobre o arquétipo feminino da sociedade contemporânea. Esta postura provém de trabalhos anteriores, como em “Stolen”, onde Napier repete o tema, neste caso as colagens das partes do corpo da mulher expõem a atração sexual como um banco de dados. Este tipo de abordagem, da manipulação dos pixéis e da sua indexação sem comentários, bem como a análise e a remistura de dados tornaram-se num tipo de procedimento standard nos artistas que trabalham estes médiuns digitais.

Napier segue a abordagem de muitos dos artistas da *New Media Art*, utilizando o computador para revelar partes “ocultas” das imagens que nos são familiares. No entanto, a ligação dos seus trabalhos digitais à pintura é visível, em que as imagens resultantes assemelham-se às obras pictóricas de Gerhard Richter ou de Hans Hoffmann. Mark Tribe (2007: 70) descreve essa ligação entre os trabalhos digitais de Napier e a pintura: “Apesar dos traços do design do site original poderem ser por vezes identificados nos logótipos de fragmentos de texto que restam, as versões rasgadas parecem-se mais com as pinturas de Hans Hoffmann, ou de Gerhard Richter, do que com os engenhosos interfaces de sites da Net, de onde as composições de Napier derivam”. (...) A abordagem de Napier à Net Art reflete a sua formação como pintor; as imagens que Shredder 1.0 gera, demonstram uma atenção refinada à cor e à forma. Hoffmann e outros expressionistas abstratos reduziram a pintura às suas características formais intrínsecas, como a horizontalidade do plano da pintura e a plasticidade da tinta. Napier foca-nos a atenção nas propriedades tecnológicas fundamentais da internet, da complexidade do código à variabilidade das imagens”.

As obras de Napier resultam de momentos acidentais provocados pela ação do participante, cuja aparência final resulta numa tensa e dissolvente acumulação de fragmentos, segundo uma combinação deformada de braços, seios e pernas que se colapsam entre si, em que tudo volta aonde começou, a uma beleza manipulada e incapaz de escapar à sua representação como uma colagem atroz e inquietante.

Pormenores da instalação “PAM” de Mark Napier na DAM (Berlim, 2009).



Fig. 110 - *PAM Standing* (2009), Mark Napier, instalação, monitor.



Fig. 111 - *PAM series* (2009), Mark Napier, impressão a jato de tinta.



Fig. 112 - *PAM Standing series* (2009), Mark Napier, impressão a jato de tinta.

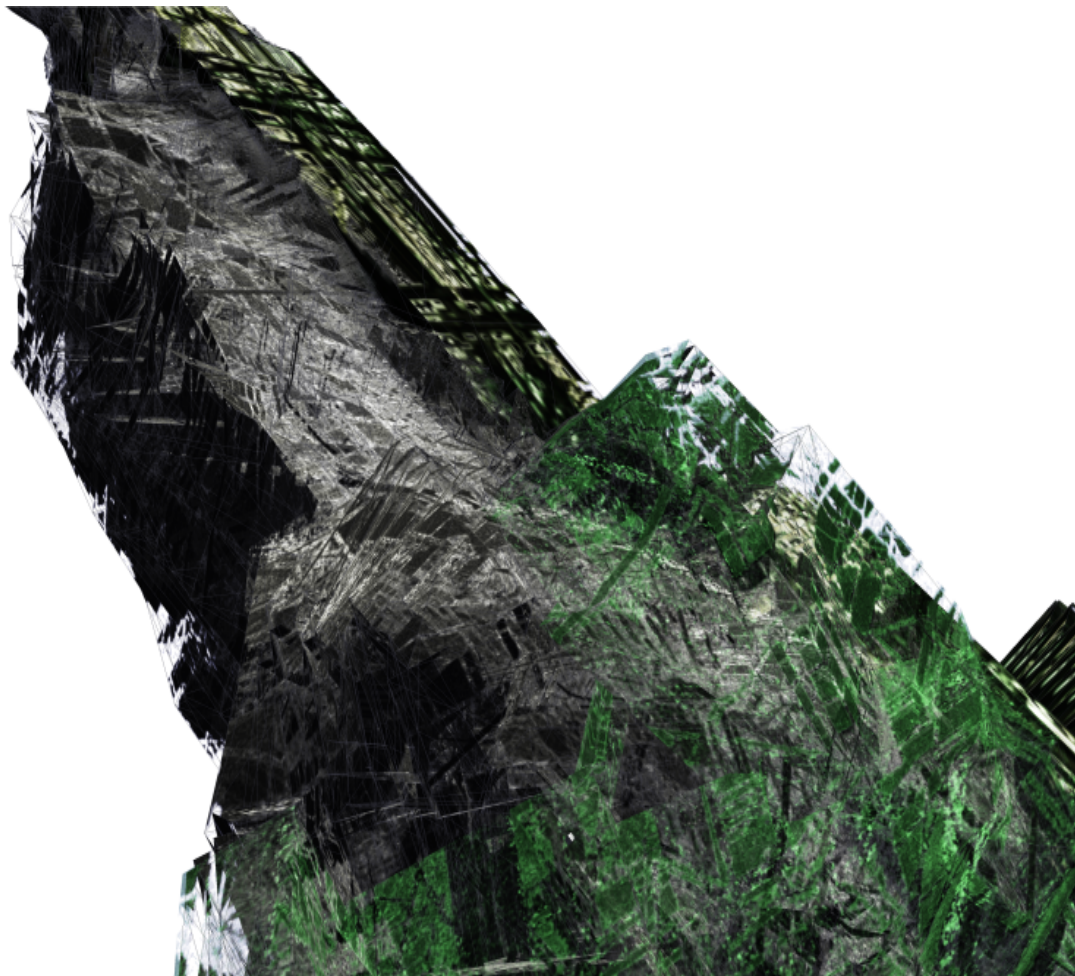


Fig. 113 - *Cyclops Birth* (2006), Mark Napier, impressão a jato de tinta.

Capítulo III

Não te posso ver nem pintado

Projetos de experimentação artística

Os projetos artísticos aqui apresentados inserem-se no âmbito da pintura contemporânea, numa fusão com outros médiums e géneros artísticos, nomeadamente com o vídeo, fotografia e instalação.

A intencionalidade primeira na concepção dos trabalhos práticos apresentados passou pelo alargamento/questionamento das fronteiras tradicionais da pintura, numa ligação à tecnologia.

Traçando uma análise ao procedimento pictórico tomado na execução das obras, este foi em parte semelhante ao de Gerhard Richter, no que diz respeito à seleção de imagens fotográficas como base de trabalho, edição digital das fotografias, transposição do motivo para o suporte através do uso de uma impressora e pintura por cima da imagem fotográfica.

O primeiro projeto, “Não te posso ver nem Pintado” é uma pintura a partir de uma fotografia de um dos meus filhos, prosseguindo uma tradição da pintura, o retrato de familiares. Neste sentido, o percurso escolhido vai no seguimento de Picasso, David Hockney, Antonio Lopez Garcia e de Gerhard Richter.

O trabalho pictórico é complementado pela apresentação de um texto “animado” num monitor anexo à obra.

O segundo trabalho prático apresentado, “Locked In”, é referente a Jean-Dominique Bauby, um editor de uma revista de moda francesa, que foi vítima da doença *Locked In*, nome que esteve na origem do título da obra. Aqui, confluem dois conceitos antagónicos que caracterizaram a fase terminal de Jean-Dominique, a clausura da doença versus a liberdade criativa de uma personalidade ímpar. Este trabalho parte igualmente da revisitação da obra cinematográfica do artista neoexpressionista Julian Schnabel. A pintura do escafandro remete para a clausura e o pequeno extrato do filme “Pony” faz a alusão à liberdade espiritual de Jean-Dominique.

“Waiting” é o terceiro trabalho prático exposto, numa ligação da pintura com a instalação, em que o tema principal representa o momento de espera, o período temporal anterior a uma ação eminente. A imagem escolhida, uma vista aérea de uma paisagem marítima, pretende revelar alguma tensão, que é complementada por um tanque acrílico com água no seu interior, que por sua vez é trespassada por uma projeção videográfica. Esta instalação é uma obra interativa, onde o participante é “convidado” a mexer na água contida dentro do tanque, o que despoleta uma projeção do filme “Os Pássaros”, de Hitchcock no suporte pictórico.

As sinopses dos trabalhos práticos pretendem descrever, de forma mais pormenorizada, os procedimentos, os temas, as influências e os objetivos a atingir, apesar da intencionalidade na criação de projetos artísticos flexíveis, na tentativa da possibilidade de leituras diferenciadas, consoante a bagagem/experiência pessoal de cada espectador/participante.

III.1 Projeto I

Não te posso ver nem pintado

Pintura e Digital.

Palavras chave: contaminação, retrato, campo alargado, vírus, epidemia.



Fig. 114 - *Não te quero ver nem Pintado* (parte pictórica), pintura com tintas acrílicas sobre impressão fotográfica num suporte em PVC, 200 x 100 cm.



Fig. 115 – Monitor de computador.

