OUTRAS IMAGENS

A PINTURA
DEPOIS DA
INTERNET

VOLUME I

VITOR REZKALLAH IWASSO

Tese apresentada à Escola de
Comunicações e Artes da Universidade
de São Paulo para obtenção do título
de Doutor em Artes Visuais

Área de Concentração
Poéticas Visuais

Orientador
Prof. Dr. Marco Garaude Giannotti

São Paulo, 2020

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

IWASSO, Vitor Rezkallah

Outras Imagens: A Pintura Depois da Internet / Vitor Rezkallah Iwasso ; orientador, Marco Garaude Giannotti. – São Paulo, 2020. 2 v.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
- Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Versão original

1. Artes Visuais 2. Pintura Contemporânea 3. Imagem Digital
4. Internet 5. Apropriação

I. Giannotti, Marco Garaude II. Título.

CDD 21.ed. - 700

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr.

Instituição

Julgamento

Assinatura

Prof. Dr.

Instituição

Julgamento

Assinatura

Prof. Dr.

Instituição

Julgamento

Assinatura

Prof. Dr.

Instituição

Julgamento

Assinatura

Prof. Dr.

Instituição

Julgamento

Assinatura

Dedico a
Maria Thereza Rezkallah Iwasso
(*in memoriam*)

AGRADECIMENTOS

À Universidade de São Paulo, ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais e toda a equipe de colaboradores, pela oportunidade de realização do curso de doutorado.

Ao Prof. Marco Garaude Giannotti pela orientação, amizade, paciência e confiança nesses anos todos.

Ao meu pai, Shimpe Iwasso, minhas irmãs, Daniela e Simone Iwasso, Alcides Romão e Marianna Pedrozo por tudo, sempre.

Aos professores Silvia Laurentz e Agnaldo Farias pela grande ajuda na qualificação.

Ao Grupo de Estudos Cromáticos da ECA-USP,
Prof. João Carlos Cesar, Luciano Deszo, Eurico Lopes, Marcela Rangel, Fernanda Riscali, Monica Tinoco, Pedro Hamaya, Raquel Magalhães, Helena Küller e, especialmente, a Taís Cabral

Aos queridos,
Alberto Boni, Yukie Hori, Liliane Benetti, Jimson Vilela, Erica Ferrari, Aline Nakamura, Maiara Camargo, Renata Maneschy, Lara de Novelli, Cynthia Sanches, André Porto, Claudia Piccolo, Marília Petrechen, Thiago Righi, Eduardo Tanaka, Beatriz Gomes, Pedro Felício, Carlos Tremonte, Jonas Pinto e Luiza Krapienis, Luiz Rivoiro, Daniel Lopes e Tiago Galvão

Aos artistas, Rafael Carneiro, Fábio Flaks e Ana Elisa Egreja, pelas conversas.

RESUMO

IWASSO, Vitor Rezkallah. *Outras Imagens – A Pintura Depois da Internet*, 2020. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020

A tese *Outras Imagens – A Pintura Depois da Internet* encontra-se dividida em dois volumes.

A partir de três vetores – a pintura, a imagem digital e a Internet – procuro, no primeiro volume, estabelecer um diálogo entre as abordagens dos artistas da década de 1960 que trabalharam com imagens apropriadas das mídias de massa e as propostas dos artistas da Internet nos anos 2000, como um possível caminho para investigar os modos como a web exerce influência sobre a produção pictórica contemporânea.

No segundo volume, apresento parte de minha trajetória pessoal na pintura com ênfase em trabalhos produzidos durante o período de doutorado, nos quais um software foi concebido e integrado ao processo.

Palavras-chave:

1. Artes Visuais. 2. Pintura Contemporânea
3. Imagem Digital 4. Internet 5. Apropriação

ABSTRACT

IWASSO, Vitor Rezkallah. *Other Images – Painting After Internet*, 2020. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020

This thesis *Other Images – Painting After Internet* is divided in two volumes.

From three main vectors – painting, digital image and the Internet – I tried, in the first volume, to establish a dialogue between the 1960s artist's approach to appropriated imagery from mass media, and the intensions of Internet artists from the 2000s, as a possible path to investigate the ways by which the web influences the contemporary pictorial production.

On the second volume, I present part of my personal trajectory on painting, emphasizing works produced during the development of this thesis, when a software was conceived and integrated to the process

Key Words:

1. Visual Arts 2. Contemporary Painting
3. Digital Image 4. Internet 5. Appropriation

SUMÁRIO

VOLUME I

- 15 INTRODUÇÃO
- 19 DENTRO DA CAIXA PRETA
- 37 IMAGEM E AÇÃO
- 69 EU, ROBÔ
- 78 UMA NOTA SOBRE O ACASO
- 85 PINTURA 2.0

VOLUME II

PINTURAS

*Somos testemunhas, colaboradores
e vítimas de revolução cultural cujo
âmbito apenas adivinhamos.*

Vilém Flusser

*Não, você não consegue explicar sua
pintura, e ninguém consegue explicar
a própria pintura ou qualquer outra
pintura, mas você pode dar algumas
informações sobre ela.*

David Sylvester

INTRODUÇÃO

1. HOCKNEY, D. e GAYFORD, M.
A History of Pictures, p. 19

Toda pintura parte de uma necessidade de expressar ou comunicar algo, de traduzir experiências, ideias e conceitos em signos visuais. Ao longo da história, a pintura serviu aos mais diversos propósitos, consoantes ou contraditórios, mas sempre, de algum modo, em diálogo com seu tempo e com a sociedade da qual foi produto e testemunho. Como vemos, o que vemos e como essa experiência pode ser traduzida em duas dimensões são questões subjacentes ao trabalho de todo pintor. Imagens são um modo de representar o mundo – e também de entendê-lo e examiná-lo; formas de conhecimento e comunicação ¹.

Partindo dessa asserção, onde me situaria hoje como pintor? E que experiências a pintura ainda pode reivindicar como relevantes em meio à profusão de imagens que povoam a era da informação em que nos encontramos?

O processo de qualquer trabalho que envolva criação, hoje, muito provavelmente passa por um momento de “dar uma olhada na Internet”. Seja para pesquisar referências, coletar material ou simplesmente ver “o que já foi feito”, essa etapa parece inevitável. Ao nos depararmos com a incerteza, tendemos a tirar nossos *smartphones* do bolso.

