Dissertação de mestrado apresentado ao
Departamento de Artes Plásticas
da Escola de Comunicações e Artes
da Universidade de São Paulo

Orientador:
Prof. Dr. Marco Garaude Giannotti

São Paulo.2011

Vitor Rezkallah Iwasso

O Mundo de Segunda-Mão

fotografia, colagem e processos digitais na prática da pintura

AGRADECIMENTOS

Marco Giannotti
Silvia Laurentiz
José Spaniol
Dora Longo Bahia

Shimpe Iwasso
Simone Iwasso
Daniela Iwasso
Maiara Camargo
Liliane Benetti
Yukie Hori
Cynthia Sanches
Erica Ferrari
Renata Maneschy
Eurico Lopes
Daniel Lopes

BANCA EXAMINADORA

1.

2.

3.

São Paulo, Março de 2011.

RESUMO

O conjunto aqui apresentado dá forma a parte das reflexões teóricas em andamento durante minha pesquisa de mestrado na área de Poéticas Visuais. Proposta como um complemento, esta exposição escrita não pretende validar ou definir um sentido à série de pinturas que constitui sua contrapartida experimental, mas sugerir condições interpretativas, não só a meu processo artístico, como a outras pesquisas poéticas que partem de questionamentos semelhantes.

Tendo como pano de fundo o momento atual de onipresença da tecnologia da informática em qualquer aspecto da vida cotidiana, pretendo uma investigação sobre os efeitos dessa “revolução digital” no modo como produzimos e nos relacionamos com imagens no mundo contemporâneo - e, de modo mais específico, sobre os possíveis diálogos de um suporte tradicional como a pintura nesse contexto.

"Nothing is original. Steal from anywhere that resonates with inspiration or fuels your imagination. Devour old films, new films, music, books, paintings, photographs, poems, dreams, random conversations, architecture, bridges, street signs, trees, clouds, bodies of water, light and shadows. Select only things to steal from that speak directly to your soul. If you do this, your work (and theft) will be authentic. Authenticity is invaluable; originality is non-existent. And don't bother concealing your thievery—celebrate it if you feel like it. In any case, always remember what Jean-Luc Godard said: "It's not where you take things from—it's where you take them to."

— Jim Jarmusch

Pesquisar

SafeSearch moderado ▼

Aproximadamente 18.800 [Pesquisar](#) (0.43 segundos)

Pesquisa avançada

pulling a crystal clear from anywhere that resonates with inspiration or fuels your imagination. Draw old films, new films, music, books, paintings, photographs, poems, dreams, random conversations, architecture, bridges, almost any, trees, clouds, bodies of water, light and shadow. Select only things to shed from that speak directly to you and if you do this your work land that will be equally authentically a valuable originality a newness. And don't bother consulting your therapist; celebrate it if you feel like it. It's your entire, elusive, remember what James Van Der Beek said. It's not where you take things from it's where you take them to.

John J. Langley

Ao tratar do pintor da vida moderna em seu embate com a velocidade urbana, Baudelaire se refere à necessidade de uma “arte mnemônica”, dado o “medo de não agir com suficiente rapidez, de deixar o fantasma escapar antes que sua síntese tenha sido extraída”.

(BAUDELAIRE, 2002:32)

INTRODUÇÃO

As pinturas reunidas sob o título geral “O Mundo de Segunda-mão” apresentam o desdobramento de uma prática pictórica anterior, que teve como ponto de inflexão o momento em que o computador foi incorporado ao processo criativo.

Essa presença da máquina, que não intencionou em nenhum momento uma mudança de suporte, teve dois efeitos complementares sobre minha poética. Considerando o método de trabalho até então utilizado, posso dizer que o computador me permitiu construir imagens de modo mais condizente com minha percepção de um mundo constantemente mediado pela tecnologia da informática; uma tentativa de utilizar os recursos da máquina a serviço de novas possibilidades pictóricas. No outro lado da questão, encontra-se uma experiência de trazer para a tela operações características da lógica da máquina.

Tenho na pintura, portanto, o foco e o sentido dessa pesquisa. Se o uso do computador me possibilita agir sobre a velocidade e a saturação de informações visuais inerentes ao universo digital, o deslocamento para a tela rompe o fluxo, conferindo outro tempo e significado a essa realidade. O que busco como pintor não é a versão em tinta de um imaginário virtual, e sim, uma continuidade da pintura nesse novo contexto.

Minhas primeiras tentativas de apreender com o desenho a colisão de signos que constitui a paisagem urbana de uma metrópole como São Paulo – desenhos esses que, posteriormente, serviriam de base para pintura – em pouco tempo se mostraram inviáveis. Por um lado, os materiais necessários nunca estavam à mão quando esses “encontros” espontâneos chamavam a atenção do olhar, andando pelas ruas, durante um trajeto de ônibus, ou no carro, observando o entorno no tempo de espera de um semáforo fechado. Quando tinha os meios materiais necessários para o registro, normalmente em casa, olhando pela janela do apartamento, o tempo do desenho se mostrava incapaz de captar tais imagens antes que essas se

perdessem novamente no fluxo contínuo da cidade.

Já nessa época (2005), o tempo que dispunha em frente ao computador – em grande parte pela necessidade profissional como *designer*, mas também como usuário padrão da *web* – era muito maior do que o tempo em contato com o mundo porta afora; circulava muito mais por espaços virtuais do que pelos quarteirões do bairro. A maior parte das imagens a que eu tinha acesso era, portanto, virtual.

Alguns anos antes, quando comecei a usar a *internet* diariamente, criei o hábito de copiar para o computador imagens que me chamavam a atenção durante os percursos de página a página. Sem me ater a critérios ou finalidades específicas, formei aos poucos uma grande coleção, constantemente atualizada, composta por fotografias de qualquer assunto, peças de *design* gráfico, propagandas, material promocional diverso, ilustrações, *stills* de filmes, reproduções de obras de arte, etc., normalmente sem referências sobre autoria ou propósito desse material.

Dentre os diversos grupos que compunham esse arquivo, as imagens ligadas à *street art* passaram a me interessar de modo particular. Ainda que esse movimento tenha origens anteriores aos anos 2000, é nesse momento, com a popularização das câmeras digitais e dos *blogs*, que uma profusão de registros de intervenções urbanas começou a ser disponibilizado *on-line*. Dado o caráter efêmero e a localização específica de tais propostas, “postar” os registros dessas ações na *web* permitia não só compartilhá-los com outros usuários de qualquer lugar do mundo, como lhes fornecer uma sobrevida, mesmo quando o original já estivesse destruído.

Embora os trabalhos, em si, não me despertassem maiores questões, o modo como essas imagens se impunham no tecido urbano ia de encontro a soluções que eu buscava na pintura. Sobre as camadas de informação visual espontaneamente criadas na cidade – como a tinta de um muro que descasca, revelando trechos da cor antiga, ou o diálogo involuntário de impressos aplicados numa mesma parede –, esses artistas depositavam outras, prove-

nientes de um universo distinto, estabelecendo relações de forma contínua, seja pelo acréscimo de novas imagens ou pela deterioração das antigas, numa espécie de palimpsesto mal apagado.

Captar um aspecto determinado de uma relação em fluxo demandava um registro rápido. Assim, a substituição do desenho por fotografias me pareceu a melhor forma não só de agilizar o processo, mas de aumentar o número de referências. Passei, então, a imprimir em papel parte das imagens dessa arte de rua que ofereciam trechos visualmente interessantes e, baseado nessas impressões, procurava recombina-los na tela. Mesmo partindo de imagens diferentes, as pinturas que produzi desse modo, apresentavam uma homogeneidade pictórica, muito mais “livremente inspiradas” do que “adaptadas” de imagens pré-existentes. Na mesma medida em que não me sentia à vontade para simplesmente “copiar” uma dessas fotos de modo integral, já que, normalmente, apenas um trecho da imagem me interessava, tais momentos de interesse pareciam fazer sentido somente em seu contexto original, perdendo força quando reinterpretados no plano da pintura. Por mais evidente que hoje me pareça, foi somente durante essa série que percebi que minha questão não estava nos efeitos que essas imagens apresentavam, mas no processo de construção que gerava esses “encontros”, ruídos e relações forçadas; um processo de colagem.

A introdução do *software* (Adobe Photoshop) no momento seguinte criou uma ligação direta entre as imagens consumidas (copiadas da internet) e as imagens produzidas (para a pintura), desvelando na poética um processo de “colagem” latente, de algum modo, já orientado pela lógica digital.

A COLAGEM COMEÇA NA CIDADE

Parece pertinente enfatizar a relação com a cidade, uma vez que as experiências de Picasso e Braque, que inauguram a colagem como forma artística, se situam num momento de transformação da paisagem urbana nas metrópoles europeias. Na primeira década do século XX, o desenvolvimento da indústria gráfica, relacionada tanto à propaganda e ao comércio de bens de consumo manufaturados, como à divulgação de mensagens políticas e entretenimento popular, condiciona uma configuração visual inédita no espaço público. Sobre a estrutura arquitetônica da cidade, camadas de informação vão sendo depositadas em ritmo crescente; fragmentos heterogêneos de imagem e tipografia são justapostos e logo, sobrepostos, disputando com as atraentes vitrines das lojas a atenção do transeunte.