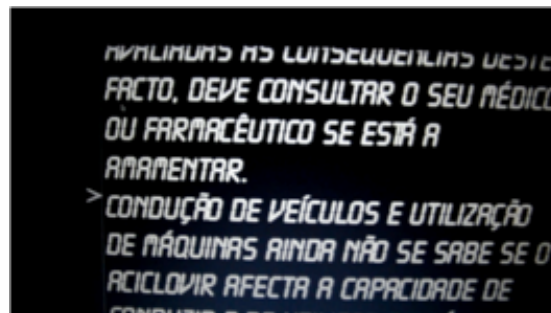


Fig. 116 – Filme do receituário sobre o tratamento à varicela (vírus zóster).

“Não te posso ver nem pintado” é um projeto de pintura de retrato, complementado pelo visionamento de um filme, onde aparece um texto “corrido” sobre um receituário de um medicamento de tratamento da doença varicela. A apresentação do texto sobre o tratamento doença do retratado num monitor, anexo à obra pictórica, surge como uma revisitação histórica aos trabalhos conceptuais de Joseph Kosuth, seguindo o sentido de “Um e Cinco Relógios”, num conjunto de obras em que, segundo Paul Wood (2002: 34): “...chamou a atenção para a afinidade

entre o objecto físico e os diferentes tipos de representação do mesmo, visual no caso das fotografias, verbal em termos das definições retiradas de dicionários.”

No presente trabalho, o texto exposto não parte de uma definição do conceito abordado (doença) mas sim do seu tratamento (cura), supostamente numa invocação a um processo de renovação da própria pintura.

O título surgiu da apropriação de um provérbio da cultura popular portuguesa, que foi empregue numa exposição de pintura no Museu Coleção Berardo, em 1998, onde se mostrava o percurso tomado pela pintura figurativa no século XX.

Um monitor de computador complementa a obra, através da passagem de um texto animado, com uma aparência que remete para os letreiros farmacêuticos de exterior. O texto em questão é a transcrição de um receituário, patente *online*, de um medicamento de tratamento ao vírus Zóster. O enquadramento escolhido parte de um forte close-up fotográfico de Tiago Ferreira, um dos meus filhos, quando este foi vítima do vírus Zóster, mais comumente conhecido por varicela.

Em termos de processo, após a captura e a seleção da fotografia pretendida, a imagem foi editada num computador através de software de edição fotográfica, neste caso o *Adobe Lightroom 3*, reenquadrada, impressa num suporte em PVC e pintada por cima, num processo combinatório de fotografia, digital e de pintura. O software que serve de mediador entre a obra e o participante é o *Max Msp 6*, tendo sido criado um *Patcher* específico para o trabalho exposto.

Um dos objetivos que esteve na base deste projeto artístico interativo prende-se com a possibilidade de produzir várias leituras possíveis sobre a contaminação: numa primeira epiderme da personagem retratada, numa segunda do retrato enquanto motivo pictórico, numa terceira da própria pintura e, por fim, numa quarta, de dimensão epidémica, remetendo para surtos de doenças à escala global como o que se verificou recentemente com o H1N1.

O trabalho exposto pretende capturar a atenção do espectador, pelo tipo de retrato, pelo uso de uma paleta cromática forte, bem como causar-lhe uma sensação de desconforto devido ao tema apresentado: uma criança com uma doença contagiosa, que por sua vez, numa leitura indireta, poderá remeter para um cenário mais catastrofista, o da contaminação à escala planetária.

O enquadramento escolhido, um forte close-up de retrato, amplifica a ressonância da obra no espectador. A tentativa do envolvimento do participante na obra é ainda complementada pela apresentação de um elemento estranho à pintura, um monitor de computador “descarnado”. Na sua aproximação à obra, o participante despoleta a apresentação de um filme, onde se transcreve um texto de um receituário de tratamento à varicela.

Pelo tipo de enquadramento escolhido, pelo retrato enfermo e pelo uso de uma paleta de cores fortes e contrastantes, o trabalho “Não te posso ver nem pintado” percorre um trajeto de aproximação à obra de Jenny Saville, em particular de “Fig. II.26” (1996-1997) e de “Reverse” (2002-2003).

III.2 Projeto II

Locked In

Pintura e Filme

Palavras chave: clausura, morte, imobilidade, corpo, liberdade, vida.



Fig. 117 – Fase da Pintura do díptico com tinta acrílica sobre PVC, 200 x 200 x 1 cm.



Fig. 118 - Fase intermédia do projeto: imagem fotográfica já editada digitalmente que deu origem à impressão nos painéis em PVC.



Fig. 119 – Imagem do filme “Ponyo”.

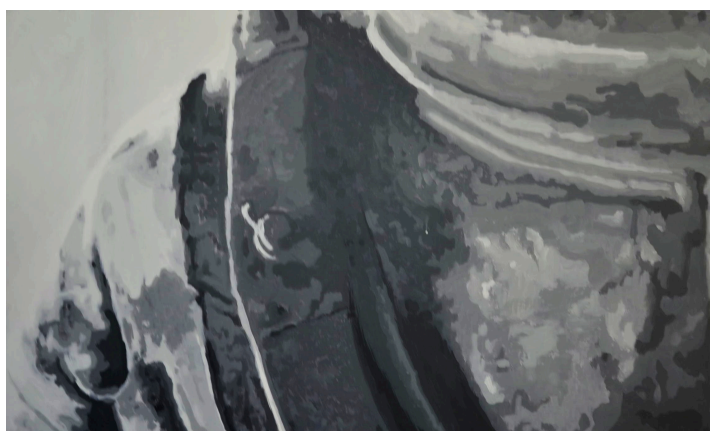


Fig. 120 – Pormenor da pintura do díptico 2, acrílico sobre impressão fotográfica em suporte PVC.

“Locked In” é um projeto de técnica mista, que alia a pintura ao filme.

O título do presente trabalho tem origem na designação da doença de que foi vítima Jean-Dominique Bauby, um playboy da moda parisiense, que, desde então, passou a estar prisioneiro dentro do seu próprio corpo. Este trabalho sobre Bauby foi concebido após o meu visionamento do filme “The Diving Bell and the Butterfly” do artista plástico e realizador Julian Schnabel.

Em termos de abordagem, “Locked In” partiu de um *copy paste*, da apropriação de uma imagem fotográfica proveniente da *net*, numa atitude deliberada na escolha de um procedimento recorrente na arte contemporânea, como refere Mark Tribe (2007: 13): “Na *New Media Art*, a apropriação tornou-se tão comum, que é quase tomada como certa. As novas tecnologias de comunicação, tal como as redes de partilha de ficheiro da Net, proporcionaram aos artistas um meio fácil para encontrar imagens, sons, textos e outra informação. ”

Em termos processuais, a imagem foi selecionada a partir de um arquivo fotográfico disponível *online*, o *Flickr*, tendo sido posteriormente modificada para uma escala de cinzentos num computador através de um software de edição fotográfica, o *Adobe Lightroom 3*, e reenquadrada para um close-up maior do que o da imagem original. Foi de seguida impressa sobre um díptico em PVC, numa dimensão de 200 x 200 x 1 cm por painel. A viseira frontal do escafandro, uma elipse, foi recortada com recurso ao computador e cortada uma forma semelhante em acrílico transparente. De seguida, a imagem fotográfica foi pintada com tinta acrílica e introduzido um televisor Plasma na área da viseira do escafandro, por trás do acrílico transparente. Na viseira do escafandro passa um episódio televisivo do filme de animação “Ponyo” do realizador Hayao Miyazaki, que narra a viagem exploratória de novos “mundos” por um pequeno peixe chamado *Ponyo*.

Dois conceitos opostos interagem nesta obra, a pintura que remete para a clausura do corpo devido à doença, e a liberdade criativa e espiritual de Jean-Dominique Bauby. Numa segunda leitura, “Locked In”, trata dois temas recorrentes na arte contemporânea, a morte e a vida, neste caso numa luta titânica pela vida de um ser humano perante a adversidade de uma doença totalmente castradora. Uma terceira leitura remete para o desafio do intelecto contra o físico, inscrito numa sociedade que valoriza o culto do físico.

Pretende-se surpreender o espectador na trama da história, levando-o a conjecturar sobre grupos de opostos, a vida e a morte, o físico e o intelecto, o potencial intelectual e a doença incapacitante, etc.

O formato escolhido, um díptico, com dois painéis de 100 x 200 x 1 cm, teve em linha de conta os fatores da portabilidade e da forma geral, um quadrado. O formato escolhido, em que se verifica um equilíbrio entre o comprimento e a largura (200 x 200 cm), teve por influência as pinturas de Gerhard Richter.

As cores escolhidas para o trabalho pictórico, pretendem acentuar o drama da doença, remetendo para o enclausuramento e para a morte através do uso de uma paleta de cores monocromáticas e de forte contraste claro/escuro. O visionamento do curto extrato do filme “Ponyo” através da viseira do escafandro” pretende, pelo contrário, assumir-se como uma metáfora da vida e do carácter lutador de Jean-Dominique Bauby.

Esta instalação interativa é complementada pela aproximação do participante à obra, altura em que um primeiro filme “genérico” de interferência televisiva (*noise tv*) é substituído pela apresentação do curto extrato do filme “Ponyo”.