Nos últimos 30 anos, a Internet transformou o modo como consumimos informações, notícias, produtos, imagens e a maneira como nos vemos e nos inter-relacionamos. Transformou atitudes e costumes. Influenciou todas as facetas da nossa vida e praticamente todos os campos da sociedade, incluindo a arte.

A presente pesquisa, que envolve minha produção pictórica pessoal, apresenta-se como um desdobramento da dissertação de mestrado, “O Mundo de Segunda-Mão – Fotografia, Colagem e Processos Digitais na Prática da Pintura”, concluída em 2011, onde comecei uma reflexão sobre a influência da Internet na pintura.

Com uma década de distanciamento, acredito que alguns pontos então abordados necessitam de uma revisão, enquanto outros merecem um aprofundamento em face tanto das mudanças tecnológicas dos últimos anos, quanto dos novos

rumos apontados pela pintura em resposta a essas mesmas mudanças. Em relação a meu percurso poético, a incorporação de um software desenvolvido especificamente com essa finalidade também me levou a outras questões relativas à automação de parte do processo.

A mudança mais significativa em relação à argumentação anterior diz respeito à fotografia. Entendo hoje que, para minha pesquisa, uma discussão da fotografia como *medium* é pouco relevante. As imagens de que eu me aproprio e que a maior parte dos artistas “rouba” da internet não são fotografias *strictu sensu*, mas híbridos desmaterializados, dos quais pouco sabemos a procedência. Assim, a fotografia é usada na pesquisa a partir da leitura de Vilém Flusser, como a base conceitual para todos os dispositivos produtores de “imagens técnicas”, e funciona como passagem para abordar a imagem digital, como uma classe de imagens com características específicas e sujeita a outro conjunto de operações.

16

Em linhas gerais, a pesquisa opera três vetores: a pintura, a imagem digital e a Internet. Seguindo uma ordem aproximadamente cronológica, procuro estabelecer um diálogo entre as abordagens dos artistas da década de 1960 que trabalham com imagens apropriadas das mídias de massa e as propostas dos artistas da Internet nos anos 2000, tentando dar conta das imagens em circulação no ambiente digital. Por fim, olhando em sentido contrário, tento sugerir uma leitura da produção pictórica contemporânea que conversa com a tecnologia digital, a partir dos procedimentos empregados por esses artistas da rede.

Enfatizo neste ponto que essa pesquisa propõe um recorte dentro de um universo amplo de propostas e intenções, e este direcionamento é muito pautado por uma tentativa de entender minha própria pintura, estabelecer diálogos possíveis e testar aproximações. Por mais que esse trabalho se aventure pela caixa-preta das imagens técnicas, ela é sempre mediada por um olhar na pintura. Ao pensar assim em “Outras Imagens” reflito, portanto, sobre os limites entre continuidade e interrupção na própria tessitura da imagem pictórica, no sentido de ser “mais uma” imagem que se soma a uma tradição ou “outra” imagem que se diferencia das anteriores. Talvez esse limite seja a própria condição da pintura.

**DENTRO
DA CAIXA
PRETA**

“Não foi um desejo artístico que deu origem à descoberta e gradual aperfeiçoamento de uma nova técnica; foi uma invenção técnica que deu origem à descoberta e gradual aperfeiçoamento de uma nova arte.”

*Erwin Panofsky*¹

O diálogo com as tecnologias vigentes, nos mais diversos períodos, sempre se mostrou prolífico no âmbito da produção de arte. Aparatos tecnológicos viram ferramentas expressivas na mão de artistas que, cooptando recursos de áreas externas à criação, ressignificam suas finalidades. Nenhuma inovação parece ter passado despercebida. E entre os polos mais redutores da tecnofobia e da tecnofilia se levanta uma infinidade de propostas, cujas influências têm impacto na própria definição de um fazer artístico.

Mesmo considerando que parte desses processos tenha desaparecido ou caído em desuso no decorrer da história, sua presença no universo da produção imagética, ainda que momentânea, tende a estabelecer pontos de bifurcação que alteram o curso das imagens subsequentes. As imagens conversam e novas imagens sugerem novas conversas.

Ao propor uma investigação sobre a produção pictórica que opera com imagens apropriadas de fontes digitais, procuro, por um lado, situar minha própria pintura em face de uma condição contemporânea que acredito determinante ao processo. Por outro lado, procuro indagar em que medida esta condição configura rupturas ou uma continuidade com projetos anteriores no sentido de avaliar os impactos da revolução digital na tradição da pintura.

Parto, então, do pressuposto de que a incorporação da máquina e a subsequente automação do processo construtivo da imagem se estabeleçam como o ponto de virada de uma longa tradição imagética, sendo a primeira máquina dessa história a câmera fotográfica.

O ineditismo fotográfico se dá com a união entre o arcabouço óptico anterior e o desenvolvimento da química no séc. XIX. Aqui, pela primeira vez, a imagem era produzida de forma automatizada, pela operação de um dispositivo. O fotó-

1. Panofsky, E. *Style and Medium in the Moving Pictures* (apud MITCHELL, W.J., *The Reconfigured Eye*, p.20)

grafo operava a máquina, a máquina construía a imagem. E com o desenvolvimento de uma linguagem fotográfica que explorava suas características particulares – que rapidamente ganha corpo a partir de 1839, quando a invenção é apresentada ao público – a circulação de um conjunto de imagens mais inovadoras terá influência determinante na produção pictórica.

Ao elencar a fotografia como ponto de inflexão para discutir a imagem digital, Vilém Flusser (1920–1991) aprofunda o papel que esta desempenha enquanto modelo básico para análise do modo de funcionamento dos aparatos tecnológicos e midiáticos contemporâneos.