Ainda que os efeitos da formação de uma nova subjetividade – em diálogo direto com as mudanças culturais e epistemológicas trazidas pelo avanço da sociedade industrial – já pudessem ser sentidos em obras anteriores, os *papier collers* desse período traduzem de modo mais contundente a fruição desse espaço urbano renovado. De modo análogo ao olhar do passante que associa trechos da profusão de elementos dispostos em seu caminho, o observador desses trabalhos se depara com um conjunto frag-

mentado, cujo sentido é dado aos poucos pelas relações díspares que se estabelecem entre o conjunto e o plano da pintura.

Em um aspecto complementar, a utilização desses fragmentos reflete uma vivência material da cidade. Os pedaços de jornais, bilhetes, rótulos, selos, recibos de compras e toda sorte de impressos que figuram nessas obras criam uma espécie de registro do trajeto de um indivíduo pela cidade – seja como vestígio de consumo ou atestado de um itinerário pelas ruas.

Pablo Picasso
“Violão, partitura e taça”, 1912
Caneta, nanquim, guache
e colagem sobre papelão
45.5cm x 26cm.

“Vemos isso tarde demais”, 2008.
óleo s/ tela. 90cm x 60cm

(página oposta)
“Pequenas causas perdidas”, 2008
óleo s/ tela. 200cm x 150cm

NAPOLEON 1927 Part 16

thealamoman 136 vídeos

2200

Abel Gance
"Napoleon", 1927
222min.

Ainda que o diálogo entre cinema e colagem seja bastante amplo e significativo para as duas partes – poderíamos sugerir como exemplo elementar a estrutura de montagem (combinação de tomadas distintas, cuja justaposição forma um novo sentido), e a fragmentação da tela em planos simultâneos – a apropriação do filme em si, como componente de outros trabalhos, ainda demoraria algumas décadas para se tornar viável.

.IMAGENS DO MUNDO

Considerando a apropriação de produtos industrializados disponíveis (no caso deste trabalho, de modo mais específico, imagens mecanicamente produzidas) como parte constitutiva do processo de colagem, o desenvolvimento técnico da fotografia e, por extensão, do cinema, paralelamente ao avanço da indústria gráfica, pontua um aspecto fundamental.

Frente aos métodos tradicionais de produção de imagem, a fotografia apresentava uma alternativa mais condizente com um momento de redefinição de termos como “velocidade”, “aceleração” e “fluxo”. A facilidade e rapidez do processo e a possibilidade de reprodução em maior escala, por um baixo custo, colocam em circulação uma quantidade desproporcional de imagens. Alheia a restrições temáticas, a fotografia forma aos poucos um grande catálogo da realidade visual. O mundo torna-se acessível a partir de suas representações fotográficas.

Com o desenvolvimento dos meios de transporte – e do turismo decorrente desse – outros continentes chegaram à Europa em imagens. Também um mundo invisível ao olho foi capturado pela lente das câmeras, apresentando um aspecto inédito da realidade.

A utilização desse álbum coletivo, em intenções artísticas diversas, põe em jogo, de modo conspícuo, a arbitrariedade de significados da imagem fotográfica. Partindo de um processo análogo aos primeiros *papier collers* no que diz respeito à fatura (seleção, recorte e aplicação com cola sobre um suporte), a colagem fotográfica oferece, em distinção a estes, não mais uma imagem que se completa na relação entre os fragmentos dispostos, mas metáforas visuais que se revelam na tensão criada entre imagens cujo significado aparente nos é dado de imediato, pelo caráter descritivo da fotografia. A foto mostra, mas não declara (ou, em tese, apenas afirma a existência do objeto fotografado). Recombinada em diferentes obras (ou contextos), portanto, uma mesma imagem passa a ter outros significados além daquele proposto pelo fotógrafo (que não podemos determinar, possuindo apenas a foto pronta).

Por outro lado, a despeito dos enunciados propostos por essas obras – estejam elas ligadas ao Construtivismo, Surrealismo, Dadaísmo ou movimentos posteriores que utilizam a mesma técnica –, sua aparência final é de um conjunto de recortes, que explicita seu processo de construção. Choque iconográfico e colisão material operam em igual medida sobre significado; o suporte e o conteúdo são fotográficos, mas o resultado não se propõe “fotografia”.

Nesses termos, a utilização da fotomontagem pelos fotógrafos apresenta um caminho divergente. Considerada, por definição, o registro único de um acontecimento no tempo do disparo, a imagem fotográfica, em tese, estaria pronta no negativo, impossibilitando qualquer modificação de seu conteúdo. Incorporar elementos externos a essa matriz de modo convincente implicava, portanto, suprimir a junção

“Não é a realidade que as fotos tornam imediatamente acessível, mas sim as imagens.” (SONTAG, 2004:181)

Hanna Höch. "Untitled", 1921
Fotomontagem. 35.6cm x 30.5cm

aparente dos fragmentos, em uma imagem integral, que pudesse ser entendida como “verídica”, mesmo oferecendo um conteúdo distante da realidade. Alternativas como exposições diferentes sobre o mesmo negativo, exposição de negativos diferentes sobre o mesmo suporte e até mesmo a colagem de trechos de outras fotos sobre uma já existente, produzindo em seguida uma fotografia dessa imagem adulterada, deveriam, assim, considerar questões como iluminação e escala para produzir uma sensação de unidade. Pautadas em convenções da pintura, essas imagens sugerem o momento pregnante de uma ação, ao contrário da narrativa sugerida pela montagem de momentos distintos nas fotocolagens.

Presença constante na história da fotografia quase desde o início – com diversas finalidades –, a fotomontagem repercutirá de modo significativo na estética digital.

O ponto de convergência entre fotografia e produção industrial demarcado pelo método de impressão meio-tom amplificaria a difusão de imagens, principalmente por meio da imprensa. Traduzindo a matriz fotográfica em um conjunto de pontos cuja variação em tamanho e densidade corresponde à variação de luminosidade da imagem original, a técnica permitiu uma série de novas operações gráficas. Liberta de seu suporte original, a imagem fotográfica se torna ainda mais maleável, abrindo outras possibilidades de significado. Uma reprodução fidedigna da realidade – ainda que duplamente filtrada, pelo fotógrafo e pelo editor – passa a figurar nas páginas impressas, dos catálogos de produtos às notícias dos periódicos, formando substrato para uma sociedade cada vez mais regida pela imagem.

A relação entre arte, indústria gráfica e cultura de massa ativada na colagem se atualiza de modo

contínuo no decorrer do século XX, na medida em que o desenvolvimento das duas últimas lança novas variáveis que alteram o estatuto da primeira. Se, no sentido mais evidente, o aumento da quantidade e diversidade de imagens em circulação significa mais material para os artistas, por outro lado, as novas técnicas são também cooptadas, transformando-se em ferramentas

expressivas. Mesmo considerando que a incorporação desse novo aparato tecnológico — a serigrafia na década de 60, fotocopiadoras na década de 70 e computadores e internet, nos anos 80 e 90 respectivamente — se restrinja à poética de alguns artistas, a presença dessas no universo da arte afeta o sentido das técnicas de produção tradicionais, forçando redefinições de conceito.

Oscar G. Reijlander
“The Two Ways of Life”, 1857.
Fotomontagem a partir
da exposição de trinta
negativos diferentes

Jeff Wall
“Dead Troops (A Vision After
an Ambush of a Red Army
Patrol Near Moqor, Afghanis-
tan, Winter, 1986)”, 1992.
Transparency in lightbox.
229cm x 4178cm

A aparente unidade das imagens de Jeff Wall camufla um processo digital que dialoga com a fotomontagem tradicional e com a pintura do século XIX. Duplamente construída, a “realidade” que suas fotos mostram é, em primeira instância, encenada, permitindo ao fotógrafo dispor os elementos no plano antes do clique, enfatizando assim a teatralidade da composição. No momento seguinte, trechos das várias tomadas dessa mesma cena são recombinações minuciosamente no *software*, gerando uma imagem homogênea, porém composta *layers* de momentos distintos.

THE KODAK CAMERA.

"You press the button, -
- - - we do the rest."

The only camera that anybody can use
without instructions. Send for the Primer,
free.

The Kodak is for sale by all Photo stock dealers.

The Eastman Dry Plate and Film Co.,

Price \$25.00—Loaded for 100 Pictures.

ROCHESTER, N. Y.

A full line Eastman's goods always in stock at LOEBER BROS., 111 Nassau
Street, New York.

*"Você aperta o botão, nós fazemos o resto —
A única câmera que qualquer pessoa pode
usar sem instruções"*

MUNDO DE IMAGENS

Assim como anos antes a invenção da fotografia foi tomada por alguns pintores como uma ameaça, acredito que a propaganda da Kodak deve ter acudado vários fotógrafos profissionais da época. Com o lançamento da primeira câmera automática, em 1988, a tecnologia oferecia a "qualquer pessoa" a capacidade de produzir imagens, prescindindo de conhecimento ou habilidade específica anterior. Para alívio dos profissionais, no entanto, ao priorizar a simplicidade operacional, a construção das câmeras automáticas suprimiu recursos, impossibilitando a fotografia amadora de qualquer chance de competição quanto à qualidade final.