Neste trabalho também há um confronto (indireto) entre a imagem parada, pictórica, e a imagem em movimento, fílmica.

É através destes jogos de contrastes que se pretende captar a atenção do espectador e levá-lo a refletir sobre o ser humano em si próprio. “Locked In” não pretende dar respostas, mas sim permitir levar o espectador a refletir sobre os temas acima enunciados, tendo com ponto de partida o exemplo de Jean-Dominique Bauby.

III.3 Projeto III

Waiting

Pintura e instalação

Palavras chave: espera, silêncio, vida, morte, alterações climáticas.



Fig. 121 – Testes de projeção do filme “Os Pássaros”.



Fig. 122 – Pintura do díptico com tintas acrílicas sobre impressão fotográfica em suporte PVC, 200 x 200 cm.



Fig. 123 – Imagem do extrato selecionado do filme “Os Pássaros”, de Alfred Hitchcock.

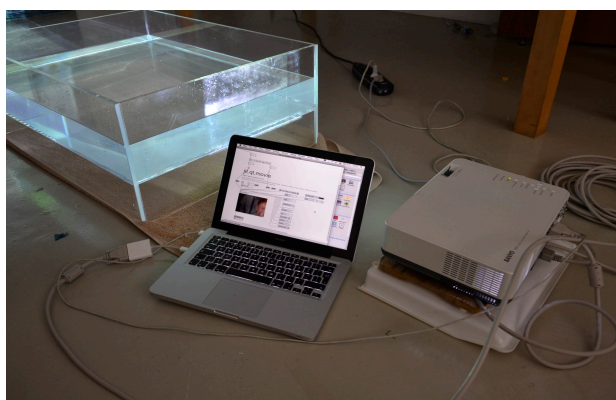


Fig. 124 – Testes de programação com software MAX MSP 6.

“Waiting” é uma instalação interativa com recurso a um díptico, num total de 200 x 200 x 1 cm, um tanque em acrílico transparente, software Max Msp 6 e uma projeção de vídeo.

O tema geral do trabalho é o tempo em espera, que representa o período anterior a um pretense acontecimento dramático.

Como em “Locked In”, “Waiting” parte de uma apropriação fotográfica a partir do vasto arquivo de imagens do *Flickr*.

O processo pictórico é semelhante ao dos trabalhos práticos anteriores, que consistiu na edição fotográfica, com software *Adobe LightRoom 3*, com o acentuamento dos tons escuros, do decréscimo da saturação das cores e do reenquadramento, para um formato quadrado, dividido em dois painéis. De seguida, o motivo fotográfico foi impresso sobre PVC e pintado por cima. A instalação ainda compreende um tanque em acrílico transparente, onde foi introduzida água do mar, numa aproximação ao motivo retratado na pintura, numa referência aos trabalhos conceptuais de Joseph Kosuth e de Mel Ramsden. A água contida no tanque é trespassada por uma projeção fílmica que se reflete no quadro, na área do mar pintado. Desta forma, expõe-se e intersesta-se o real (água do mar) com a sua representação visual (pintura do mar). A ligação entre o elemento físico (água do mar) e um dos modelos da sua representação (visual), é exponenciada pela projeção do filme “Os Pássaros” e das sombras produzidas pela água sobre a sua representação pictórica.

O participante é convidado a agitar a água do tanque e ver a sua consequência no díptico, altura em que é projetado o filme “Os Pássaros” de Hitchcock.

Tanto o tipo de paisagem marítima apresentada, como o seu formato quadrado teve origem na série de paisagens marítimas de Gerhard Richter, especialmente na pintura “Seascape” (1998).

O foco de luz, a água contida no tanque transparente e a sua projeção na pintura complementam a instalação e fazendo-a diferir de um trabalho estritamente pictórico, numa abordagem artística de exploração de novos materiais e médiums em conjugação com a pintura, numa ligação estreita à tecnologia, através do uso de software interativo “Max Msp 6”. Apesar das variações entre plataformas, Windows nos dois projetos anteriores e Macintosh neste, terem implicado ligeiras alterações de dados, a programação que serviu de base aos três trabalhos apresentados foi idêntica, mas de certa forma complexa. A metodologia empregue para a realização dos *Patchers* assentou num processo de experimentação e de investigação que me levou algum tempo, num processo de resolução de vários pequenos “problemas” num ambiente gráfico pouco “amigável” ou intuitivo. No início criei um *Patcher* com sensor de som, mas que não resultou, porque apesar do filme ser acionado pelo som da água a mexer-se, este também era

despoletado por qualquer ruído exterior compreendido naquela gama de decibéis, apesar da tentativa da utilização de microfones direcionais. Perante isto, tive de reformular a programação para sensores de movimento, de forma a tornar a interação eficaz.

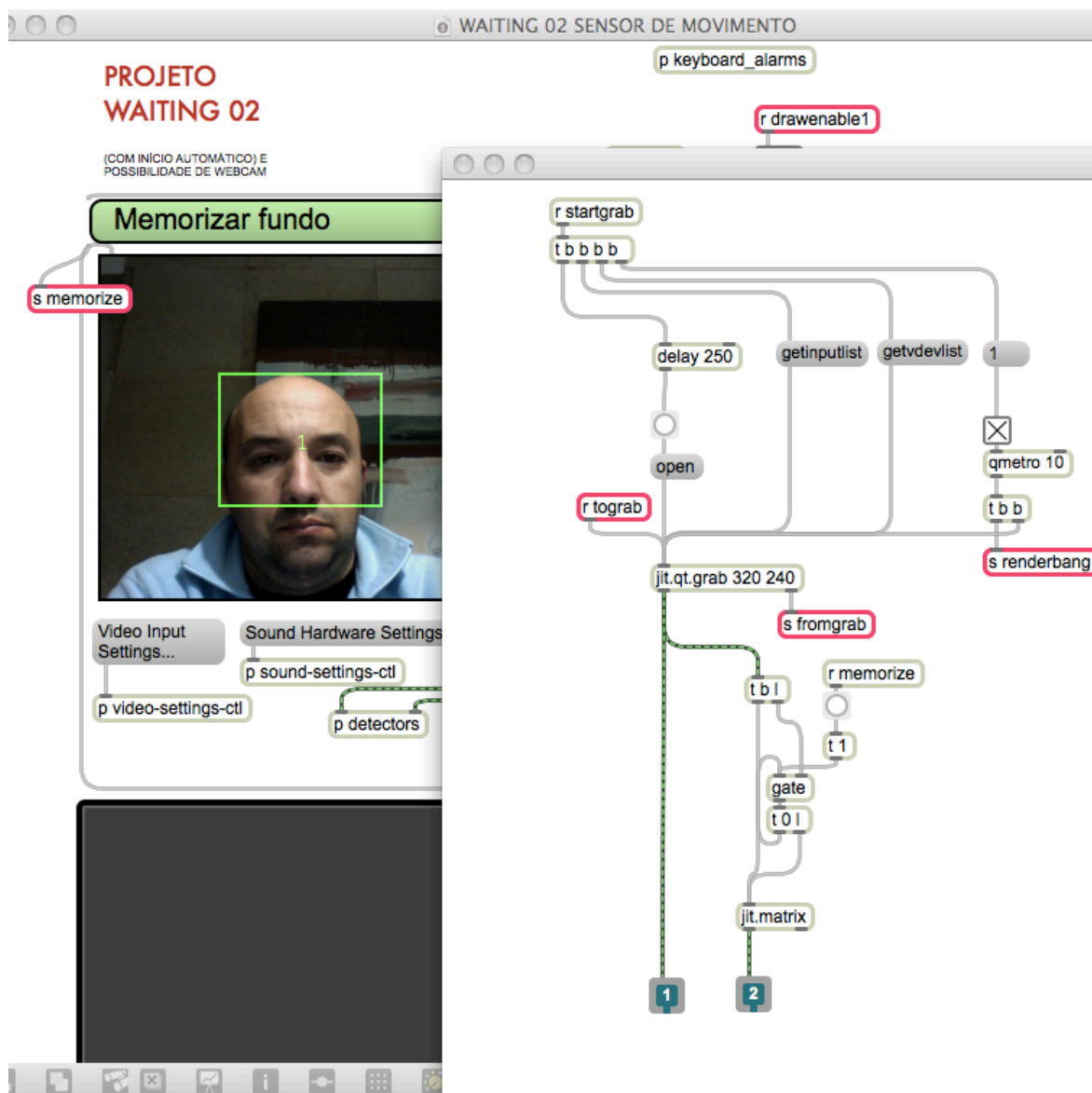


Fig. 125 – Waiting - Pormenor do Patcher principal (à esquerda) e de um dos Subpatchers (à direita) relativo à seleção do dispositivo de captura da imagem, da memorização da imagem e das propriedades do som.

Como nos anteriores, no presente trabalho prático pretende-se confrontar os limites tradicionais da pintura, tendo por consequência a produção de uma obra de natureza híbrida.

A utilização do médium digital, a atitude deliberadamente apropriacionista da imagem, os materiais, as técnicas e o uso de novas tecnologias na realização desta instalação tiveram por intenção adotar procedimentos comumente utilizados pelos artistas contemporâneos.