Nascido em Praga, Flusser emigrou para o Brasil em 1940, onde naturalizou-se e viveu até o início da década de 1970, quando retorna à Europa. Aqui, suas ideias tiveram grande influência, principalmente entre artistas ligados aos meios eletrônicos. É na *Filosofia da Caixa-preta* (1983), talvez sua obra mais famosa, que o filósofo apresenta o conceito de “Imagem técnica”, retomado dois anos depois em *O Universo das Imagens Técnicas – Elogio da Superficialidade*. Em sua argumentação, a imagem técnica inaugura uma nova classe no universo das imagens, estabelecendo um contraponto às imagens tradicionais. Tenho aqui meu ponto de partida para pensar numa prática poética que tem como princípio a imbricação entre esses dois tipos de imagens.

21

Já no início da *Filosofia*, é posta a hipótese de que seria possível observar duas revoluções fundamentais na estrutura cultural, de sua origem até hoje. A primeira, a “invenção da escrita linear”, em meados do segundo milênio a.C., inauguraria a história propriamente dita; a segunda seria a “invenção das imagens técnicas”², que tem início na fotografia.

Essa diferenciação pode ser melhor entendida a partir da “escalada da abstração”, modelo “fenomenológico” da história da cultura, que o filósofo divide em quatro momentos, resumidamente: 1) No início, o homem encontra-se mergulhado no espaço-tempo, no mundo dos volumes onde, com as mãos, consegue segurar esses volumes, fazendo com que parem; com essa “manipulação”, abstrai o tempo, transformando o mundo em “circunstância”. 2) Na coordenação das mãos com os olhos, da *práxis* com a teoria, transforma a visão das circunstâncias em imagens;

2. FLUSSER, V. A *Filosofia da Caixa Preta*, p. 09

nesse segundo gesto, abstrai a profundidade da circunstância e se transforma em *homo sapiens*, ou ente que age conforme projeto. 3) Dezenas de milênios depois, aprendemos a “explicar” as imagens, a arrancar com os dedos os elementos da superfície das imagens e a alinhá-los a fim de contá-los (nos dois sentidos do termo), a escrever textos e a “conceber o imaginado”. Com a conceituação, terceiro gesto, que abstrai a largura da superfície, o homem transforma a si próprio em homem histórico, que concebe o imaginado. 4) Ao aprender, mais de três mil anos depois, que a ordem “descoberta” no universo pelas ciências da natureza é projeção da linearidade lógico-matemática dos seus textos, perdemos a confiança nos seus fios condutores. As pedrinhas se põem a rolar dos colares que se rompem, e a formar amontoados caóticos de partículas, de bits, de pontos zero-dimensionais. Estas pedrinhas, que não são manipuláveis, pois não são acessíveis às mãos, e tampouco concebíveis, pois não são acessíveis aos dedos, são, contudo, calculáveis (cálculos = pedrinha), tateáveis pelas pontas dos dedos munidos de teclas. Uma vez calculadas, podem ser “computadas”, formando planos secundários: imagens técnicas. O cálculo e a computação seriam, portanto, o quarto gesto, que abstrai o comprimento da linha, graças ao qual o homem transforma a si próprio em jogador que calcula e computa o concebido.³

Tendo em vista esse modelo conceitual mão > olho > dedo > ponta do dedo, podemos começar a definir em que medida a tecnoimagem se diferencia das imagens tradicionais, já no modo como são concebidas. Enquanto a imagem tradicional é produzida por um gesto que vai do concreto rumo ao abstrato, pois abstrai duas dimensões do fenômeno concreto, o gesto que produz a tecnoimagem vai do abstrato rumo ao concreto, uma abstração de terceiro grau, pois abstrai uma das dimensões da imagem tradicional para resultar em textos que, por sua vez, reconstituem a dimensão abstraída, a fim de resultar novamente em imagens. Considerando que o gesto produtor confere significado à imagem temos, portanto, significados ontológicos distintos.

Ainda, sendo a tecnoimagem uma imagem produzida por aparelhos (apertando-se teclas com as pontas dos dedos) e sendo os aparelhos produtos da técnica (ou texto científico aplicado), imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos

3. FLUSSER, V. *O Universo das Imagens Técnicas*, pp. 12-15

de textos. “Historicamente, portanto, as imagens tradicionais são pré-históricas; as imagens técnicas, são pós-históricas. Ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo”, de modo que ao contemplar as imagens técnicas não vemos o “mundo”, mas “determinados conceitos relativos ao mundo, a despeito da automaticidade da impressão do mundo sobre a superfície da imagem”.⁴

Assim, quando olhamos para uma imagem tradicional (um desenho, uma pintura), tentamos entender o agente humano que se coloca entre a imagem e seu significado, sua ideologia. A codificação que transforma o mundo em símbolos se dá “na cabeça” do desenhista ou pintor, que a transfere com as mãos para a superfície da tela. No caso das imagens técnicas, há um aparelho e um operador que o manipula – o fotógrafo, o cinegrafista, o artista digital – e esse complexo “aparelho-operador” se mostra mais difícil de ser penetrado. Essa condição é definida como caixa-preta. No campo da cibernética, de onde o termo é emprestado, a caixa-preta se refere a um dispositivo lacrado, cujo interior, inacessível, só pode ser intuído pela introdução de sinais de onda (*input*) e na observação de suas respostas (*output*). Ver o *input* e o *output* é, contudo, ver o canal, e não o processo codificador que acontece em seu interior. Nesse sentido, a fotografia apresenta um problema novo, que se intensifica em nossa realidade contemporânea, onde lidamos continuamente com aparatos tecnológicos dos quais tiramos proveito sem ter a menor ideia do que se passa em seus mecanismos internos.

Tem-se, então, que o aparelho opera a partir de um *programa*. Sua característica é estar programado. Nesse sentido, todas as imagens que produz já estariam, virtualmente, inscritas por quem o produziu, de modo que as tecnoimagens são realizações dessas potencialidades inscritas no aparelho. Assim, no caso da câmera fotográfica, a cada fotografia realizada, aumenta-se o número de realizações enquanto reduz-se o número de potencialidades.

Voltando à epígrafe de Panofsky, máquinas são, na maioria dos casos, concebidas dentro de um princípio de produtividade industrial e racionalidade, de uma automatização de processos visando à produção em larga escala. Não é coincidência,

portanto, que a máquina fotográfica tenha se desenvolvido no séc. XIX, momento de consolidação de uma sociedade moderna industrializada e de extensão capitalista.