A infinidade de nascimentos, casamentos, aniversários, viagens e eventos da vida cotidiana registrados dessa forma — consideravelmente semelhantes, seja pela "cultura fotográfica" vigente, pela ausência dos recursos

Gerhard Richter
“Atlas” (Albumfotos, p.6 e p.3, 1962)

de regulação ou pelo processo de revelação padronizado a que eram submetidas – sempre tiveram circulação restrita, conformadas depois de prontas em álbuns de família ou porta-retratos. Satisfazia, assim, os interesses de um público sem maiores ambições criativas, que almejava registrar seus próprios “momentos Kodak” sem esforço de aprendizado ou tempo de produção. A fotografia amadora amplia, portanto, outro nicho das imagens do mundo, situado fora da arte e do comércio.

O “nós fazemos o resto” ainda perduraria por mais de um século antes de ser substituído pelo “faça você mesmo” da era digital.

Tendo isso posto, tomarei aqui o aperfeiçoamento das câmeras digitais, na virada do milênio, como o primeiro passo em direção a uma mudança paradigmática no processo fotográfico que, por extensão, implicará na sociedade em geral, uma transformação nesse modo de produção e consumo de imagens.

De imediato, a câmera digital elimina o filme e o processo químico de revelação; “você aperta o botão e a máquina te dá uma imagem”. Livre do custo e do número de poses estipulado pelo filme, o usuário pode clicar até o limite de armazenamento do cartão de memória, com a possibilidade de editar as imagens em tempo real, apagando os resultados insatisfatórios. Se, antes, o usuário faria 24 fotos permitidas pelos filmes convencionais, faz agora 240 sem nenhum ônus financeiro. Em decorrência, o “tema” deixa de ser relevante; o tempo do olhar, buscando na cena o “instante decisivo” que justifique o disparo, é deslocado para um momento posterior, procurando no resultado de muitos cliques, a melhor imagem.

Considerando, contudo, que em sua forma comercial – no design gráfico, imprensa ou propaganda, por exemplo – a fotografia estava vinculada à impressão, tendo o alto custo do papel como fator determinante no lucro, em termos

de circulação, não há mudança radical. Em termos gerais, ainda que o barateamento dos *gadgets* digitais capazes de produzir imagens (além das máquinas fotográficas, filmadoras, celulares com câmera e *webcams*) tenha impulsionado a invasão desses dispositivos em praticamente todas as esferas da sociedade, o real impacto causado pelo aumento desproporcional dessas imagens só seria inteiramente sentido na segunda etapa dessa mudança, com a popularização da *internet*.

Se uma câmera digital em mãos legava a qualquer pessoa o domínio sobre um processo completo de produção de imagem, o resultado deste continuava restrito a uma esfera doméstica na maior parte dos casos; qualquer um pode fazer uma foto, mas só parte dessas fotografias pode ser veiculada. Nesse contexto, o acesso à *internet* abriria o canal de circulação para um contingente descomunal de imagens, em crescimento contínuo, dando início à saturação

de informações visuais que caracteriza a sociedade contemporânea.

Colocando em xeque o estatuto vigente, o ambiente da *web* – grande “colagem” por excelência – acaba com as distinções anteriores, dando visibilidade a toda e qualquer imagem, desconsiderando critérios como qualidade artística, valor comercial, relevância temática, ineditismo ou autoria. Igualmente acessíveis, uma foto caseira pode despertar mais interesse que outra produzida por um grande fotógrafo, ganhando maior divulgação que a última por meio de uma ação ininterrupta de cópia e reprodução em outros *sites* ou troca entre usuários via *e-mail* ou programas de compartilhamento de arquivos.

Por um trajeto paralelo, todo o conjunto de imagens produzido em outras mídias, em qualquer momento da história, torna-se passível de digitalização. Convertidos em *pixels*, um montante da produção visual fora de circulação é novamente posto em fluxo; com uma busca rá-

pida, é possível obter reproduções de raridades e materiais antigos ou pouco conhecidos. Depósito comum de toda informação produzida – em qualquer época ou localização geográfica –, a *internet* apresenta um repertório visual inédito a cada novo acesso.

Ultrapassando o ambiente virtual, as operações que permitem interagir com esse “mundo de imagens” de forma apropriada acabaram por definir novas formas de pensar e agir na sociedade contemporânea. O processo poético que chega nas pinturas aqui mostradas, acredito, apresenta uma tentativa de resposta às particularidades dessa nova condição.

“Collage feeds off the polution of visual culture”¹

*“If surrealist collage aspired to emulate a product of our subconscious, contemporary collage aspires to be a product of, and a participant in, the real-time discourse that our consciousness perceives as constituting our real-world circumstances”.*²

¹ Richard Flood, *Tear Me Apart, One Letter at a Time in Collage: The Unmonumental Picture*, p.10

¹ Idem, op. cit. p.11

ENCONTRO

O método de apropriação que se torna parte integrante da pesquisa pictórica — no momento em que meu arquivo de imagens da *internet* se transformou em base para as pinturas — trazia implícito outro anterior, igualmente significativo. Aqui, a seleção se dava sobre um conjunto já formado, onde todas as imagens me eram, por algum motivo, interessantes. As horas conectado à *internet*, coletando em cada página percorrida material potencialmente expressivo (ainda que, no momento, sem nenhuma intenção clara), já tinham posto o processo em andamento; o trabalho parte de um encontro.

No contexto em que a colagem se desenvolve como técnica

expressiva, a circulação dos bens materiais disponíveis passa obrigatoriamente pela rua. Encontrar os elementos industrializados que compõem os primeiros *papier collers* implicava circular por um ambiente urbano, seja para comprar um jornal ou recolher do chão um impresso descartado. O fluxo da cidade delineia o campo de ação desses encontros. Para depositar a realidade material do mundo na obra, era preciso sair para buscá-la.

Um possível diálogo que minha pesquisa estabelece com esse processo, no entanto, deve reconsiderar os significados das operações de “busca” e de “apropriação”, à medida que a imagem digital se torna matéria-prima.

Embora a *internet* ofereça um mundo de imagens sem que eu precise me locomover para acessá-lo, encontrar em meio à infinidade de informação disponível algo que esteja adequado às minhas intenções exige, também, um percurso. Não basta estar conectado; é preciso circular de modo apropriado.

Como, no início, coletava imagens sem uma finalidade efetiva em relação ao trabalho plástico, traçava itinerários aleatórios, como um *flâneur* virtual. Contudo, a reorientação conceitual da poética que alça minha coleção de “souvenirs” à categoria de *readymades* altera o propósito e a configuração desses percursos. Voltando à cidade como termo de comparação, o espaço saturado da *web* oferece não só um número infinitamente maior de destinos, vias e atalhos, mas uma velocidade de modificação extremamente mais rápida, de modo que, retornar a um ponto de interesse pode ser bastante complicado e, mesmo no caso de sucesso, não é dada a garantia de que esse ainda estará lá (não, ao menos, como visto da última vez).

Em auxílio aos navegadores virtuais destituídos de bússola ou estrela-do-norte, a *interface* dos *browsers* oferece algumas ferramentas, que, naturalmente, acabei incorporando ao processo. Assim, à coleção de imagens somou-se outra, de *bookmarks* (ou favoritos), demarcando no trajeto anteriormente disperso estações que ofereciam outros destinos (*links*) de conteúdo semelhante, logo, mais favoráveis a encontros proveitosos.

“By the end of the twentieth century, the problem became no longer how to create a new media object such as an image; the new problem was how to find the object which already exists somewhere”.

(MANOVICH, 1999:55)

We extracted the colours from 10 million of the most "interesting" Creative Commons images on Flickr. Using our Piximlar visual search technology you can search the collection by colour. Check out the FAQ. Have feedback?

O termo “coleção” aqui utilizado seja em relação à *internet* ou a meu próprio arquivo de imagens, demanda dois fatores de grande importância na estrutura virtual: capacidade de armazenamento e um sistema eficiente de indexação. Com relação à minha pesquisa, o primeiro fator tem implicações mais objetivas; além da memória do computador, um *HD* externo simples pode guardar uma infinidade de imagens, ocupando um espaço físico consideravelmente menor que qualquer pilha de impressos. Ainda, a própria rede oferece espaços de armazenamento virtuais cada vez maiores, e muitas vezes sem custo, acessíveis de qualquer computador conectado. Para se tornar funcional, contudo, esse acúmulo crescente de informação precisa obedecer a uma organização sistemática que permita ao usuário encontrar os dados procurados.

Mais significativo no processo, esse segundo fator opera em dois níveis. Na primeira etapa, de obtenção de material, os recursos de *sites* de busca básicos como o *Google* executam a partir de uma palavra dada uma pesquisa instantânea pelo conteúdo da rede, apresentando uma listagem de textos, imagens e vídeos com teor semelhante. Ainda, a disposição desse resultado na tela, pode ser filtrada por critérios como, tipo e tamanho do arquivo, data de postagem, cor da imagem ou duração (no caso de vídeos).

Um mecanismo semelhante opera, na etapa seguinte, sobre o arquivo constituído. Como não costumo renomear as imagens coletadas, que por

Pelo **Multicolor**
(<http://labs.ideeinc.com/multicolr/>)
é possível buscar imagens utilizando
como parâmetro combinações cromáticas.
Como resultado, o oferece imagens
postadas por usuários do Flickr
(website gratuito de hospedagem
e partilha de imagens).