Conclusão

A pintura está morta? Seguramente que não.

Neste início do século XXI, a pintura figura entre as artes maiores no mercado artístico internacional. A reinvenção da pintura é uma tarefa inerente à sua condição de morte eminente.

Enquanto género artístico, a pintura é continuamente assombrada pela sua morte anunciada, num processo marcada por ruturas e retornos ao longo do tempo. A crise da historicidade da arte (Giulo Argan, 1995: 91) no século XX, manifesta-se claramente na crise das técnicas artísticas delimitadas pela estancidade da especificidade das artes.

A pintura contemporânea assume-se como uma junção de modelos contraditórios entre si e para si mesmos, como sejam os do prolongamento histórico (prosecução da história da arte), da ruptura (no plano das intenções e ambições) e da expansão (segundo um processo de experimentalismo e de uma progressiva interseção de géneros artísticos).

A reprodutibilidade técnica constitui um dos arquétipos do modelo social contemporâneo, (Bernardo de Almeida, 2008:13) sobre o qual se construiu o paradigma da pós-Modernidade, ao qual a pintura teve que se adaptar. Os princípios da citação, da colagem e da apropriação são atualmente entendidos como um processo generalizado e recorrente.

Neste processo de renovação, a pintura sofreu uma metamorfose comum a toda a prática artística contemporânea, tendo passado a interagir de forma mais ativa com a escultura, arquitetura, fotografia, vídeo e com o digital.

Em muitos dos projetos pictóricos contemporâneos a fotografia (agora à distância de um clic) continua a desempenhar um papel importante, seja pela sua utilização como motivo, seja pelo questionamento da leitura da imagem fotográfica. Neste sentido, o que se explora não é a “perfeição” da imagem fotográfica, mas pelo contrário, o seu potencial resultante da perda de foco e da falta de definição (Gerhard Richter).

No fenómeno pictórico contemporâneo sobressai, também, o uso de imagens provenientes de filmes ou de vídeos, onde se podem incluir as da televisão. No caso dos artistas que incorporam imagens fílmicas, elas podem ter ecos de uma memória cinematográfica (Johannes Kahrs) ou evidenciar somente uma qualidade cinemática. Por outro lado, os artistas que recorrem a imagens de origem videográfica ou televisiva escolhem imagens “desclassificadas”, em termos ontológicos, sujeitas a um processo de edição (Havekost) e de requalificação (Luc Tuymans) pelo tratamento pictórico.

Muitos pintores interseitam a arquitetura com a pintura sob o conceito da espacialidade, dando origem a um campo alargado da pintura. A instalação passa a ser um território desenvolvido pela pintura, num sentido do envolvimento do espectador e desvinculando-se da contemplação estética oitocentista do seu objeto tradicional, a pintura sobre um suporte móvel.

Na década de 90, as instalações (Franz Ackermann, Jim Lambie, Richard Wright) multiplicaram-se apresentando projetos pictóricos de grande escala que incidem na arquitetura, no paradigma da sociedade de consumo (Takashi Murakami), na globalização (Ackermann), no urbanismo, no questionamento do suporte tradicional (portátil) da pintura, da natureza temporária da obra (Richard Wright) ou em questões relativas à escultura (Angela de la Cruz).

O computador tornou-se num instrumento capital do modelo social e da cultura global. A tecnologia digital afigura-se como uma revolução que molda e transforma toda a sociedade, e que não tem paralelo, ao nível das suas consequências, com as tecnologias anteriores do século XX.

Face a esta deflagração tentacular digital, semelhante ao rizoma, a pintura recente adapta-se e integra práticas artísticas cada vez mais tecnológicas, virtuais e digitais, com um acentuar da tónica interativa entre a obra e o participante, segundo uma atitude crítica de um modelo social cada vez mais programado e normalizado pelos meios de comunicação social e pela própria tecnologia digital. Nesta relação entre a tecnologia digital e a pintura, tendo o computador como modelo, emergem propostas pictóricas associadas ao conceito *superflat*. Os percursos tomados pelos artistas da pintura *superflat* são variados, desde as representações de figuras de grande escala aos animes mutantes (Takashi Murakami), da depuração das imagens, semelhantes a pictogramas, (Julian Opie) às composições abstratizantes (Chris Finley).

A colagem digital é outra das abordagens emergentes na pintura contemporânea, tendo o computador como referência, incorporando fragmentos de imagens providas da *internet*.

Uma grande maioria dos artistas contemporâneos questiona a cultura dominante, cultura esta baseada no fluxo massivo da informação e da mediatização do mundo, numa lógica pan-óptica da informação, e com ela, dos *media* que se lhe sujeitam, e que resulta numa enorme confusão provocada pelo espetáculo visual dos *mass media*. A sociedade pós-industrial assumiu valores de uma estetização generalizada que assenta na contínua perpetuação de estereótipos pré-definidos pelos meios de comunicação ou pelas estruturas do poder. São estes estereótipos dominantes que os artistas pintores tentam repetidamente questionar.

São também estes questionamentos e reflexões que estão na base desta dissertação por projeto. Na génese dos trabalhos práticos apresentados houve a preocupação de interetar a pintura com outros géneros artísticos, nomeadamente com a instalação, com o digital e com o filme. Como se referiu no Capítulo III, a abordagem, no que diz respeito ao processo de execução, partiu da seleção e apropriação de imagens fotográficas (*readymade*), a partir da internet, a edição digital em programas de fotografia, a sua impressão em suportes pouco convencionais, a pintura por cima da fotografia e o recurso a outros médiuns artísticos como parte integrante das peças.

Os projetos pictóricos foram concebidos segundo um processo de investigação, de experimentação e de exploração das fronteiras tradicionais da pintura, com recurso à tecnologia. Utilizaram-se computadores e software interativo, não numa lógica de exploração gratuita de efeitos, mas na tentativa do envolvimento do espectador nos projetos expostos.

Bibliografia

- Almeida, Bernardo (2008), *A Vontade da Representação*, Porto, Campo das Letras – Editores, S. A.
- Archer, Michael (2004), *Art since 1960*, Thames & Hudson, London.
- Argan, G. Carlo (1988) *Arte e Crítica de Arte*, Lisboa, Estampa.
- Baudrillard, Jean (1991), *Simulacros e Simulação*, Edições Relógio d'Água, Lisboa.
- Baudrillard, Jean (2007), *A sociedade de Consumo*, Lisboa, Edições 70.
- Benjamin, Walter (1992), *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa, Relógio D'Água.
- Bernardino, Paulo (2006) *Intersecção das Novas Tecnologias na Criação da Imagem nas Artes Plásticas no Final do Séc. XX: A Imagem a Tecnologia e a Arte*. (Tese de Doutoramento) Aveiro, Universidade de Aveiro.
- Bois, Yve-Alain (1993), *Painting as a model*, Cambridge, The MIT Press.
- Bois, Yves-Alain (1986), The Task of Mourning, in *Engame: Reference and Simulation in Recent Painting and Sculpture*, Cambridge, MIT Press e ICA Boston. (Versão portuguesa deste texto publicada no livro “Pintura: Abstração depois da Abstração”, Coleção Arte Contemporânea Público Serralves, Museu de Serralves/Jornal Público, 2005.
- Christiane, Paul (2008), *Digital Art*, Londres, Thames & Hudson,.
- Deleuze, Gilles (2003) *Conversações*, Lisboa, Fim de Século.
- Dixon, Steve (2007), *Digital Performance*, Cambridge, The MIT Press.
- Elger, Dietmar (2005), *Dadaísmo*, Colónia, Taschen.
- Emmerling, Leonard (2003), *Basquiat*, Colónia, Taschen.
- Ferreira, António (2009), *Depois de 1950*, Porto, Edições Afrontamento.
- Flusser, Vilém (1998), *Ensaio Sobre a Fotografia*. Lisboa, Relógio D'Água.
- Foster, Hal (1996) *The return of the real*, Massachusetts, October Book.
- Foucault, Michael (2006) *O que é um autor?*. Lisboa, Nova Vega.
- Garcia-Bermejo, José (1994), *Jasper Johns*, Madrid, Globus Comunicacion S.A.
- Gooding, Mel (2002), *Arte Abstracta*, Lisboa, Editorial Presença.
- Greene, Rachel (2004), *Internet Art*, Londres, Thames&Hudson.
- Grosenick, Uta (2008), *Art Now vol 2*, Colónia, Taschen.
- Grosenick, Uta (2008), *Art Now*, Taschen, Colónia.
- Grosenick, Uta & Riemschneider, Burkhard (2001), *Arte Now: 137 artistas al comienzo del siglo XXI*, Colónia, Taschen.
- Heartney, Eleanor (2002), *Pós-Modernismo*, Lisboa, Editorial Presença.
- Heinich, Natalie, *Le triple jeu de l'art contemporain* (1998), Collection Paradoxe.
- Hess, Bárbara (2005), *Expressionismo Abstracto*, Colónia, Taschen.
- Hopkins, David (2006), *After Modern Art 1945-2000*, London, Oxford University Press.

Janson, H. (1989), *História da Arte*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.

Jenks, Chris (2001), *Visual Culture*, Londres, Routledge.