A análise de Flusser sobre a imagem técnica, que pretendo como base para pensar as máquinas de produzir imagens de hoje, implica um reconhecimento das dimensões abstratas por trás da materialidade da tecnologia, muitas vezes desconsiderado em nossa sociedade digital. Como aponta Arlindo Machado:

Malgrado a fotografia seja realmente o objeto principal da reflexão efetuada no livro, ela funciona mais propriamente como um pretexto para que, através dela, Flusser possa verificar o funcionamento de nossas sociedades “pós-históricas”, ou seja, de nossas sociedades marcadas pelo colapso dos textos e pela hegemonia das imagens. Na verdade, a fotografia ocupa, entre as mídias de nosso tempo, um lugar bastante estratégico, porque é com base na sua definição semiótica e tecnológica que se constroem hoje as máquinas contemporâneas de produção simbólica audiovisual. É com a fotografia que se inicia, portanto, um novo paradigma na cultura do homem, baseado na *automatização* da produção, distribuição e consumo da informação (de qualquer informação, não só da visual). ⁵

Pintura e imagem técnica em dois atos

Até a década de 1950, a fotografia se estabelece como a principal imagem técnica em circulação. Ainda que o cinema tenha se consolidado como linguagem e se transformado em parte fundamental da cultura de massa do período, o acesso ao filme se mantinha restrito à sala de cinema, condição que se manteria até os anos 1980, com a disponibilização comercial do formato VHS. Mesmo com a crescente popularização da televisão no pós-guerra, a imagem fotográfica impressa continuaria sendo, majoritariamente, o formato mais facilmente passível de apropriação com uma finalidade poética. Boa parte das imagens do cinema e da televisão, inclusive, circulavam em forma de *stills* fotográficos feitos pelos próprios estúdios, exclusivamente para divulgação. Você poderia ver Rita Rayworth na tela do cinema, mas de lá, a imagem da atriz só o acompanharia para casa na memória, ou na forma de uma reprodução impressa, quando disponível.

25

É indiscutível que no contexto de modernização das cidades, o indivíduo se sujeita a uma infinidade de novos estímulos, não apenas da ordem do visível, que alteram de modo significativo a sua experiência sensorial. A dinâmica inerente a essa nova realidade é catalizadora de grande parte da produção pictórica mais relevante do período que se estende da segunda metade do século XIX até a década de 1970. Contudo, um aprofundamento dessas questões foge ao escopo da pesquisa, cujo recorte se limita à problematização dos dispositivos produtores de imagens e da incorporação destas na produção artística.

Deste modo, entendo que é nos diversos canais de distribuição da imagem fotográfica impressa, seja reproduzida na cultura de massa (em livros, jornais, revistas, cartazes e publicidade), seja em seus mais variados usos utilitários na sociedade, que os artistas vão encontrar um universo imagético disponível e em expansão, que é progressivamente incorporado ao universo da arte.

Ato 1: A virada do século XX

A obra do pintor norte-americano Thomas Eakins (1844–1916), revela uma relação íntima com o início da tecnologia fotográfica. Consciente das particularidades das imagens feitas pela câmera, desenvolveu uma pesquisa pictórica que tencionava uma assimilação de efeitos e características fotográficos aos meios tradicionais de representação pictórica. O uso da fotografia em seu método de trabalho “mostra um cometimento profundamente pensado, conduzido por uma crença, ainda que não abertamente declarada, na plena validade artística do processo.”⁶

Uma investigação detalhada de suas pinturas revela a influência dos experimentos conduzidos pelo fotógrafo inglês Eadweard Muybridge (1830–1904) que materializaram formas em movimento até então invisíveis para o olho humano. Comparando suas pinturas finalizadas com as imagens que serviram de referência para a composição, é possível identificar ainda estruturas tonais, de contraste e de foco, bastante orientadas pela lógica da câmera.

A poética de Eakins se apropria da imagem fotográfica como uma etapa preparatória. As fotografias, tiradas pelo próprio artista e por seus alunos, fazem as vezes dos estudos de observação praticados por muitos pintores, como um apoio à memória. Elementos tirados de imagens distintas se conformam à unidade do plano pictórico de acordo com as intenções do pintor, mas levam consigo algo do DNA da câmera.

Apesar da nova abordagem no processo de produção, as pinturas de Eakins ainda se prendem a estruturas formais demasiadamente consolidadas pelo cânone acadêmico, cujo rompimento se mostra muito mais expressivo na obra de outro pintor, igualmente ligado à prática fotográfica: o francês Edgar Degas (1834–1917).

Enquanto a tradição acadêmica da pintura conforma a composição da cena aos limites da tela – a janela para o mundo – onde se concentra a ação, a fotografia ressaltará o corte, o enquadramento (acidental ou deliberado) que confere significado à ação. O espaço unificado é substituído por um espaço fragmentário: um recorte.

6. WEINBERG, J., *Making it Real*, em *Shared Intelligence*, p. 15

Thomas Eakins
Mending the Net, 1881
óleo sobre tela
81,6 x 114,6 cm

Thomas Eakins
Benjamin Eakins em pé e homem sentado sob árvore próxima ao rio Delaware, ca. 1881
fotografia
10,2 x 12,7 cm

Dois pescadores remendando uma rede, ca. 1881
fotografia
10,2 x 12,7 cm

Árvore próxima ao rio Delaware, ca. 1881
fotografia
10,2 x 12,7 cm

27

Degas talvez seja o artista de sua época que melhor soube traduzir essa sintaxe fotográfica para a pintura. Suas composições dinâmicas situam o observador em pontos de vistas pouco usuais, com enquadramentos que muitas vezes cortam pés ou cabeças, ou deixam em primeiro plano objetos que escondem parte da cena. Os jockeys e bailarinas que povoam suas telas apresentam movimentos interrompidos, como se flagrados durante uma atividade que ainda estava por se completar. Em consonância com o ritmo do novo desenvolvimento urbano de Paris, suas imagens se assemelham ao snapshot fotográfico; extraem o eterno do transitório⁷, apresentando uma visão da realidade dotada ao mesmo tempo de frescor e objetividade.