O sistema de visualização de dados nas *interfaces* gráficas (à esquerda), possibilita encontrar rapidamente qualquer dado armazenado no computador. Ainda, o trabalho com imagens digitais não só permite um acúmulo muito maior de material, sem dispêndio de espaço físico (a “bagunça” do ateliê do pintor James Rosenquist, na foto abaixo, ilustra essa diferença), como mantém uma cópia da imagem incorporada ao trabalho que pode ser usada integralmente em outros contextos.

Ugo Mulas
“James Rosenquist, New York 1964”

isso ficam gravadas com nomes genéricos, a opção de busca a partir de uma palavra-chave é pouco eficaz. Em contrapartida, os vários modos de visualização proporcionados pela *interface* do sistema operacional adquirem um papel interessante. Alterando os parâmetros de exibição (por nome, data de modificação ou criação), imagens oriundas de contextos totalmente distintos formam, por justaposição ou ordem sequencial, diferentes composições na tela, sugerindo relações imprevistas.

“O fim é incrível”, 2009
óleo e acrílica s/ tela.
100cm x 100cm

“Nesses termos, talvez”, 2009
óleo s/ tela. 100cm x 100cm

*"For me collage is not about the succesfull application of an idea or strategy but, rather, is a way of living with available images by a process of making them one's own."*¹
John Stezaker

.APROPRIAÇÃO

Integrar essas imagens digitais à pesquisa poética como *readymades*, implica alguns ajustes conceituais, devido tanto à suas características peculiares, quanto ao modo como a lógica digital afeta o sentido da apropriação.

Produto material de uma sociedade regida pela lógica capitalista, a imagem impressa, de qualquer ordem, traz consigo um histórico relativo a seu suporte, método de fabricação e finalidade, que determina a variação de seu valor a dado contexto. Se, por um lado, sua incorporação a um trabalho de arte lhe confere uma nova função, esta, todavia, não apaga seu sentido original. Desse modo, a imagem ativa uma relação de mão-dupla, já que na mesma medida em que gera novos significados sua presença física confere à obra um conjunto de outras interpretações. Ainda quanto à materialidade, paradoxalmente, cada exemplar impresso, cópia de uma matriz por definição, é, ao mesmo tempo único; uma vez convertido em

obra de arte é retirado permanentemente de circulação.

A era digital, por outro lado, estabelece uma condição distinta de vínculo com o suporte; conjunto de informações numéricas, a imagem digital transita pelos dispositivos físicos, mas não constitui no encontro com estes, uma unidade autônoma. Quando abro uma fotografia em um *site* qualquer da *web*, por exemplo, acesso, na verdade, uma sequência de números gravada em um servidor, cuja tradução visual a máquina me exhibe na tela. Ao copiar essa imagem, transfiro esses dados para o meu computador sem, contudo, alterar o arquivo de origem que permanece disponível. Mesmo duplicada no próprio *HD*, transferida para um *CD* ou *DVD* ou devolvida à rede em outro contexto, minha versão da imagem — assim como essas possíveis cópias — continuará idêntica à primeira.

Dessa premissa, convém pontuar algumas questões. Qualquer objeto produzido por um dispositivo digital pode ser imediatamente transferido para a rede, numa "re-

¹Entrevista a David Lillington in *Collage — Assembling Contemporary Art*, p. 22

produção” que, quanto aos elementos constitutivos, em nada difere da versão original. Me apropriar de um objeto que se enquadra nesse grupo – seja uma foto, um vídeo, uma peça de design ou propaganda, ou mesmo uma obra artística – significa ter em mãos o objeto “em si”. Já a produção analógica posteriormente digitalizada delimita um conjunto distinto; no caso de uma fotografia tradicional, por exemplo, acesso uma interpretação numérica da reprodução de um original (logo, uma outra imagem). Conceitualmente significativa, a va-

lidade dessa distinção, na prática, acaba sendo relativizada no ambiente da *web* e, por extensão, na constituição do trabalho. Em um aspecto, independente do conteúdo, todas as imagens que utilizo são fundamentalmente um conjunto de *pixels*, igualmente acessíveis e passíveis às mesmas operações – nesses termos, todas são equivalentes. Não obstante, à parte os casos em que as imagens são acessadas em seu domínio original – acompanhadas de informações como autoria, técnica de produção, data, etc. – de modo geral, o senti-

do primeiro da imagem desvanece no fluxo irrestrito de apropriação e recontextualização, criando formas vazias; massa de informação visual intercambiável, cujo sentido se dá no *encontro*.

“Where a news photograph might, in the past, have been published as part of a limited number of stories, its electronic counterpart may be appropriated endlessly into new information sequences. It is a condition that Marcel Duchamp surely would have relished: digital images are the ultimate ready-mades – manufactured objects of little intrinsic value that are given meaning through appropriation and contextualization rather than inherit meaning from the expressive craft with which they are fashioned”. (W.M. p. 85)

Ralf Christensen e Andreas Johnsen
“Good Copy Bad Copy”, 2007.
documentário. 59min.

Eugène Atget.
“Rue Saint-Jacques”,
1906

MESA DE OPERAÇÕES

Como antes enfatizado, a história da colagem se desenrola em estrita relação com as transformações da paisagem urbana e a solidificação de uma indústria cultural. Tais mudanças, evidentemente, tornaram necessária uma “atualização” das nossas estruturas perceptivas, cuja dimensão podemos entrever com uma simples comparação de três imagens: a Paris de Atget, em 1906, momento um pouco anterior aos primeiros *papier collés*; a Times Square na década de 1960, contemporânea às combine paintings, e a mesma Times Square em sua forma atual. Não me parece exagero sugerir, pela comparação, que a configuração do espaço das grandes metrópoles se aproxima muito de uma grande colagem.

A modernidade demonstrou como “fragmentação, hibridização, apropriação e simultaneidade vieram a ser percebidas como analogias mais relevantes para a experiência humana do que a imagem ilusória, singular e coerente”¹.

Um aprofundamento na relação entre a intervenção tecnológica na vida cotidiana e a progressiva mudança em nossa sensibilidade, principalmente nos dias atuais, parece-me necessário para elucidar mais alguns pontos pertinentes às poéticas contemporâneas. Procurando oferecer outros caminhos de interpretação para além das proposições formalistas de Clement Greenberg, o crítico

Leo Steinberg, em 1972, empresta das artes gráficas do termo *flatbed* numa tentativa de conceituar uma vertente da produção artística da década de 1960 que propunha uma ruptura com a “pintura americana” vigente. Define em Outros Critérios:

“O plano flatbed da pintura faz alusão simbólica a superfícies duras como tampos de mesa, pisos de ateliê, diagramas ou quadros de aviso — qualquer superfície receptora em que objetos são espalhados, são introduzidos, em que informações podem ser recebidas, impressas, estampadas — seja de maneira coerente ou confusa. As pinturas dos últimos quinze a vinte anos insistem numa orientação radicalmente nova, em que a superfície pintada é o análogo não mais de uma experiência visual da natureza, mas de processos operacionais”².

No ano seguinte à publicação do trecho acima na revista ArtForum, os pesquisadores da Xerox PARC lançavam o Xerox Alto, que seria considerado o primeiro computador pessoal (*Personal Computer Milestones*). Refinamento de pesquisas anteriores, o Alto substituiu em parte as linhas de comando do sistema operacional por uma *interface* gráfica, precursora da maioria das *interfaces* de hoje. Evocando metaforicamente um tampo de uma mesa, a *interface* gráfica³ permitia distribuir sobre a área de trabalho janelas de informação, *menus*, caixas de opção/seleção e ícones, que eram manipulados pelo usuário através de um *cursor* que correspondia na tela aos movimentos de sua mão no *mouse*. Sobre essa “superfície” virtual, informações heterogêneas — imagens, textos, gráficos, tabelas de cálculo — funcionavam de modo simultâneo e independente,

Times Square '60s.
Times Square '00s.

Computador Xerox Alto e detalhe da interface gráfica do sistema (The Digibarn Computer Museum - <www.digibarn.com>)

permitindo ao usuário mover, justapor ou sobrepor informações conforme seu interesse. Em última instância, o que se vê na tela são os resultados de operações – dos comandos executados pelo usuário e, num plano estrutural, dos códigos que operam o programa –, operações matemáticas, por fim.

Por mais distintas que sejam as intenções dos artistas analisados pelo crítico frente aos engenheiros da Xerox, ambos parecem em sintonia com uma reorientação coletiva no que se refere ao consumo de informações e, mais especificamente, das informações visuais, no contexto das grandes metrópoles. É bastante significativa, portanto, a analogia, em ambos os casos, com a mesa de trabalho (*desktop*) ao definir esse espaço destinado a processos operacionais (“a planaridade da pintura não seria doravante um problema maior que a planaridade de uma

¹. Cf. O'REILLY, S. et. al.

Collage – Assembling Contemporary Art. Londres: Black Dog Publishing, 2008, p. 11.

². Cf. STEINBERG, L. Outros critérios. São Paulo: CosacNaify, 2008, p. 201.

³. No inglês, GUI - Graphical User Interface.