Joly, Martine (1996), *Introdução à análise da imagem*, Campina, Papyrus Editora.

Joly, Martine (2005) *A Imagem e os Signos*. Lisboa, Edições 70.

Klaus Honnef, *Contemporary Art* (1992), Taschen.

Kolossa, Alexandra (2003), *Haring*, Colónia, Taschen.

Krauss, Rosalind (1996) *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid, Alianza.

Lieser, Wolf, (2009) *Arte Digital*, H. F. Ullmann, Colónia.

Lyotard, Jean-François (1985) *A Condição Pós-Moderna*, Lisboa: Gradiva.

Martin, Sylvia (2005), *Futurismo*, Colónia, Taschen.

Martin, Sylvia (2006) *Video Art*. Colónia, Taschen.

Marzona, Daniel, (2007), *Arte Conceptual*, Colónia, Taschen.

Mccarthy, David (2002), *Pop Art*, Lisboa, Editorial Presença.

Mirzoeff, Nicholas (2004), *The Visual Culture Reader*, London.

Moles, Abraham (1990), *Arte e Computador*, Edições Afrontamento, Porto.

Moura, Vitor, *Arte em Teoria, uma Antologia de Estética* (2009), Ribeirão, Edições Húmus.

Olaio, António (2005), *Ser um indivíduo chez Marcel Duchamp*, Porto, Dafne Editora.

Osterwold, Tilman (1994), *Pop Art*, Colónia, Taschen.

Paul, Christiane (2008), *Digital Art*, Londres, Thames & Hudson.

Perniola, Mário (2006), *A Arte e a sua Sombra*, Lisboa, Assírio & Alvim.

Pomar, Júlio (1986), *Da Cegueira dos Pintores*, Vila da Maia, Imprensa Nacional/Casa da Moeda.

Popper, Frank (2007), *From Technological to Virtual Art*, MIT Press, Cambridge.

Ribeiro, José (2004), *Antropologia Visual – Da minúcia do olhar ao olhar distanciado*, Porto, Edições Afrontamento.

Riemschneider, Burkhard & Grosenick, Uta (2001), *Arte de Hoy*, Colónia, Taschen.

Rush, Michael (2005), *New Media in Art*, Londres, Thames & Hudson.

Sardo, Delfim (2006), *Pintura Redux: desenvolvimentos na última década*, Porto, Fundação Serralves & Jornal Público.

Saville, Jenny (2005), *Catálogo da Exposição de Jenny Saville*, Nova York, Rizzoli.

Smith, Edward Lucie (1995), *Dicionário de Termos de Arte*, Lisboa, Publicações D. Quixote.

Stremmel, Kerstin (2005) *Realismo*, Colónia, Taschen.

Tomé, Irene (2030), *A Nova Sociedade Tecnológica*, Lisboa, Editorial Notícias.

Traquino, Marta (2010), *A construção do Lugar pela Arte Contemporânea*, Ribeirão, Edições Húmus.

Tribe, Mark e Jana, Reena (2007), *New Media Art*. Colónia, Taschen.

Vidal, Carlos (2002), *A Representação da Vanguarda: Contradições Dinâmicas na Arte Contemporânea*, Oeiras, Celta Editora.

Vitta, Maurizio, (2003), *El Sistema de las Imágenes, Estética de las representaciones cotidianas*, Paidós Ibérica, S.A., Barcelona.

Warncke, Carsten-Peter & Walter, Ingo (1999), *Picasso*, Colónia, Taschen.

Wood, Paul (2002,) *Arte Conceptual*. Lisboa, Editorial Presença.

Sites consultados

<http://www.tate.org.uk/britain/exhibitions/chrisofili/default.shtm> (acedido em 18/10/2011).

<http://www.dw-world.de/dw/article/0,,3138977,00.html> (acedido em 19/10/2011).

<http://www.dw-world.de/dw/article/0,,3138977,00.html> (acedido em 19/10/2011).

<http://dasartesplasticas.blogspot.com/2008/01/gerhard-richter-dresden-alemanha.html> (acedido em 19/10/2011).

<http://www.e-flux.com/shows/view/6015> (acedido em 19/10/2011).

<http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/polke/> (acedido em 20/10/2011).

http://www.frieze.com/issue/review/eberhard_havekost/ (acedido em 21/10/2011).

http://www.saatchi-gallery.co.uk/artists/artpages/havekost_Carpark_4.htm (acedido em 15/10/2011).

<http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/tuymans/> (acedido em 20/10/2011).

<http://www.whitecube.com/artists/ackermann/> (acedido em 16/10/2011).

<http://www.recirca.com/reviews/2005/franzackermann/fa.shtml> (acedido em 15/10/2011)

<http://www.whitecube.com/artists/ackermann/> (acedido em 5/10/2011).

<http://www.tate.org.uk/britain/turnerprize/2005/jimlambie.htm> (acedido em 17/10/2011).

<http://www.camdenartscentre.org/exhibitions/?id=100800> (acedido em 17/10/2011).

<http://www.camdenartscentre.org/file-uploads/File/50-de-la-cruz-final-proof-220310.pdf> (acedido em 17/10/2011).

<http://www.camdenartscentre.org/file-uploads/File/50-de-la-cruz-final-proof-220310.pdf> (acedido em 17/10/2011).

<http://www.camdenartscentre.org/exhibitions/?id=100800> (acedido em 17/10/2011).

<http://www.camdenartscentre.org/file-uploads/File/50-de-la-cruz-final-proof-220310.pdf> (acedido em 17/10/2011).

<http://www.eto.com> (acedido em 3/11/2009).

<http://www.net-art.org> (acedido em 3/11/2009).

<http://www.artmovement.org> (acedido em 3/11/2009).

<http://rhizome.org> (acedido em 3/11/2009).

<http://easylife.org> (acedido em 3/11/2009).

www.teleportacia.org (acedido em 6/11/2009).

<http://potatoland.org> (acedido em 3/11/2009).

<http://0100101110101101.org> (acedido em 7/11/2009).

<http://albynism.cgsociety.org/gallery/632832/> (acedido em 22/11/2009).

<http://www.artnet.com/Magazine/features/drohojowska-philp/drohojowska-philp1-18-01.asp> (acedido em 28/10/2011).

<http://www.takashimurakami.com/art.php>, (acedido em 18/10/2011).

<http://www.artknowledgenews.com/julianopirecentworkshtml.html> (acedido em 5/10/2011).

<http://www.artslant.com/global/artists/show/55750-scott-griesbach> (acedido em 29/10/2011).

<http://www.artslant.com/global/artists/show/55750-scott-griesbach> (acedido em 29/10/2011).

<http://www.hubculture.com/groups/158/news/305/> (acedido em 30/10/2011).

<http://www.hubculture.com/groups/158/news/305/> (acedido em 30/10/2011).

<http://www.thelondongroup.com/artists/faurewalker.html> (acedido em 25/10/2011).

<http://www.thelondongroup.com/artists/faurewalker.html> (acedido em 25/10/2011).

<http://www.dam.org/faure-walker/index.htm> (acedido em 25/10/2011).

http://marknapier.com/presskit/articles/furtherfield_2010/furtherfield_venus.html (acedido em 30/10/2011).

http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/show-full/bio/?artist_name=Mark%20Napier&page=1&f=Name&cr=1 (acedido em 25/10/2011).

http://www.meyer-riegger.de/bilder/acker_06.jpg (acedido em 11/10/2011).

<http://www.recirca.com/reviews/2005/franzackermann/images/valuesofthewestcropped.jpg> (acedido em 11/10/2011).

<http://www.recirca.com/reviews/2005/franzackermann/images/thenewparkinglotcropped.jpg> (acedido em 11/10/2011).

<http://www.guardian.co.uk/artanddesign/gallery/2009/dec/08/richard-wright-turner-prize-art?picture=356572332> (acedido em 13/10/2011).

<http://www.guardian.co.uk/artanddesign/gallery/2009/dec/08/richard-wright-turner-prize-art?picture=356572330> (acedido em 13/10/2011).

<http://www.guardian.co.uk/artanddesign/gallery/2009/dec/08/richard-wright-turner-prize-art?picture=356572339> (acedido em 13/10/2011).

<http://www.tate.org.uk/servlet/ViewWork?workid=79551&searchid=20828> (acedido em 14/10/2011).

<http://static.guim.co.uk/sys-images/Guardian/Pix/pictures/2010/1/26/1264500255145/Chris-Ofili-001.jpg> (acedido em 14/10/2011).

<http://www.artnet.com/Images/magazine/reviews/robinson/robinson6-18-07-6.jpg> (acedido em 15/10/2011).

http://www.visualarts.qld.gov.au/artmail/archive/artmailImages/artmail_125/katharina%20Grosse_image_2.jpg (acedido em 15/10/2011).

http://1.bp.blogspot.com/_NbU8jMkVI8M/SxB0NuPYwKI/AAAAAAAAAME/tWZMIKNccY/s1600/Dusseldorf_Home+copy.jpg (acedido em 15/10/2011).

<http://www.webexhibits.org/colorart/i/20th/Jim-Lambie,-Touch-Zobop-01.jpg> (acedido em 17/10/2011).