7. BAUDELAIRE, C. *Sobre a Modernidade*, p. 24

28

Edgar Degas
Dançarinas azuis, 1897
Pastel sobre papel
65 x 65 cm

Edgar Degas
Après le Bain 2, 1896
óleo sobre tela

Après le Bain, 1896
Fotografia
16 x 12 cm

Ato 2: anos 1960

A década de 1960 marca uma transformação no embate entre pintura e imagem técnica que, de certa forma, aponta caminhos que se atualizam na produção em pintura mediada pela tecnologia digital no início do séc. XXI. Estabelecendo um contraponto à hegemonia do Expressionismo Abstrato, uma corrente pictórica dessa década volta-se à imagem fotográfica como ponto de partida para uma prática com maior inflexão conceitual.

É inegável que a incorporação de material mecanicamente impresso à superfície da pintura compõe uma história em si, que remonta aos *papier collé* de Picasso e Braque, quase cinquenta anos antes, e perpassa as muitas vertentes da colagem. No caso mais específico da fotografia, normalmente apropriada do universo midiático, sua aplicação em fotomontagens constitui ainda uma trajetória paralela, que passa pela vanguarda soviética, o dadaísmo e o surrealismo. Na produção de Robert Rauschenberg e Andy Warhol, contudo, a imagem fotográfica é submetida a transformações de uma outra ordem, com a introdução das técnicas serigráficas.

29

As várias estratégias utilizadas por Rauschenberg desde o início da década de 1950, no sentido de rejeitar ou ao menos desestabilizar as premissas básicas subjacentes ao expressionismo abstrato, conduzem às *Combine Paintings*, que começa a produzir em 1954. Nesta série de trabalhos, que mistura aspectos pictóricos e esculturais, são incorporados restos e fragmentos de toda sorte de material do cotidiano, de tecidos estampados e cartuns de jornais a móveis e animais empalhados. Contudo, enquanto as *Combine* ainda mantêm uma relação estreita com as práticas da colagem, seus desenhos com *transfer*, do final da década, dão um passo adiante. Com esta técnica o artista recolhia materiais impressos, normalmente de revistas populares, que transferia ao papel aplicando um solvente químico na superfície impressa que, uma vez colocada contra esse, era esfregada, no verso, com uma caneta esferográfica, como uma espécie de monotipia, que resultava em uma imagem invertida. Diferentemente da colagem, onde a imagem era aplicada *sobre* a superfí-

cie, em sua conformação material, nestes trabalhos a imagem era transferida, se desprendendo de seu suporte original.

Com a adoção das técnicas de serigrafia, estas operações de transferência da imagem entre diferentes suportes se tornam mais complexos no início da década seguinte. Método de aplicação superficial de tinta, a serigrafia “evita que as fotografias pareçam imagens fabricadas tecnologicamente flutuando em um substrato intercambiável de mídia e, em vez disso, as vincula ao campo háptico da pintura”⁸.

Ao deslocar um conjunto de procedimentos da esfera comercial para a pintura, Warhol não apenas alinha a forma ao tema, como segue em consonância com sua proposta de transformar a linha de montagem industrial em operação poética. Nestes trabalhos, a subjetividade do gesto expressivo do artista é substituída pela reprodução mecânica. Imagens da cultura de massa – celebridades, produtos, notícias de tabloide – são apropriadas e novamente reproduzidas, serializadas; a imagem se converte em clichê. “Eu não quero alterar a mídia, nem faço uma distinção entre o meu trabalho e a mídia. Eu só reproduzo

Robert Rauschenberg
Canto XXXI: The Central Pit of Malebolge, The Giants from the series Thirty-Four Illustrations for Dante's Inferno, 1959-60
Desenho por transfer, lápis a cor, guache e grafite sobre papel
36,8 x 29,2 cm

Andy Warhol
Jackie, 1964
Acrílica e serigrafia sobre linho
50,8 x 40,64 cm

8. HOCHDÖRFER, A. *How the World Came In*, em *Painting 2.0*, p.17

9. GOLDSMITH K. ed. *I'll Be your Mirror – The Selected Andy Warhol interviews*

10. Originalmente citado em entrevista a Gene Swenson, publicada em 'What is Pop Art? Answers from 8 Painters', in 'Art News' 62, Novembro de 1963. A parte de Warhol encontra-se disponível em http://www.berk-edu.com/VisualStudies/readingList/03c_warhol-swenson-interview.pdf. Acesso em: 19 fev. 2020.

11. LOBEL, M. *Something Old, Something New*, em *Shared Intelligence*, p.132

a mídia ao utilizar a mídia em meu trabalho. Eu acredito que a mídia é arte”, afirma em entrevista de 1971 a Gerard Malanga.⁹

Warhol se utiliza de um suporte tradicional, a pintura, para representar, e comentar um novo meio, a fotografia, não em sua condição de objeto material, mas em sua condição de imagem em transição, mecanicamente reproduzível. O trabalho de Warhol acontece na superfície, na opacidade da imagem técnica. Para operar dentro dessa lógica da reproduzibilidade, o próprio artista se entende como dispositivo: “a razão por eu pintar desse modo é que eu quero ser uma máquina, e eu sinto que, o que quer que eu faça, e faça como uma máquina, é isso que eu quero fazer”¹⁰.

Paradoxalmente, contudo, no resultado final, Warhol pintor e Warhol máquina se chocam – e nessa tensão, reside muito da força desses trabalhos. Sua abordagem particular do processo de serigrafia, de certa forma mina valores associados ao próprio mecanicismo como eficiência, alinhamento e racionalização¹¹. Diferentes aplicações de carga de tinta, desalinhamentos, erros de registro e falhas na transferência das imagens, realçam uma fatura manual, um gesto pictórico.

Jackie (1964) é parte de uma série de trabalhos baseada em reproduções fotográficas da primeira-dama norte-americana, coletadas da imprensa antes e depois do assassinato do presidente John F. Kennedy. As operações de ampliação, enquadramento e contraste sobre a referência original ampliam o sentido do ícone cultural, personagem que nos é familiar apenas enquanto representação. Como retrato, *Jackie* é uma imagem de uma reprodução de uma imagem de uma mulher, que pouco revela sobre a personalidade, cuja feição em momentos se perde em meio às retículas da superfície serigrafada.