⁴. Cf. STEINBERG, L. Op. cit., p. 205.

escrevaninha em desordem”). Steinberg se mostra atento à influência da tecnologia na formação de uma sensibilidade moderna e de seu consequente impacto no universo da arte ao concluir:

“o que ele [Rauschenberg] inventou, acima de tudo foi, penso eu, uma superfície pictórica aberta novamente ao mundo. Não o mundo do homem do Renascimento, que buscava decifrar os fenômenos atmosféricos olhando pela janela, mas o mundo do homem que gira botões para ouvir uma mensagem gravada [...] transmitida eletronicamente de uma cabine sem janelas. O plano da pintura de Rauschenberg é para a consciência imersa no cérebro da cidade”⁴.

Do lançamento no mercado do primeiro Macintosh, em 1984, aos dias atuais, a tecnologia da informática se desenvolveu e se popularizou de modo extremamente rápido e contínuo, tornando-se ferramenta indispensável no funcionamento da sociedade contemporânea. Se essa onipresença dos computadores alterou em grande medida os processos cotidianos, no que concerne à produção e ao consumo de imagens, a transformação se mostra ainda mais expressiva.

Robert Rauschenberg.
“Almanac”, 1962
Óleo, acrílica e
serigrafia sobre tela.

REMIX

Dois aspectos distintos, porém em diálogo contínuo, devem ser considerados aos abordarmos a colagem na era digital: a disponibilidade de novas ferramentas, portanto, seu aspecto técnico, e as operações conceituais decorrentes do uso desses novos processos.

Trabalhar no plano virtual possibilita operações que as leis físicas do mundo real limitam. As analogias que fundamentam e nomeiam muitos dos “comandos” da área de trabalho do computador os tornam familiares a processos cotidianos; seus resultados, contudo, atualizam o efeito de seus análogos num espaço regido por outras leis.

“As we work with software and use the operations embedded in it, these operations become part of how we understand ourselves, others and the world. The strategies of working with computer data becomes our general cognitive strategies. At the same time, the design of software and the human-computer interface reflects a larger social logic, ideology, and imaginary of contemporary society.”
(MANOVICH, 199:116)

Assim, recortar e colar, as ações que estão na origem da colagem, adquirem outros significados operativos. Não se trata mais de tirar de um lugar e acrescentar em outro, modificando ambos; desmaterializada em código, a imagem digital permite uma infinidade de modificações simultâneas e, mais importante, reversíveis. A esse *copy/paste* elementar em qualquer *interface* atual, soma-se uma extensa gama de operações pré-programadas – *readymade* neste sentido – adaptadas de outras esferas, como a fotografia, o cinema, o vídeo e mesmo a pintura (cujos efeitos são comumente emulados em *softwares* gráficos).

Christian Marclay
“Recycled Records”, 1983
ø 25.5cm

“Enquanto as lições aprendidas vão pelo ralo”, 2010
óleo sobre tela. 200cm x 130cm

“To summarize: the practice of putting together a media object from already existing and commercially distributed media elements already existed with old media, but new media technology further standardizes it and makes it much easier to perform.”

(MANOVICH, 199:125)

A trivialidade desses processos no computador, contudo, traz implícita uma importante mudança de termos: aqui confundem-se os limites entre consumo e produção. Ao abrir qualquer *software* gráfico, o usuário tem à disposição, além dos comandos organizados em *menus*, bibliotecas com objetos e efeitos já prontos que pode simplesmente aplicar no trabalho; cria, assim, novas formas a partir da modificação dessas. Também no ambiente da rede, um usuário pode criar seu próprio *site* escolhendo *templates* disponíveis na rede e juntando neles conteúdos de qualquer outro *site*; na mesma medida em que consome, filtra e devolve à rede a sua nova versão do que foi consumido.

Ralf Christensen e Andreas Johnsen
“Good Copy Bad Copy”, 2007.
documentário. 59min.

O produto final dessas novas formas merece também algumas considerações. Enquanto na câmera automática analógica o usuário tinha muito pouco controle sobre a imagem, uma câmera digital básica oferece, hoje, muitos recursos de ajuste acionados por comandos simples, tendo ainda a opção de aprimorá-los em um programa de tratamento de imagens no computador, podendo chegar a uma qualidade de imagem bastante satisfatória. Em contrapartida, objetos produzidos com formas prontas chegam a sua origem “caseira”. Um usuário que combina trechos de filmes comerciais em um *software* de edição de vídeo, por exemplo, impõe outro sentido sobre as imagens, mas a qualidade dessas continua dentro dos padrões profissionais.

“a tecnologização dos interiores [...] transforma a relação com os sons e as imagens, levando o indivíduo a se tornar uma mesa de montagem ou de mixagem, o programador de um home movie, o habitante de uma zona de rodagem fílmica permanente, a qual não é senão sua própria existência”¹.

Adaptadas a essa realidade, as poéticas que se filiam à colagem agregam novos termos ao processo, operando numa esfera que, a meu ver, em muito se aproxima das formulações do crítico Nicolas Bourriaud sobre a pós-produção. Assim define:

“Pós-produção”: termo técnico usado no mundo da televisão, do cinema e do vídeo. Designa o conjunto de tratamentos dados a um material registrado: a montagem, o acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, as legendas, as vozes off, os efeitos especiais. Como conjunto de atividades ligadas ao mundo dos serviços e da reciclagem, a pósprodução faz parte do setor terciário em oposição ao setor industrial ou agrícola, que lida com a produção de matérias primas.²

Sinal dos tempos: da mesa de dissecação do Conde de Lautréamont ao tampo da mesa dos escritórios, chegamos à mesa de mixagem. Atualizando as analogias, Bourriaud, assim como outros teó-

Com acesso fácil e gratuito a canções de qualquer época — ainda que muitas vezes sem direitos autorais — e softwares de edição de áudio instalados no computador (também disponíveis na rede), vários álbuns foram criados por jovens que talvez nem soubessem o significado da palavra “partitura”. Exemplo máximo dessa nova estética, o produtor Gregg Gillis com seu projeto Girl Talk, lança em 2008 o álbum *Feed the Animals*. Compostas inteiramente de fragmentos de outras músicas re combinados (às vezes mais de 30 canções diferentes), as faixas, cujos títulos também provinham de algum trecho presente na letra das canções, costuram uma história da música pop, das obscuridades aos hits, conferindo um sentido atual ao “do it yourself” do punk.

ricos³, encontra na figura do *DJ*, ou do programador, um modo de operação que acredita consoante com o papel do artista contemporâneo. Tal processo, esvaziando as noções de originalidade e criação, consistiria em selecionar objetos culturais e inseri-los em contextos definidos. A busca por uma forma autônoma e original é, portanto, substituída pela incursão em uma rede de formas já produzidas, conferindo ao artista a função de operador de signos e significados: “A prática do *DJ*, a atividade do internauta, a atuação dos artistas da pós-produção supõem uma mesma figura do saber, que se caracteriza pela invenção de itinerários por entre a cultura. Os três são semionautas que produzem, antes de mais nada, percursos originais entre os signos”⁴.

¹. Cf. BOURRIAUD, N. Pós-produção. São Paulo: Martins Fontes, 2009, p. 62.

². Ibidem, p.7

³. Cf. Lev Manovich em “The Language of New Media” e Elie Durning em “Appropriations: deaths of the author in electronic music”, também evocam a figura do Dj como operador de signos.

⁴. Cf. BOURRIAUD, N. Op. cit. p.14

“Let me tell you what I do when I am painting. First of all, on the surface on which I am going to paint, I draw a rectangle of whatever size I want, which I regard as an open window through which the subject to be painted is seen”

Leon Battista Alberti em *De pictura* (1435), seção I.19
in FRIEDBERG p. 2006: 27

JANELAS

De certa forma, começar qualquer trabalho digital implica em “abrir uma janela”. Contudo, se o retângulo que delimita o espaço de ação persistiu como paradigma nos quase 600 anos que se interpõem entre a metáfora de Alberti e o *O.S. 10.6.4* do meu *Macintosh*, sua função simbólica foi progressivamente redefinida, em sintonia com as transformações da realidade figurada no quadro.

A estrutura singular da construção perspectiva que estrutura o mundo enquadrado pela janela de Alberti, abalada com as mudanças do século XIX, se rompe efetivamente nos fragmentos do Cubismo. A inserção de uma outra realidade sobre o plano da imagem, com os *papier collers*, significaria, por fim, o rompimento não só da imagem, mas da integridade do próprio quadro, num caminho que levaria à superfície desordenada das *flatbed* paintings. A janela que representava uma realidade fechada se transforma no anteparo onde universos distintos são vistos simultaneamente. Nesse sentido, a aproximação entre o plano *flatbed* proposto por Steinberg e a interface gráfica dos computadores atuais me parece coerente.

Contudo, em meu processo de construção da imagem – e na estética digital, de modo amplo – o uso do *software* acrescenta a essa condição uma nova variável, que habilita outros efeitos visuais e relações de significado.

“The borders between different worlds do not have to be erased; the different spaces do not have to be matched in perspective, scale and lighting; the individual layers can retain their separate identity rather than being merged into a single space; the different worlds can clash semantically rather than form a single universe.”