<http://www.tokyoartbeat.com/tablog/entries.en/wp-content/uploads/2009/03/vintage-vinyl1.jpg> (acedido em 17/10/2011).

http://www.culture24.org.uk/asset_arena/7/65/4567/v0_master.jpg (acedido em 17/10/2011).

<http://static.guim.co.uk/sys-images/Guardian/Pix/Gallery/Images/2010/5/7/1273251577876/Still-Life-Table-by-Angel-006.jpg> (acedido em 17/10/2011).

http://news.bbcimg.co.uk/media/images/49372000/jpg/_49372399_cruz_ap464.jpg (acedido em 17/10/2011).

<http://ilikethisart.net/wp-content/uploads/Angela-de-la-Cruz-Compressed-blue-2010web1-600x597.jpg> (acedido em 17/10/2011).

http://www.saatchi-gallery.co.uk/imgs/artists/kahrs_johannes/johannes_kahrs_untitled.jpg (acedido em 19/10/2011).

http://www.saatchi-gallery.co.uk/imgs/artists/kahrs_johannes/johannes_kahrs_revolution_join.jpg (acedido em 19/10/2011).

http://www.saatchi-gallery.co.uk/artists/artpages/havekost_Bowling_2.htm (acedido em 19/10/2011).

http://www.saatchi-gallery.co.uk/imgs/artists/havekost_eberhard/20091130100850_EberhardHavekostIntro.jpg (acedido em 19/10/2011).

http://www.saatchi-gallery.co.uk/imgs/artists/havekost_eberhard/20091130100649_EberhardHavekostBowling.jpg (acedido em 19/10/2011).

http://www.e-flux.com/show_images/1224777830image_web.jpg (acedido em 19/10/2011).

http://www.gerhard-richter.com/datadir/images_new/xlarge/5186.jpg (acedido em 19/10/2011).

http://www.gerhard-richter.com/datadir/images_new/xlarge/4174.jpg (acedido em 19/10/2011).

<http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/tuymans/images/tuymans.jpg> (acedido em 22/10/2011).

http://www.saatchi-gallery.co.uk/imgs/artists/tuymans_luc/20091130093344_LucTuyman_Within.jpg (acedido em 22/10/2011).

http://www.saatchi-gallery.co.uk/artists/artpages/tuymans_Still_Life.htm (acedido em 22/10/2011).

<http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/polke/images/idontreallythink.jpg> (acedido em 22/10/2011).

<http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/polke/images/fastestgun.jpg> (acedido em 22/10/2011).

<http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/polke/images/hunttaliban.jpg> (acedido em 22/10/2011).

http://theshutteredroom.files.wordpress.com/2011/07/jenny_saville_matrix.jpg?w=590&h=417 (acedido em 20/10/2011).

<http://adelephillips.files.wordpress.com/2010/04/manicstreetpreachers.jpg> (acedido em 20/10/2011).

http://images.artnet.com/artwork_images/414/83231.jpg (acedido em 20/10/2011).

<http://www.artesquema.com/wp-content/uploads/2010/02/takashi-murakami-retrospective-moca1-300x184.jpg> (acedido em 21/10/2011).

http://1.bp.blogspot.com/-fHJQQefubPY/ThYPZ4yagQI/AAAAAAAAAE/KegDHA6aLVE/s320/Takashi_Murakami2.jpg (acedido em 21/10/2011).

http://www.moma.org/collection_images/resized/075/w500h420/CRI_167075.jpg (acedido em 25/10/2011).

<http://blog.lib.umn.edu/peza0001/arts1001wednesdays/ARTS%201001%20Finley%20-%20The%20Friggin%27%20Curve%202006%20ACME-thumb.jpg> (acedido em 25/10/2011).

http://imgs.sfgate.com/c/pictures/2004/12/18/dd_gals02.jpg (acedido em 25/10/2011).

http://artnews.org/files/0000033000/0000032631.jpg/Julian_Opie.jpg (acedido em 25/10/2011).

<http://img.artknowledgenews.com/files2008/JulianOpieMariaTeresa.jpg> (acedido em 25/10/2011).

<http://img.artknowledgenews.com/files2008/JulianOpieAnnDancer.jpg> (acedido em 25/10/2011).

<http://www.thelondongroup.com/artists/faurewalker.html> (acedido em 25/10/2011).

http://mamabagel.files.wordpress.com/2009/09/sgriesbach_darkhorse.jpg (acedido em 29/10/2011).

http://dbprng00ikc2j.cloudfront.net/work/image/279045/mf2ji7/HOMAGE_TO_JENNY_HOLZER_A_ND_BARBARA_KRUGER.jpg (acedido em 29/10/2011).

http://dbprng00ikc2j.cloudfront.net/work/image/366992/mf2ji7/20101027130447-safety_danger_of_abstract_expressionism_.jpg (acedido em 29/10/2011).

<http://www.innervisionartwork.com/images/gartelClownCuz.jpg> (acedido em 29/10/2011).

<http://www.dam.org/mix/gartel-italian-series-millennium-girl--dam-13044-ul4V9-de-5.jpg> (acedido em 29/10/2011).

http://www.artbrokerage.co.uk/artthumb/gartel_35666_2/850x600/Laurence_Gartel_Unwrapped_1.jpg (acedido em 29/10/2011).

http://emuseum2.guggenheim.org/media/full/DGT61.2004_ph_web.jpg (acedido em 29/10/2011).

http://www.staatsgalerie.de/media/ausstellung/edu_intro_02.jpg (acedido em 29/10/2011).

http://emuseum2.guggenheim.org/media/previews/2006.54_ph_web.jpg (acedido em 29/10/2011).

http://potatoland.org/berlin_2009/PAM_2a/Images/pam2a8_20091004-231320SexyBig_HC2_s.png (acedido em 29/10/2011).

http://potatoland.org/berlin_2009/images/DAM_dec2009_pam_standing.jpg (acedido em 29/10/2011).

Índice de Imagens

Fig. 1 – <i>Quadrado branco sobre fundo branco</i> (1918), Kasimir Malevich, pintura, 79,4 x 79,4 cm.	14
Fig. 2 – <i>A Guitarra</i> (1913), Pablo Picasso, papéis colados, carvão, tinta-da-china e giz sobre papel, 66,4 x 49,6 cm.	14
Fig. 3 – <i>O Crítico de Arte</i> (1919 – 1920), Raoul Hausmann, colagem, 31,4 x 25,1 cm.	14
Fig. 4 – <i>Secret Painting</i> (1967-8), Mel Ramsden, liquitex sobre tela, 122 x 122 cm e fotografia a preto e branco 91 x 122 cm.	16
Fig. 5 – <i>Heel</i> (1986) – John Baldessari, fotografia com tinta acrílica e pastel de óleo, 270.5 x 220.9 cm.	16
Fig. 6 - <i>Confrontation</i> (1988) Gerhard Richter, óleo sobre tela, 112 x 102 cm.	16
Fig. 7 – <i>Untitled (Kacper and Anka)</i> (2009), Wilhelm Sasnal, pintura, 180 x 220 cm.	17
Fig. 8 – <i>Morte de Morte Esperança Vida Medo</i> (1984), Gilbert e George, fotografia colorida à mão com moldura, 42,2 x 25 cm.	18
Fig. 9 – <i>Gas Chamber</i> (1986), Luc Tuymans, óleo sobre tela,, 50 x 70 cm.	19
Fig. 10 - <i>April '05</i> , (2005), Gerhard Richter, óleo sobre fotografia, 14,8 x 10,0 cm.	20
Fig. 11 - <i>Sils Maria</i> , (2006), Gerhard Richter 56.2 cm x 73 cm, Atlas Sheet: 774.	20
Fig. 12 - <i>Seascape</i> (1998), Gerhard Richter, óleo sobre tela, 290 cm x 290 cm.	20
Fig. 13 - <i>Don't Really Think About Anything Too Much</i> (2002), Sigmar Polke, pintura.	21
Fig. 14 - <i>Fastest Gun in the West</i> (2002), Sigmar Polke, técnica mista sobre tecido, 302 x 503 cm.	21
Fig. 15 - <i>The Hunt for the Taliban and Al Qaeda</i> (2002), Sigmar Polke, pintura.	21
Fig. 16 - <i>Matrix</i> (1999), Jenny Saville, óleo sobre tela, 213 x 305 cm.	25
Fig. 17 - <i>Stare</i> (2004-2005), Jenny Saville, óleo sobre tela, 305 x 250 cm.	25
Fig. 18 - <i>Reverse</i> (2002-2003), Jenny Saville, óleo sobre tela, 213 x 244 cm.	25
Fig. 19 – <i>Dinamismo de um cão com trela</i> (1912), Giacomo Balla, óleo sobre tela, 89,8 x 109,8 cm.	26
Fig.20 - (1883) Etienne-Jules Marey, cronofotografia.	26
Fig. 21 – <i>Nu descendant un escalier n°2</i> (1912), óleo sobre tela 147.5 x 89 cm.	26
Fig. 22 – <i>Marilyn</i> (1964), Andy Warhol, pintura polímera e serigrafia sobre tela, 101 x 101 cm.	26