31

Rauschenberg, que aprende com Warhol a utilizar serigrafias, exacerba o confronto mais direto entre a gestualidade expressiva e o universo midiático. Em *Barge* (1962-63), uma variedade de imagens retiradas da mídia – esportes, tecnologia, natureza e arquitetura – e uma reprodução da *Vênus ao Espelho* (1647) de Diego Velázquez, se misturam na tela a uma variedade de intervenções pictóricas calculadamente posicionadas. Seguindo o crítico Leo Steinberg, *Barge* poderia ser interpretada como uma tentativa de visualizar um “monólogo interior: uma

Robert Rauschenberg
Barge, 1962-63
 óleo e serigrafia sobre tela
 203,9 x 980,4 cm

alegoria da consciência contemporânea navegando através da maré de dados e imagens da mídia”¹².

Para descrever a obra de Rauschenberg, Steinberg usa o termo *flatbed*, definindo o plano da pintura como “uma superfície receptora em que são espalhados objetos, em que se inserem dados, em que informações podem ser recebidas, impressas, estampadas, de maneira coerente ou confusa, [...] na qual a superfície pintada não é mais o análogo de uma experiência visual da natureza, mas de processos operacionais”¹³. Estendendo a análise de Steinberg, Douglas Crimp parte da obra de Rauschenberg para diagnosticar uma ruptura epistemológica, na qual “o artista está essencialmente interessado não tanto em técnicas de produção, mas sim em técnicas de reprodução”¹⁴.

A intenção de reproduzir a imagem técnica na pintura, e com os meios da própria pintura, motiva uma corrente de investigação complementar, quando artistas como Gerhard Richter, Vija Celmins, Richard Artschwager e Malcolm Morley começam a traduzir para a tela imagens tiradas de jornais, revistas, arquivos históricos e instantâneos pessoais. Partin-

12. Op. Cit., p.132

13. STEINBERG. L. *Outros Critérios*, p. 117

14. CRIMP D. *On the Museum's Ruins*, apud LOBEL, M. Op. Cit., p.123

15. RUGOFF, R. *Painting Modern Life*,
em *The Painting of Modern Life*, p. 06

do do impulso inicial de encontrar uma “terceira via” entre o modernismo de vanguarda e as formas tradicionais da figuração¹⁵, seus trabalhos afastam-se da ênfase na subjetividade, destacando os processos de tradução e interpretação compartilhados entre pintor e espectador. Suas pinturas propõem uma revisão do modo como nossas imagens da realidade são moldadas pelas convenções visuais e códigos específicos de cada meio, levantando um questionamento sobre autoria e originalidade artística.

Diferente das abordagens anteriores, esses artistas se voltam para a imagem fotográfica não como um meio, mas como o próprio destino da pintura; pintam fotografias como antes haviam pintado paisagens ou naturezas mortas, ou seja, tomando-a como o próprio motivo. Transcendem, assim, o uso da fotografia como esboço preparatório ou fonte de referência para ideias pictóricas, se dirigindo, ao invés disso, à própria natureza do referente fotográfico.

Em *Mulher com Guarda-chuva* (1964), Richter parte igualmente de uma imagem de Jacqueline Kennedy, levando-a, entretanto, ao sentido oposto. Já no título da obra, a referência

Vija Celmins
Freeway, 1966
 óleo sobre tela
 43,8 x 66,6 cm

Richard Artschwager
Fabrikhalle, 1969
 Liquitex sobre Celotex
 com fórmica
 57,5 x 76,5 cm

34

à personagem se perde. No enquadramento, Jackie é afastada do observador, e o tratamento da tinta confere um desfoque à imagem – um efeito fotográfico que, aqui, se torna pictórico – dificultando ainda mais a identificação de suas características físicas. Inverso da imagem icônica, a Jackie de Richter vai em direção ao anonimato e à banalidade do instantâneo fotográfico amador.

É curioso considerar, mesmo em face das perceptíveis diferenças formais, como em certa medida as intenções de Richter e Warhol se alinham, em relação a um fazer orientado pela automação. Em entrevista de 1972, o primeiro afirma: “eu não estou tentando imitar uma fotografia, eu estou tentando fazer uma. E se eu ignorar a suposição de que a fotografia é um pedaço de papel exposto à luz, então eu estou fazendo fotografia com outros meios”.¹⁶

Misturando convenções pictóricas e fotográficas para

Gerhard Richter
Mulher com guarda-chuva, 1964
 Óleo sobre tela
 160 x 95 cm

16. OBRIST, H. Gerhard Richter:
The Daily Practice of Painting, p. 73
 17. BAIO, C. *Maquina de Imagens*,
 p. 22

Malcolm Morley
On Deck, 1966
 Magna sobre tela
 212,5 x 162,3 cm

criar um conjunto que opera de forma complexa, muitas vezes contraditória, essas pinturas desestabilizam conceitos dos dois meios, enfatizando o papel dessas mesmas convenções no modo como entendemos visualmente o mundo.

Se todo aparato esconde atrás de si a sedimentação de uma série de camadas de ordem social, econômica, política, ética e cognitiva, entre outras, como aponta Cesar Baio, cabe ao pintor que se direciona às imagens produzidas pelos aparatos “remexer essas camadas, desacomodá-las, reorganizá-las de maneira a tensionar suas incoerências, revelar suas contradições e ampliar sua potência dialógica e de criação do comum”.¹⁷ Nesse sentido, acredito que o enfrentamento proposto por essa geração funciona como um referencial para pensarmos na arte produzida a partir do momento em que os dispositivos se tornaram digitais e interconectados.

IMAGEM
E AÇÃO

Erik Kessels

Photography in Abundance, 2011.

As imagens que compõe
a instalação foram baixadas
da plataforma Flickr pelo
artista num período de 24 horas.

A entrada em cena da Internet, o próximo vetor que orienta essa pesquisa, intensifica consideravelmente as relações antes discutidas sobre a presença das imagens técnicas na pintura.

Ao falarmos sobre a internet, hoje, muitas vezes nos referimos a uma instância solidificada, estável e, talvez paradoxalmente, ainda imbuída de um teor de “novidade tecnológica”. Pensamos no seu caráter intangível, incorpóreo, sem considerarmos a magnitude dos cabos e servidores de sua fundação material. A web é tanto uma construção física quanto uma construção social e política e, como tal, existe de forma dinâmica, em constante transformação.