(MANOVICH, 1999: XI)

Na técnica da colagem de modo geral, a materialidade dos fragmentos restringe as possibilidades de operação. Embora algumas características do objeto apropriado possam ser modificadas, no que confere à opacidade, dificilmente existe transformação. Em decorrência disso, ao sobrepor elementos opacos na obra, não só o suporte como os elementos colocados abaixo serão parcialmente encobertos. No caso de materiais translúcidos, seu grau de transparência será igualmente determinante sobre os elementos anteriores. De modo análogo, ao simular superfícies sólidas, as janelas das *interfaces* atuais se ocultam quando sobrepostas, apesar de continuarem a operar de modo simultâneo, mesmo invisíveis.

Em sua contraparte virtual, contudo, a opacidade das diferentes camadas da colagem pode ser facilmente alterada, aumentando a densidade de informação do quadro uma vez que os elementos sobrepostos são simultaneamente visualizados. Como complemento à modificação básica dos valores de opacidade/transparência, o *software* permite ainda aplicar outras variáveis na inter-relação entre as camadas, como a utilização do canal alfa ou máscaras. Evocando tanto as fotomontagens feitas com várias exposições, no caso mais simples, como os processos de *compositing* da estética do vídeo, as camadas (até oito mil, no *Adobe Photoshop*) em jogo nesse tipo de composição não entram em diálogo pelo choque sobre o suporte, mas por um processo de fusão na própria espessura da imagem.

(acima)
James Rosenquist: estudos em colagem para as
pinturas "The Swimmer in the Econo-mist", 1977
e President Elect, 1960–61/1964

(página oposta)
Jeff Koons: processo de colagem digital
para a pintura "Olive Oyl", 2003

(acima)
Marcel Duchamp
“Fresh Widow”, 1920
janela francesa em
miniatura, moldura
de madeira pintada, e
oito vidraças cobertas
com couro preto.

(lateral)
Ampliações da obra
com ferramenta de
zoom do software
Adobe Photoshop.

Retornando à janela, acredito que a interpretação da metáfora na obra de artistas como Duchamp e Mondrian, por exemplo, sejam mais pertinentes ao modo como o ambiente virtual figura em minha pintura. Entre a janela aberta para um mundo ordenado pela perspectiva e a janela transformada em anteparo para o acúmulo desordenado de fragmentos, a imagem da janela fechada, interpondo seus vetores ortogonais entre o olhar e o que quer que se estenda do outro lado, oferece um caminho alternativo. No caso da minha pesquisa, especificamente, tanto as imagens quanto as ferramentas em uso, têm no *pixel* (quadrado) sua unidade constitutiva fundamental (ao menos, enquanto tradução visual do código numérico). Ordenados em justaposição regular, esses *pixels*, de valor tonal definido, criam a partir das relações com seu vizinho novos sentidos, que somados, definem a imagem. Nesse aspecto, portanto, um *grid* ortogonal subjaz ao trabalho.

Em decorrência dessa estrutura intrínseca, a área de todas as imagens que utilizo no processo é quadrada ou retangular; assim, sua utilização de forma integral, por justaposição ou sobreposição, estabelece no plano um tipo de montagem sequencial – ainda que sem hierarquia determinada –, posto que a borda retangular, correspondente à orientação do *grid*, cria a delimitação entre esses módulos distintos.

“Um novo significado da idéia de informação construiu-se em torno da imagem fotográfica. A foto é uma fina fatia de espaço bem como de tempo. Num mundo regido por imagens fotográficas, todas as margens (“enquadramento”) parecem arbitrárias. Tudo pode ser separado, pode ser desconexo. (inversamente, tudo pode ser adjacente a qualquer coisa.)

(SONTAG, 2004:33)

Um último aspecto dessa relação janela/enquadramento/módulo precisa ser destacado em meu processo. Ao começar uma composição no Photoshop, crio uma janela vazia que servirá como plano de operação. Cada uma das imagens previamente recolhidas, quando selecionada, é aberta pelo *software* em outra janela autônoma, que a exibe de modo integral, como aparecia no contexto de origem. Mesmo sendo possível alterar muitos aspectos dessa imagem, uma parte de sua estrutura é definitiva; como a frustração do soldado de *Godard* comprova, uma mulher filmada de determinado ângulo nunca revelará na imagem o resto de seus atributos. Como recurso, sobre o enquadramento impassível, posso estabelecer outras margens, criando módulos a partir de áreas selecionadas da imagem, em escala ou valorizando detalhes com o *zoom*. Se o enquadramento dado determina um sentido à imagem, cada novo enquadramento sugere um novo significado, que se estende no momento em que se inter-relaciona na composição.

Jean-Luc Godard
“Tempo de Guerra”,
1963. 85min.

“Mash-Up”, 2010

(<http://www.deshortsnasiberia.com.br/randomizador/>)

Este trabalho – cujo título faz referência ao modo de produção musical baseado na junção de trechos já existentes – foi desenvolvido como um exercício de aula. Criado com a ajuda de um programador, o site oferece uma nova imagem a cada clique do *mouse*, de forma randômica vários tipos de informações visuais recolhidas da *internet*. Restritas a uma área definida, as composições se formam a partir de novos enquadramentos estabelecidos pela variação (também aleatória) da altura das cinco faixas. Se

não forem copiadas, essas formas se perdem, uma vez que o *site*, propositalmente, não oferece a opção “voltar”.

Tendo como “banco de dados” meu arquivo de imagens apropriadas – filtradas, portanto, segundo meus próprios critérios de interesse visual – essas composições algorítmicas muitas vezes exibiam resultados com potencial pictórico. Como experiência, utilizei algumas dessas formas *readymade* na série de pinturas “Passagens Aéreas para Destinos Românticos”.

Série "Passagens aéreas para destinos româ", 2010
 óleo sobre tela. 70cm x 70cm

“Erros melhores para amanhã”, 2009
óleo s/ tela. 225cm x 200cm

COR

Posto que a pesquisa poética aqui apresentada diz respeito a uma prática pictórica tradicional em seus materiais, ou seja, tinta sobre tela, a cor tem um papel eminente no processo, que deve ser aqui considerado. Se nenhum ponto da paisagem observada corresponde de modo fiel à sua representação na tela, nesse contexto, nenhum *pixel* é transcrito de modo exato em minha pintura.

Enquanto interpretação visual de um código numérico definido, cada *pixel* da imagem tem um valor tonal fechado, que, não sendo deliberadamente alterado, faz com que a imagem – ou qualquer cópia desta – tenha exatamente a mesma cor, em qualquer dispositivo digital em que seja visualizada. Todavia, no uso corrente, essa asserção não se mostra plenamente válida. A garantia que o suporte de gravação assegura à integridade do código não se estende ao dispositivo de exibição. Na grande maioria dos casos, em cada monitor, a imagem exhibe um tipo de distorção cromática (uma calibragem correta do monitor segundo perfis internacionalmente convencionados, em geral só é feita em ambientes profissionais e, mesmo nesses casos, para funcionar corretamente, o método precisa ser executado periodicamente).

“E isso não fazia a menor diferença”, 2010
óleo sobre tela. 130cm x 200cm

Como trabalho com de imagens digitais tiradas da *internet*, minhas composições se pautam, portanto, em relações cromáticas *readymade*. Transpostas para uma prática artística, essas imagens têm seu conteúdo e função utilitária original relativizados, de modo que qualquer alteração cromática que eu venha a executar sobre elas (por meio dos recursos do *software*) é determinada por uma intenção pictórica. Destituída de qualquer obrigação de semelhança com o original (quase sempre desconhecido), a imagem só tem suas cores modificadas na medida em esse processo a torne mais adequada à composição – muitas vezes a utilização dos filtros e efeitos disponíveis gera variações drásticas que, apesar de descaracterizarem a imagem base, apresentam maior interesse visual.

Por fim, imprimo o resultado dessa composição digital em papel fotográfico, com uma impressora jato de tinta básica. Da conversão da imagem *RGB* (cor luz) da tela para uma versão impressa, o dispositivo me apresenta um novo conjunto de cores, determinado pelas possibilidades da impressora, qualidade da tinta (e condições de uso do cartucho) e tipo de papel.

Me permito uma certa “falta de cuidado” com as variáveis desse processo – que numa esfera profissional já teria me rendido uma demissão – em parte pela ausência de qualquer critério objetivo dessa reprodução (nenhuma cópia é melhor ou pior, pois não existe um original que sirva como parâmetro), em parte pelos efeitos (positivamente) inesperados que essa margem de variação pode criar (caso a cópia realmente não me sirva, posso alterar a configuração “consertando” o problema). Em relação à cor, quando saio da máquina para a tela, não tenho em mãos uma cartela de cores que deve ser fielmente *reproduzida*, mas sugestões cromáticas a serem *reinterpretadas*.

“Learning how to use Photoshop helped enormously, I started swinging the colors on so they almost separated from the image. In a photographic sense, they didn’t work, but as a possibility for painting, with these constrasting bleeding colors, they suddenly become really exciting.”

Jenny Saville

(Entrevista com Simon Schama
“Jenny Saville” catálogo, Gagosian Gallery, New York,
Rizzoli International Publications: 2005. p.125).