Fig. 23 – <i>Na Varanda</i> (1955-1957) óleo sobre tela, 121 x 90 cm.	27
Fig. 24 – <i>Boone</i> , Jean-Michael Basquiat, colagem de papel, marcador e cera sobre aglomerado, 104 x 30 cm	27
Fig. 25 – <i>Boone</i> (pormenor), Jean-Michael Basquiat, colagem de papel, marcador e cera sobre aglomerado, 104 x 30 cm.	28
Fig. 26 – <i>Every Icon</i> (1996), John F. Simon, Jr., impressão de ecrã.	30
Fig. 27 – <i>Emergence</i> (2002), Bill Viola, vídeo.	30
Fig. 28 – <i>89 seconds at Alcazar</i> , Eve Sussman, vídeo.	30
Fig. 29 - <i>Silent depression</i> (1999) Johannes Kahrs, , óleo sobre tela,160 x 210.2 cm.	31
Fig. 30 - <i>La Révolution Permanente</i> (2000), Johannes Kahrs, , óleo sobre tela, Plexiglas, Metal (2 painéis), 193.5 x 269 cm.	31
Fig. 31 - <i>Intro 1</i> (2001), Eberhard Havekost, , óleo sobre tela, 80 x 180cm.	33
Fig. 32 - <i>Bowling 2</i> (2000), Eberhard Havekost, óleo sobre tela, 200 x 200cm	33
Fig. 33 - <i>The Diagnostic View IV</i> (1992), Luc Tuymans , óleo sobre tela.	34
Fig. 34 - <i>Within</i> (2001), Luc Tuymans óleo sobre tela, 223 x 243cm.	34
Fig. 35 - <i>Still Life</i> (2002), Luc Tuymans,óleo sobre tela, 347 x 500cm.	34
Fig. 36 - <i>Canyon</i> (1959), Robert Rauschenberg, combine painting, 219 x 179 x 57 cm.	35
Fig. 37 - <i>Monogram</i> (1955-59), Robert Rauschenberg, óleo, papel impresso, metal, madeira, borracha e bolas de ténis, angora e pneu, 106.6 x 160.6 x 163.8 cm	35
Fig. 38 – Yves Klein (1960) pintando modelo para Antropometrias,	35
Fig. 39 - <i>Antropometria</i> (1960), Yves Klein, pintura.	35
Fig. 40 – <i>Leben und Sterben</i> (2009), Franz Ackermann, instalação.	37
Fig. 41 - <i>Mental Map</i> (2001), Franz Ackermann, Instalação.	40
Fig. 42 - <i>Untitled, Mental Map: values of the west, Faceland III</i> , (2003), Franz Ackermann, técnica mista sobre papel, 28 x 29,6 cm.	40
Fig. 43 - <i>Untitled, Mental Map: the new parking lot, Faceland</i> (2003), Franz Ackermann técnica mista sobre papel, 13 x 19 cm.	40
Fig. 44 - Richard Wright por altura da exposição "Turner Prize" (2009) na Tate Britain.	42
Fig. 45 – Obra exposta na Tate Britain (2009), Richard Wright, pintura sobre parede.	42
Fig. 46 - <i>Untitled</i> (2005), Richard Right, guache vermelho e tinta enamel sobre parede.	42

Fig. 47 - <i>The Upper Room</i> (1999-2002), Chris Ofili, Instalação, treze pinturas, 183 x 122 cm (cada pintura).	43
Fig. 48 - <i>Monkey Magic – Sex, Money and Drugs</i> (1999), Chris Ofili, Acrílico, colagem, cola, resina, lápis e dejetos de elefante.	43
Fig. 49 - <i>The Raising of Lazarus</i> (2007), Chris Ofili, pintura, 153 x 115 cm.	43
Fig. 50 - <i>Atomimage</i> (2007), Katharina Grosse , Instalação, acrílico sobre tela, balões, PVC e carpete em PVC.	44
Fig. 51 - <i>Katharina Grosse pintando com compressor e pistola.</i>	44
Fig. 52 - <i>Untitled</i> (2004), Katharina Grosse, Instalação – residência da artista em Dusseldorf.	44
Fig. 53 - <i>Touch Zobop</i> (2003), Jim Lambie, Instalação, Tate Britain.	45
Fig. 54 - <i>Train in Vain</i> (2008), Jim Lambie, Instalação, Museu de Arte Contemporânea Hara.	45
Fig. 55 - <i>The Byrds - All Day and All of the Night</i> (2005), Jim Lambie, Instalação.	45
Fig. 56 - <i>Still Life – Table</i> (2010), Angela de la Cruz, <i>Tate Gallery</i> , pintura sobre tela e madeira.	46
Fig. 57 – Exposição de trabalhos de Angela de la Cruz na Tate Gallery, (2010) Turner Prize.	46
Fig. 58 – <i>Manifesto Fluxus</i> (1963).	49
Fig. 59 - John Cage e Merce Cunningham Performance.	49
Fig. 60 – <i>Clouds</i> (2001), Vik Muniz, desenho de núvens no céu de Manhstan.	50
Fig. 61 – <i>Super Mário Clouds</i> , Cory Arcangel, software, computador e projeção.	50
Fig. 62 - <i>Tan Tan Bo</i> (2001,) Takashi Murakami, pintura.	50
Fig. 63 – <i>Empire State, Building</i> (2007), Mark Napier, instalação.	52
Fig. 64 – <i>DEEP ASCII</i> , Vuk Cosic, animação de letras num fundo negro.	52
Fig. 65 - <i>Magma Spirit Explodes. Tsunami Is Dreadful I</i> , Chiho Aoshima , pintura parietal.	55
Fig. 66 - <i>Manga de Koji Morimoto.</i>	55
Fig. 67 - <i>Yoshito Nara, pintura.</i>	56
Fig. 68- Pintura de Mahomi Kunikata.	56
Fig. 69 – <i>Capa do album dos Blur</i> , Julien Opie, pintura.	56
Fig. 70 - <i>Tan Tan Bo Puking – a.k.a. Gero Tan</i> (2002) Takashi Murakami. acrílico	

sobre tela montado sobre quadro, 360 x 720 x 6,7 cm.	59
Fig. 71 - <i>Retrospectiva Moca em Los Angeles</i> (2007-2008), Takashi Murakami, Instalação.	59
Fig. 72 - <i>Crazy Z, DOB'S MARCH</i> (1995); Takashi Murakami, Instalação com balões.	59
Fig. 73 - <i>Moonshadow</i> (2004), Chris Finley, desenho transferido cm tinta sintética, papel cortado e colado em plexigás, 91.4 x 34.9 cm	61
Fig. 74 - <i>The Friggin Curve</i> (2006), Chris Finley, instalação.	61
Fig. 75 - <i>Moths</i> (2004), Chris Finley, pintura.	61
Fig. 76 - <i>Christine Swimming</i> (2008), Juilian Opie, Acrílico, alumínio, vinil e luz fluorescente, 374.2 x 206.9 x 21 cm.	64
Fig. 77 - <i>Maria Theresa with sequined dress</i> (2008), Julian Opie filme em computador – Triplo 52”, ecrã LCD.	64
Fig. 78 - <i>Ann Dancer 1</i> (2007), Julian Opie, alumínio, vinil e luzes.	64
Fig. 79 – <i>Natureza Morta</i> (1911-1912), Picasso, colagem, 25 x 37 cm.	65
Fig. 80 – <i>Teonora</i> (1912), George Braque, colagem.	65
Fig. 81 – <i>Guitarra</i> (1912), Picasso, cartão, papel, tela, cordel e lápis, 22,8 x 14,5 x 7 cm.	65
Fig. 82 – <i>Toilet</i> (Hard Model) (1966), laca e fletro sobre cartão ondulado e construção em madeira, 111,8 x 71,1 x 83,3.	65
Fig. 83 – <i>Catedral da Miséria Erótica</i> (1923), Kurt Schwitters, primeira coluna Merz.	68
Fig. 84 – <i>Odalisca</i> (1955-1958), Robert Rauschenberg, combine painting, 205 x 44 x 44 cm.	68
Fig. 85 - <i>Fool's House</i> (1962), Jasper Johns, , óleo sobre tela com objetos.	69
Fig. 86 – <i>Coca Cola</i> (1961) Wolf Vostell, decolagem, papel sobre aglomerado em duas partes, 210 x 310 cm.	69
Fig. 87 – <i>Marilyn</i> (1963), Mimmo Rotella, decolagem.	69
Fig. 88 – <i>Comunimage</i> (1999-2002), Calc and Joahannes Gee, software, computador e ecrã.	72
Fig. 89 – <i>Untitled</i> (1963), Robert Rauschenberg, óleo e serigrafia sobre tela.	72
Fig. 90 – John Singleton Copely 1783-1815 <i>The Death of Major Peirson and RPD's Ears</i> 1800-2000 (2000), Harwood/Mongrel, colagem digital.	73
Fig. 91 - <i>A Song for Upper Street</i> (2004), James Faure Walker, impressão de injeção, 60 x 80 cm.	73