A rede se tornou parte integrante de todas as esferas produtivas da sociedade, seja no campo industrial ou simbólico, de modo que não conseguimos mais imaginar o mundo sem a sua influência. A internet de amanhã será diferente da internet de hoje, e como é possível observar nesse distanciamento de três décadas, a produção artística ligada à rede foi continuamente respondendo a cada novo momento. Deste modo, a arte de hoje deve, inevitavelmente, considerar essas proposições.

40

Como a câmera fotográfica, o cinematógrafo, o vídeo e o computador, a rede tem uma origem distante do mundo da arte. Sua forma embrionária, a ARPANET (*Advanced Research Projects Agency Network*), foi estabelecida em 1969, como resultado de um projeto experimental colaborativo entre o Departamento de Defesa dos Estados Unidos e universidades norte-americanas. Usando pela primeira vez o conjunto de protocolos TCP/IP (Protocolo de Controle de Transmissão/Protocolo de Internet), a iniciativa visava possibilitar a comunicação de dados entre computadores diferentes, encontrando, inclusive, rotas alternativas, caso um dos canais de comunicação fosse destruído – no caso de uma guerra nuclear.

Em 1989, um ano antes do ARPANET ser interrompido, o cientista da computação Tim Berners-Lee enviou ao CERN (Organização Europeia para Pesquisa Nuclear), na suíça, sua proposta para um sistema de gerenciamento de informação com o intuito de conectar várias redes de computadores por meio do protocolo HTTP (Protocolo de Transferência de Hiper-texto). Essa proposta viria a se tornar a *World Wide Web*.

Em conformidade com os ideais utópicos presentes em

parte dos tecnólogos de sua geração, que viam na rede o embrião de uma sociedade conectada onde a troca de conhecimento se daria de forma democrática, Berners-Lee abriu o código que compunha a arquitetura da rede, transformando um projeto restrito a poucos na maior ferramenta de comunicação mundial.

É a partir dessa base que se desenvolvem os primeiros navegadores, como Mosaic (1993) e Netscape (1994), cujas interfaces de fácil utilização permitiram a usuários sem experiência em tecnologia criar e publicar conteúdo on-line, mudança que levaria à Web 2.0., termo discutível, mas popularmente usado para designar uma segunda geração de comunidades e serviços pautada na interação a partir de conteúdo gerado por usuários.

À luz das microeras que compõe a breve história da rede, a produção poética que parte da junção dos termos arte/internet, ganha uma amplitude considerável. “Os primeiros dias da *net art* na década de 1990 viram as primeiras provocações formalistas com [a linguagem] HTML, brincando com identidades falsas, e celebrações da web como um sistema de comunicação global. A era do *boom dot.com* por volta da virada do milênio trouxe experimentos com [o software] Flash e jogos on-line, junto a um crescente ativismo contra a corporativização da Internet. Nos anos pós-*crash* da Web 2.0, redes sociais, Google e Youtube tomaram posse à medida que aumentava o acesso à banda larga; artistas trabalharam com vídeo on-line, *blogging* e apropriação, e exploraram a nostalgia da internet amadora discada da década anterior. Pelo final da década de 2000, a computação em nuvem habilitada pelo Wi-Fi, e o sucesso dos *smartphones* e *tablets*, trouxe um sentimento de onipresença à internet, e os limites entre uma cultura on-line específica e a cultura contemporânea começaram a se dissolver.”¹

41

1. HALTER, E. *You are Here*, p. 15

De modo geral, a primeira geração de artistas da chamada *net.art* voltava suas práticas às propriedades formais do browser, trabalhando no mesmo código HTML compartilhado por Berners-Lee. Seguindo o legado do Fluxus, do E.A.T. (*Experiments in Art and Technology*), happenings e a arte da performance dos anos 60 e 70, estes artistas estavam interessados na desmaterialização do objeto de arte, em atos performativos de resistência, na crítica ao sistema da arte (e suas instituições), e na estética da computação gráfica.

Compostos basicamente de textos, *hyperlinks* e imagens bastante simplificadas em *2bit*, esses trabalhos – produzidos *na rede* e *para a rede* – se desdobravam a partir da interação com o usuário que, sem muitas instruções claras, teria que achar o caminho – e o sentido – proposto pelo artista. Desbravando um novo território do fazer artístico, obras como *My Boyfriend Came Back From the War* (1996) de Olia Lialina, www.jodi.org (1995) do duo JODI.ORG, e *Every Icon* de John F. Simon Jr., convertem a aspereza visual dos primórdios da rede em soluções expressivas intrigantes, desafiando suas limitações técnicas.

A disponibilidade de aplicações pré-formatadas dispensou a segunda geração de artistas da internet da necessidade de dominar o código, permitindo ainda um alcance consideravelmente maior dessa produção por meio de novas plataformas de distribuição on-line. A interação torna-se a norma e os papéis do artista na cultura são redefinidos por novas terminologias: DJs, pós-produtores, remixers². Manipular, postar e compartilhar conteúdo tornam-se operações padrão, e em face dessa nova economia da imagem em expansão, estes artistas se voltam a um conteúdo já existente, como tema e inspiração. “Imagens são a língua franca em nossa era da distração”, aponta Eva Respini, e “o desenvolvimento da internet em conjunto com as tecnologias associadas das câmeras de telefones, *webcams* e *streaming* ao vivo, condiciona um novo cenário de distribuição, circulação e produção de imagens”.³

SURFISTAS PROFISSIONAIS

É nesse contexto de nascimento das primeiras redes sociais, ponto de convergência de um número cada vez maior de usuários “participativos”, que se concentram os trabalhos dessa geração, na forma de *surf clubs*⁴, blogs e plataformas de autoria coletiva administrados por artistas.