“Reverse”, 2002-3 (detalhe)
óleo sobre tela. 213cm x 244cm

“Conheci e aprendi com os japoneses apenas em reproduções, essas reimpressões vagabundas compradas às portas dos vendedores de gravuras na rua de Seine. Bonnard me disse a mesma coisa e acrescentou que, quando viu os originais, ficou um pouco decepcionado. Isso se explica pela pátina e certo descolorido das velhas tiragens. Talvez, se tivéssemos apenas os originais para olhar, não ficássemos tão impressionados como ficamos com as cópias”

(Henri Matisse, em carta a Rouveyre, 22 de fevereiro de 1948 in. FOURCADE, D., “Matisse – Escritos e reflexões sobre arte”. São Paulo: Cosac Naify, 2007 p.82)

“Souvenirs de tempos melhores”, 2009
óleo s/ tela. 200cm x 150cm

CAIXA DE TINTAS

As considerações teóricas referentes à tecnologia digital que compõem o corpo deste trabalho tiveram nos processos de colagem e apropriação o ponto de contato com o universo da arte. Historicamente, no entanto, as duas práticas se desenvolvem como alternativas à tradição da pintura – as motivações que determinam essa escolha variam na poética de cada artista, como respostas particulares ao contexto da época. Tomando o pressuposto de que na cultura dos computadores, de modo primordial, a criação de novas formas se dá pela combinação de elementos já existentes, posso justificar a escolha desse ponto de tangência entre arte e tecnologia. A justificativa, contudo, infere que a pintura não se enquadra à lógica digital.

Assim, conjugar a colagem (que traz implícita a apropriação) e a tecnologia da informática em uma prática pictórica significaria deslocar o sentido dos dois termos a favor de um resultado estranho a ambos. Se por um lado, a lógica e os recursos da máquina me levam a criar a construção de uma imagem através de um método de colagem, esse processo é regido por um pensamento pictórico. Em contrapartida, tento ativar na tela um tipo de operação característica do ambiente digital; nesse momento, a apropriação passa a ter outro sentido, mas a pintura, de certa forma, “achata” a colagem.

“New media objects are rarely created completely from scratch; usually they are assembled from ready-made parts. Put differently, in computer culture authentic creation has been replaced by selection from a menu.” (MANOVICH, 1999:120)

“Everything made since Duchamp has been a readymade, even when hand-painted”

Gerhard Richter. Notas, 1982 (OBRIST, 1998:101)

SELEÇÃO

A utilização do computador para qualquer propósito aciona um processo de seleção. No momento em que as *interfaces* gráficas se tornam paradigma dos dispositivos digitais, o conjunto de operações permitidas pela máquina é disponibilizado visualmente na tela, bastando um clique para colocá-las em funcionamento. Seja para mandar um simples *e-mail* ou projetar uma casa em softwares *3D*, o usuário precisa escolher em um menu de comandos pré-programados a ação que lhe convém.

Posto que parte do meu processo artístico se dá no computador, esse aspecto da estética digital é automaticamente incorporado. Propondo, contudo, uma acepção mais ampla, entendo que minha poética se forma a partir dessa “lógica da seleção”.

Sugeri que meu trabalho digital é regido por um “pensamento pictórico”. Usando a *internet*, de modo elementar, seleciono no menu do *browser* os comandos que me permitem acessar e copiar imagens; em outro nível, por meio desses comandos, seleciono no extenso repertório de formas prontas da rede aquelas que me servem. O filtro ativado nessa seleção, contudo, é a própria história da arte ou, de modo mais específico, a história da pintura. Seria possível dizer que, ao produzir uma imagem, ainda que sem nada à vista, temos outras imagens em mente. Ao deslocar a imagem para o processo pictórico, essa passa a se relacionar, invariavelmente, com toda a

tradição. Uma *Marilyn* encontrada espontaneamente em um *site* de cinema evoca Warhol antes da atriz.

Esse mesmo filtro, na sequência, é determinante no modo como utilizo o *software*, convertendo a função utilitária originalmente proposta para as ferramentas do programa em fins expressivos. Diferente do fotógrafo e do *designer*, comprometidos com questões técnicas que garantam qualidade na reprodução da imagem, o papel transitório das minhas composições dentro do processo me permite trabalhar de modo mais livre. Altero as imagens, portanto, considerando seu potencial pictórico, tanto em seus aspectos formais, quanto em suas possibilidades de significação no plano da tela.

Até esse ponto, as formas prontas da *web* e os menus do *software* constituem os materiais e as ferramentas de trabalho com os quais construo uma colagem digital – formas e operações *readymade* reunidas em um novo objeto. Porém, finalizada e impressa, essa composição (que, no arquivo digital, conserva seu sentido de colagem) é achatada no suporte, que lhe confere unidade material. Uma reprodução em papel de um processo de colagem digital.

Para dar continuidade à colagem, no sentido que esta tem no plano material e na tradição da pintura, seria necessário “colar” a impressão na tela. Portanto, por um caminho diverso, ao “reproduzir” a composição na pintura, aponto um sentido de apropriação que subentende essa imagem como *readymade*. Em um nível, tenho uma imagem pronta (a composição), em outro, tenho a versão impressa de um conjunto de formas prontas (as imagens tiradas da *internet*).

“Poderia ter sido uma carreira brilhante”, 2008 (fragmentos)
óleo s/ tela. 150cm x 200cm.

"I'm not trying to imitate a photograph, I'm trying to make one. And if I disregard the assumption that a photograph is a piece of paper exposed to light, then I am practising photography by other means: I'm not producing paintings that remind you of a photograph but producing photographs"

Gerhard Richter, em entrevista a Rolf Schön, 1972. (OBRIST, 1998:73)

Pintar uma imagem produzida pelo computador não implica necessariamente trazer a lógica digital para a pintura. Logo, minha tentativa de transpor para a tela o modo como trabalho no *software* é de grande relevância na constituição da poética. Essa continuidade, acredito, se dá por um desdobramento do conceito de *seleção*.

Na medida em que a apropriação visando outros fins altera o objeto no plano conceitual (mesmo não havendo qualquer intervenção em sua forma), a transferência da imagem de um suporte a outro (alterando suas características formais) provoca uma transformação tanto no significado quanto no conteúdo desta. Na tela, não tenho uma versão em tinta da imagem impressa (ou digital), mas uma outra imagem, que, ainda que mantenha com essa certo grau de semelhança, passa a estabelecer relações de outra ordem.

"Quem sabe o seu aniversário", 2010
óleo e acrílica s/ tela.
150cm x 100cm

Como pintar uma imagem já existente?

Esse questionamento que permeia toda a vertente da pintura que problematiza a imagem fotográfica, iniciada na década de 60, permite vislumbrar a complexidade intrínseca à proposição. Partindo do mesmo objeto (a foto convencional), a produção desses pintores fornece interpretações múltiplas e resultados significativamente contrastantes (ainda que restritos ao óleo sobre tela), tensionando o estatuto da pintura e da fotografia vigente no âmbito do discurso artístico de cada época.

No meu caso, a heterogeneidade de formas presentes na composição que tenho como base para a pintura sugere, simultaneamente, vários caminhos. Posto que as propriedades de cada imagem apontam uma direção, preservar o caráter heterogêneo do conjunto original demanda diferentes “tipos” de pintura na mesma superfície.

Assim, me aproximando da forma contemporânea do remix, entendendo na história da pintura um repertório de “soluções pictóricas” disponíveis, que podem ser igualmente coordenadas no trabalho. A seleção de um efeito no menu do software é substituída pela seleção de um estilo no amplo catálogo da arte.

Marlene Dumas
“Feather Stola”, 200
100cm x 56cm

Luc Tuymans
“Portrait” 2000.
57cm x 30cm

Martin Kippenberger
“Dear Painter, Paint Me”
1977. 50cm x 60cm

Wilhelm Sasnal
“Girl Smoking (Dominika)”
2001. 33cm x 33cm

Eric Fischl
“The Old Man's Boat and
the Old Man's Dog”, 1982.
213.4cm x 213.4cm

David Hockney
“Mr. and Mrs. Clark and
Percy”, 1970-71.
213.4cm x 304.8cm

Gerhard Richter
“Reading”, 1994.
72.4cm x 102.2cm

“[...] a estética modernista é, de certo modo, organicamente ligada à concepção de um eu único e de uma identidade particular, de uma personalidade singular e de uma individualidade, da qual se espera que gere sua visão própria e singular do mundo e que construa o seu próprio estilo, singular e inconfundível.”

(JAMESON, 2006:24)

O sentido com que proponho a história da pintura como “catálogo”, em meu processo de criação, exige algumas observações, uma vez que tanto o uso comercial do termo quanto a aproximação entre cultura e mercadoria, decorrente deste, podem levar a interpretações rasas ou a certo cinismo, que não intenciono em nenhum momento do trabalho.

Antes de tudo, portanto, selecionar formas prontas na tradição da arte não significa emular superficialmente um tipo de pintura, aplicando efeitos visuais de modo banal, decorativo. Em igual medida, desconsidero um sentido de paródia ou qualquer tipo de ironia frente às obras consideradas na pesquisa.

Ao selecionar um tipo de recurso pictórico (proposto por determinado artista) para trabalhar uma imagem na pintura, seleciono, de modo crítico, uma possibilidade de abordar seu conteúdo. Dessa maneira, o filtro que a “reprodução” manual automaticamente estabelece entre o impresso e a tela é ajustado a cada seleção, resultando em imagens diferentes.