Fig. 92 - <i>Dark Horse of Abstraction</i> (1995), Scott Griebash, colagem digital, 32 x 39 cm.	75
Fig. 93 - <i>Homage to Jenny Holzer & Barbara Kruger</i> (1995), Scott Griesbach, impressão digital.	75
Fig. 94 - <i>The Safety and Danger of Abstraction</i> , Scott Griesbach, colagem digital.	75
Fig. 95 - <i>Tiger (Orange) and Trainer: With Three Figures (Red, Yellow, Blue) (from Somewhere Between Almost Right and Not Quite (With Orange))</i> (2004), Jeff Koons, arquivo digital 3D impresso com tinta acrílica, 305.8 x 376.9 x 8.89 cm.	78
Fig. 96 - <i>Jungle</i> (2005), Jeff Koons, Óleo sobre tela, 260 x 350,5 cm.	78
Fig. 97 - <i>Niagara, Easyfun-Ethereal</i> (2000), Jeff Koons, óleo sobre tela, 304.8 x 426.7 cm.	78
Fig. 98 - <i>Clown Cuzin</i> (2000), Laurence Gartel, Impressão Lambda, 190 x 150 cm.	79
Fig. 99 - <i>Millenium Girl</i> (1997), Laurence Gartel, Impressão giclee, medidas 80 x 64 cm.	79
Fig. 100 - <i>Absolut Gartel</i> , Lawrence Gartel Litografia, 60 x 41,6 cm.	79
Fig. 101 - <i>Godwin</i> (2007), James Faure Walker, técnica mista, 152 x 178.	81
Fig. 102 - <i>Godwin</i> (2007), James Faure Walker, técnica mista, 152 x 178 - <i>Etapa 1</i> .	81
Fig. 103 - <i>Godwin</i> (2007), James Faure Walker, técnica mista, 152 x 178 - <i>Etapa 2</i> .	81
Fig. 104 - <i>Godwin</i> (2007), James Faure Walker, técnica mista, 152 x 178 - <i>Etapa 3</i> .	81
Fig. 105 - <i>Godwin</i> (2007), James Faure Walker, técnica mista, 152 x 178 - <i>Etapa 4</i> .	81
Fig. 106 - <i>Godwin</i> (2007), James Faure Walker, técnica mista, 152 x 178 - <i>Etapa 5</i> .	81
Fig. 107 - <i>Godwin</i> (2007), James Faure Walker, técnica mista, 152 x 178 - <i>Etapa 6</i> (pormenor).	81
Fig. 108 - <i>Dawn Trees</i> (2002), James Faure Walker, impressão de jato de tinta, 60 x 80 cm.	82
Fig. 109 - <i>Baroque thoughts on a rainy day</i> , James Faure Walker, impressão de jato de tinta, 61 x 81 cm.	82
Fig. 110 - <i>PAM Standing</i> (2009), Mark Napier, instalação, monitor.	85
Fig. 111 - <i>PAM series</i> (2009), Mark Napier, impressão a jato de tinta.	85
Fig. 112 - <i>PAM Standing series</i> (2009), Mark Napier, impressão a jato de tinta.	85
Fig. 113 - <i>Cyclops Birth</i> (2006), Mark Napier, impressão a jato de tinta.	85
Fig. 114 - <i>Não te posso ver nem Pintado</i> (parte pictórica), pintura com tintas acrílicas sobre impressão fotográfica num suporte em PVC, 200 x 100 cm.	88

Fig. 115 – <i>Monitor de computador.</i>	88
Fig. 116 – <i>Filme do receituário sobre o tratamento à varicela (vírus zóster).</i>	88
Fig. 117 – <i>Fase da Pintura do díptico com tinta acrílica sobre PVC, 200 x 200 x 1 cm.</i>	90
Fig. 118 - <i>Fase intermédia do projeto: imagem fotográfica já editada digitalmente que deu origem à impressão nos painéis em PVC.</i>	90
Fig. 119 – <i>Imagem do filme “Ponyo”.</i>	
Fig. 120 – <i>Pormenor da pintura do díptico 2, acrílico sobre impressão fotográfica em suporte PVC.</i>	90
Fig. 121 – <i>Testes de projeção do filme “Os Pássaros”.</i>	90
Fig. 122 – <i>Pintura do díptico com tintas acrílicas sobre impressão fotográfica em suporte PVC, 200 x 200 cm.</i>	93
Fig. 123 – <i>Imagem do extrato selecionado do filme “Os Pássaros”, de Alfred Hitchcock.</i>	93
Fig. 124 – <i>Testes de programação com software MAX MSP 6.</i>	93
Fig. 125 – <i>Waiting - Pormenor do Patcher principal (à esquerda) e de um dos Subpatchers (à direita) relativo à seleção do dispositivo de captura da imagem, da memorização da imagem e das propriedades do som.</i>	95
Fig. 126 – <i>Waiting e Locked In – Pormenor da Programação de um dos Subpatchers principais: dois vídeos, alternância do som, visualização dos dados da imagem em movimento e ajuste da sensibilidade dos sensores.</i>	96

Errata

Na linha 3 da página 11 onde se lê projeto deve ler-se projecto.

Na linha 9 da página 11 onde se lê projeto deve ler-se projecto.

Na linha 19 da página 11 onde se lê projeto deve ler-se projecto.

Na linha 33 da página 11 onde se lê da venda por preços deve ler-se da venda, por preços.

Na linha 20 da página 12 onde se lê autenticidade que deve ler-se autenticidade de que.

Na linha 28 da página 12 onde se lê cortado às rodela deve ler-se cortado às rodela.

Na linha 1 da página 13 onde se lê avento deve ler-se advento.

Na linha 21 da página 13 onde se lê á fotografia deve ler-se à fotografia.

Na linha 7 da página 13 onde se lê á sua função deve ler-se à sua função.

Na linha 16 da página 13 onde se lê e as da pintura deve ler-se e das pinturas.

Na linha 17 da página 15 onde se lê dos anos 60 e 70 a fotografia deve ler-se dos anos 60 e 70, a fotografia.

Na linha 27 da página 15 onde se lê entre outros No caso deve ler-se entre outros. No caso.

Na linha 3 da página 16 onde se lê grande deve ler-se grandes.

Na linha 8 da página 17 onde se lê como por exemplo uma deve ler-se como, por exemplo, uma.

Na linha 14 da página 17 onde se lê pelos pintores usam, que é manipulada deve ler-se pelos pintores que usam, manipulada.

Na linha 15 da página 17 onde se lê que posteriormente é exatamente pintada deve ler-se posteriormente pintada.

Na linha 5 da página 19 onde se lê sugerem a uma deve ler-se sugerem uma.

Na linha 14 da página 19 onde se lê lugar no sua deve ler-se lugar na sua.

Na linha 22 da página 19 onde se lê conceitos deve ler-se conceitos.

Na linha 18 da página 20 onde se lê será a sua diversidade deve ler-se será o da sua diversidade.

Na linha 14 da página 21 onde se lê Mistake”, encoraja-se deve ler-se Mistake”encoraja-se.

Na linha 10 da página 22 onde se lê tentar reinventar-se deve ler-se tenta reinventar-se.

Na linha 1 da página 23 onde se lê poderia deve ler-se poderiam.

Na linha 13 da página 25 onde se lê animais e voo deve ler-se animais e o voo.

Na linha 15 da página 25 onde se lê explorou noção deve ler-se explorou a noção.

Na linha 4 da página 26 onde se lê funcionava como funcionava deve ler-se funcionava.

Na linha 3 da página 30 onde se lê com vídeo, como exemplo deve ler-se com o vídeo, como por exemplo.

Na linha 4 da página 32 onde se lê indiferenciadas, as deve ler-se indiferenciadas e as.

Na linha 7 da página 32 onde se lê da fotografia deve ler-se a imagem da fotografia.

Na linha 22 da página 32 onde se lê recusa de admitir deve ler-se recusa em admitir.

Na linha 13 da página 33 onde se lê captada, os erros deve ler-se captada em que os erros.

Na linha 21 da página 34 onde se lê nas sus pinturas deve ler-se nas suas pinturas.

Na linha 14 da página 36 onde se lê define assim o deve ler-se define o.

Na linha 9 da página 37 onde se lê com a pintura e o conceito deve ler-se com a pintura e com o conceito.

Na linha 2 da página 40 onde se lê que ele afirma definir deve ler-se que define.

Na linha 18 da página 40 onde se lê turismo O deve ler-se turismo. O.

Na linha 11 da página 45 onde se lê muitas vezes deformada deve ler-se muitas vezes distorcida.

Na linha 15 da página 60 onde se lê exposição, expôs deve ler-se exposição, colocou.

Na linha 18 da página 64 onde se lê e a Arte Conceptual e a Arte Pop deve ler-se e a Arte Conceptual.

Na linha 11 da página 65 onde se lê imitaçãoo deve ler-se imitação.

Na linha 8 da página 88 onde se lê doença do retratado num monitor, anexo à obra pictórica, surge deve ler-se da doença é retratado num monitor, anexo à obra pictórica e surge.

Na linha 4 da página 89 onde se lê (doença) mas deve ler-se (doença), mas.

Na linha 33 da página 91 onde se lê e da forma geral deve ler-se e de forma geral.