Não se trata, portanto, de pintar à maneira de determinado artista – posto, claro, que esta manifesta intenções particulares e responde a um

Robert Bechtle
“61 Pontiac”, 1968-69
53.7cm x 215.9cm

“Tarde demais para morrer jovem”, 2010.
 óleo e acrílica s/ tela. 200cm x 450cm. (políptico)

determinado contexto -, mas investigar o sentido de pintar de tal modo e os significados que esse pode legar a uma imagem de outra ordem. Por fim, conjugadas em um mesmo plano, essas diferentes abordagens se interrelacionam, instituindo outro nível de significação ao primeiro, mais imediato, da iconografia. Não só o que está representado, mas como está representado. O sentido das imagens é dado pela pintura.

Operar dessa forma, melhor definida por “construção” do que “criação” de uma pintura, permite maior liberdade, na medida em que me isenta da imposição romântica de autenticidade e inovação como pressuposto para produzir. Quando me aproximo da obra de um artista, não procuro uma influência para formar um estilo próprio, mas interlocutores cujas questões se aproximem das minhas. Não pretendo, contudo, ao optar por esse método de trabalho, qualquer grau de impessoalidade. Ainda que a intenção não seja construir meu “próprio estilo, singular e inconfundível”, acredito que a sequência de seleções feitas no decorrer do processo reflita minha visão “própria e singular do mundo”.

Se a produção de qualquer artista reflete uma subjetividade - ainda que Warhol afirme pintar como uma máquina e Richter, como uma câmera fotográfica! -, tal entendimento singular do mundo não compõe obrigatoriamente um enunciado. No trabalho artístico, tento dar forma à minha visão do mundo e não ilustrar minhas ideias sobre ele.

“Merz significa criar relações, de preferência entre todas as coisas do mundo”.¹

Kurt Schwitters

Kurt Schwitters
“para Ernst”, 1947.
Colagem, papel e cartão
sobre cartão.
16.9cm x 13.9cm

“Rosenquist has often said that he intended to make pictures, not statements”²

Não seleciono imagens pensando no papel que elas possam desempenhar, mas nas relações que elas possam estabelecer com outras imagens, em um contexto diverso. A despeito da leitura sequencial que a montagem dos elementos possa provocar, não defino uma narrativa; mesmo que essa seja induzida, seu sentido não se completa.

Embora o conteúdo figurativo das pinturas, por vezes, as aproxime de uma estética *pop*, presumo que a identificação com os artistas ligados a essa proposta seja apenas parcial. O impacto da arte *pop*, não se dá, simplesmente, em suas proposições formais, mas no contraponto que essas oferecem a um paradigma artístico instituído (e, fora do âmbito da arte, no modo como problematiza as transformações econômicas e políticas dos EUA pós-guerra). O ponto comum possível, no que confere à apropriação de imagens, também se mostra relativo. O hibridismo das formas digitais e as particularidades que a internet impôs aos modos de produzir e distribuir informação tornam ainda mais complexas as distinções entre “alta cultura” e cultura de massa, celebridade e anonimato. No verdadeiro “mundo das aparências” da rede, toda imagem já é reprodução; sem valor monetário, igualmente (des)importantes.

Recolhendo imagens digitais na *internet*, portanto, não opero na esfera do consumo ou da mídia, mas no ponto de relação entre “todas as coisas [ou imagens] do mundo”.

¹ · Cf. Kurt Schwitters – O Artista Merz, p. 19

² · Cf. Judith Goldman, “Swimming in the Mist” in James Rosenquist: The Swimmer in the Eco-nomist, p. 27)

DESLIGAR X REINICIAR

Creio que seja importante enfatizar que as reflexões sobre a tecnologia digital aqui desenvolvidas não intenciam qualquer comparação valorativa ou sugestão de “superação” das novas mídias sobre os suportes tradicionais. Na mesma medida, não infere uma “atualização” da pintura, que validaria sua continuidade.

Em consonância com propostas artísticas ligadas às novas tecnologias, que têm na estrutura da máquina (e do código que a rege) seu campo de pesquisa, minha investigação se restringe ao uso convencional do computador, que é o próprio nível em que estabeleço todas as relações cotidianas mediadas pela lógica digital. O que incorporo nesse processo poético, portanto, é a tecnologia vivenciada no dia a dia e os filtros que ela estabelece em meu modo de perceber e interagir com a realidade. Ainda que meu embate com a pintura preceda esse encontro com o computador, o impacto da era digital já estava presente tanto nos aspectos do mundo que me interessavam, quanto em meu modo de percebê-los. Nesse sentido, se, ao utilizar a máquina no processo, me sujeito a suas operações, essas, no entanto, potencializam intenções pictóricas anteriores. O ambiente digital ofereceu um contraponto à saturação da cidade que eu procurava apreender; ao mesmo tempo, me muniu de ferramentas para operar sobre ela.

Seria ingenuidade hoje, a qualquer artista, desconsiderar as transformações decorrentes da presença dos computadores no mundo. Contudo, não acredito que a aproximação com a tecnologia seja uma “solução” ou caminho “obrigatório” para a pintura, entendendo minha proposta como uma entre várias possibilidades igualmente válidas.

A lógica digital, aparentemente distante da lógica da pintura, pode ter com essa maiores afinidades, a partir de outras origens da tradição:

- Num primeiro aspecto, em relação à fotografia, em que a imagem como um todo se dá no mesmo instante, pintura e formas digitais apresentam um “tempo” mais próximo, posto que suas partes constituintes são produtos de ações executadas em momentos distintos (na imagem digital, cada *layer* corresponde a um momento diferente).
- O *remix* como prática característica das mídias digitais esbarra no “mito” da originalidade legado pela arte moderna. Antes de pretender a visão de mundo inconfundível, de um indivíduo singular, contudo, a produção visual de várias civilizações se pautou na representação de elementos reconhecíveis da cultura comum (personagens, narrativas, padrões), operando, de certo modo, a recombinação de formas prontas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARGAN, G. C., *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992

AUMONT, J. *O Olho Interminável [cinema e pintura]*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BARTES, R. *A Câmara Clara – Nota Sobre a Fotografia*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira S. A., 1984

BAUDELAIRE, C. *Sobre a Modernidade*. 3ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

BOURRIAUD, N. *Pós-produção*. São Paulo: Martins, 2009

COUCHOT, E. *A Tecnologia na Arte: da Fotografia à Realidade Virtual*. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.

CROW, T. *Modern Art in the Common Culture*. London: Yale University Press, 1998

DE DUVE, T. et al. *Jeff Wall*. London: Phaidon Press, 2003.

DUBOIS, P. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

FABBRINI, R. N. *A Arte depois das vanguardas*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2002.

FRIEDBERG, A. *The Virtual Window – From Alberti to Microsoft*. Cambridge: MIT Press, 2006.

GREENBERG, C. et. al. - *Clement Greenberg e o Debate Crítico*. org. Ferreira G. e Cotrim, C. d Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

JAMESON, F. *A Virada Cultural – Reflexões Sobre o Pós-Modernismo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006

KOSSOY, B. *Fotografia e História*. 2ª edição. São Paulo: Atelié Editorial, 2001.

KRAUSS, R. *O Fotográfico*. Barcelona: Gustavo Gili S.A., 2002.

MANOVICH, L. *The Language of New Media*, 1999. (Versão em projeto, disponível em <http://manovich.net/download/>)

MITCHELL, W. J. *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge: MIT Press, 1992

MULLINS, C. *Painting People*. New York: Thames & Hudson, 2008

OBRIST, H.U. [org]. *Gerhard Richter – The Daily Practice of Painting*. Cambridge: MIT Press, 1998.

O'REILLY, S. et. al. *Collage - Assembling Contemporary Art*. London: Black Dog Publishing, 2008.

OSBORNE, P. *Painting Negation: Gerhard Richter's Negatives*. In *October*, vol. 62. MIT Press, 1992

SONTAG, S. *Sobre Fotografia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SOULAGES, F. *A revolução paradigmática da fotografia numérica* in *Revista Ars* nº7, 2007.

SYLVESTER, D. *Sobre Arte Moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

ROSENBLUM, R. *Cubism as Pop Art*.

TASSINARI, A. *O espaço Moderno*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

TAYLOR, B. *Collage - The Making of Modern Art*. New York: Thames & Hudson, 2006.

periódicos.

KELSEY, J. *Collage and Program* - *Revista Parkett* vol. 79. Jun/2007.

SOULAGES, F. *A revolução paradigmática da fotografia numérica* in *Revista Ars* nº7, 2007.

catálogos.

Antes de Ayer y Pasado Mañana - O Lo que Puede Ser La Pintura Hoy. Catálogo da exposição. Museo de Arte Contemporaneo Unión Fenosa, 2009.

Collage: The Unmonumental Picture. Catálogo da exposição *Unmonumental*. New Museum of Contemporary Art, NY, 2007

James Rosenquist: The Swimmer in the Eco-nomist. Catálogo da exposição. Deutsche Guggenheim Berlin, 1998

Kurt Schwitters – O Artista Merz. Catálogo da exposição. Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2007.

Sonic Process. A New Geography of Sounds - Catálogo da exposição. Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), 2002.

SuperVision. Catálogo da exposição. Institute of Contemporary Art, Boston, 2006.

The Painting of Modern Life. Catálogo da exposição. The Hayward, Londres, 2007.