Elevando a atividade casual de navegar a web a uma prática com propósitos poéticos no sentido de explorar os novos códigos culturais da rede, estes artistas procuram subverter os *templates* e operações padronizadas das redes convencionais, criando ambientes onde podiam desenvolver voca-

Jodi
www.jodi.org, 1995
 (captura de tela)
 Website
 Disponível em
<http://www.jodi.org/>

Olia Lialina
My boyfriend came back from the war, 1996
 (captura de tela)
 Website
 Disponível em <http://www.teleportacia.org/war/>

John F. Simon Jr.
Every Icon, 1996
 (captura de tela)
 Website
 Disponível em <http://numeral.com/appletsoftware/eicon.html>

2. RESPINI, E, *No Ghost Just a Shell*, em *Art in The Age of The Internet*, p. 17

3. Op. cit., p. 18

4. O termo, que tem origem em uma das listas de discussão do coletivo Nasty Nets, faz referência à ação de “surfear” as ondas de informação da web.

bulário visual e ao mesmo tempo compartilhar em posts tanto seus “achados” na rede como o resultados das experimentações deles derivadas.

Os *surf clubs* defendiam a ideia de que o procurar era equivalente ao fazer, ou seja, um tipo de ofício⁵. Embaraçando as fronteiras entre o papel do artista, do curador, do arquivista e do usuário comum em processos de coleta, recontextualização e alteração de imagens, vídeos, GIFs animados, arquivos MIDI entre outros formatos, essa produção apresentava uma estética específica a “um território onde comércio e criatividade, amadores e profissionais, assim como culturas e estilos divergentes estão em fluxo constante e proximidade inquietante”.⁶

Em trabalhos individuais do período, esses artistas seguem uma abordagem semelhante ao trabalhar com material apropriado, como nos casos de Guthrie Lonergan e John Michael Boling (ambos do Nasty Nets), Justin Kemp (do Mouse Safari) e Oliver Laric (do VVORK).

Internet Group Shot (2006), de Lonergan e *Pseudo Event* (2008), de Kemp retiram de contexto imagens postadas por usuários, agrupando-as segundo um critério temático – no primeiro caso, fotos de grupo e, no segundo, fotos de pessoas cortando a faixa de inauguração em eventos – criando composições que vão se revelando pela rolagem da tela. Já *Four Weddings and a Funeral* (2006), de Boling e *50 50* (2007), de Laric, se apropriam de vídeos amadores do YouTube, casamentos e um funeral, no primeiro trabalho e, no segundo, trechos de cinquenta usuários diferentes cantando trechos de uma música do rapper 50 Cent.

A este ponto, acredito que seja possível estabelecer algumas aproximações com a arte da década de 1960 antes discutida, no que se refere à imagem apropriada. Por um lado, como diz Richard Hamilton em entrevista de 1969, “cinema, televisão, revistas, jornais, imergiram o artista em uma atmosfera completa [...] de modo que “qualquer intermediário visual poderia fornecer um estímulo [para se fazer um trabalho].”⁷ De maneira similar, essa geração de artistas digitais, atualiza estratégias de apropriação dentro da cultura visual massificada da rede e, ao fazê-lo, ativa uma reflexão sobre suas convenções.

Por uma outra via, o interesse na produção amadora e

5. MOSS, C., E. *Internet Explorer*, em CORNELL, L e HALTER, E. *Mass Effect*, p. 149

6. CORNELL, L., *Professional Surfers*, em RESPINI, E. *Art on the Age of the Internet*, p. 90

The Jogging
2009 – 2014
(captura de tela)
Tumblr

Nasty Nets
2006 – 2012
(captura de tela)
Wordpress

7. RUGOFF, R. *Painting Modern Life* em *The Painting of Modern Life*, p. 10

812.88K views
100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

Brad Troemel
has literally
paid for
my weed
for the past
4 months.

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

100% HELLO...
100% HELLO...

Tabor Hobak
Parker Ito
Jon Rafman

r-u-ins?
2009
(captura de tela)
Tumblr
Disponível em [https://
www.r-u-ins.link/](https://www.r-u-ins.link/)

Double Happiness
2007 – 2015
(captura de tela)
Wordpress

PAINTFX
2009 – 2011
(captura de tela)
Tumblr

John Ti
Micah I
Tabor F
Parker
Jon Fla

Guthrie Lonergan
Internet Group Shot, 2006
(captura de tela)
Website
Disponível em [http://www.
theageofmammals.com/
groupshot/](http://www.theageofmammals.com/groupshot/)

48

8. Op. cit., p. 12

mundana, a aproxima dos interesses de Celmins e Richter em imagens destituídas de qualquer intenção “artística”. Em comum, esses artistas consideravam que a banalidade, longe de ser trivial, oferecia uma veia potencialmente rica e reveladora de dados antropológicos⁸.

Essas duas abordagens, no entanto, se entrelaçam no ambiente digital. Ao postar uma imagem (produzida ou apropriada), o artista a deixa exposta aos comentários de outros usuários (artistas ou não), que podem ser feitos na forma de outras imagens. O volume de postagens, repostagens, e comentários desloca o interesse da imagem singular para a interação dinâmica do encadeamento. Retirados do contexto, cada artefato é “um fragmento do mar da cultura de usuários, refletindo a concentração de uma miríade de expressões num conjunto de formatos de arquivo que se expande. Dentro de propostas como o Nasty Nets, e outros grupos, a rolagem sequencial, como num *Cadavre Exquis* surrealista, composto de partes estranhas e discrepantes, torna-se o centro do trabalho.”⁹

9. CORNELL, L. op. cit., p. 93

10. Ibid., p. 95

É importante considerar que a prática desses artistas opera no limite entre uma aceitação dos recursos das novas mídias e uma crítica de suas limitações. Se, de um lado, essas plataformas ofereciam outras possibilidades expressivas e ampliavam o alcance dos trabalhos, de outro, sendo modelos comercialmente disponíveis, desencorajavam um entendimento mais profundo de suas estruturas e, assim, um questionamento das opções que eram oferecidas – a caixa-preta. Nesse sentido, a atividade dos *surf clubs* interrogava os comportamentos prescritos, padrões e modos definidos que determinam como nós nos expressamos on-line, recebendo informação e nos interrelacionando por meio da tecnologia recente.¹⁰

49

Justin Kemp
Pseudo Event, 2008
(captura de tela)
Website

John Michael Boling
Four Weddings and a Funeral, 2006
(captura de tela)
Website

Oliver Laric
50 50, 2007
video digital
Disponível em <http://oliverlaric.com/5050.htm>

ENTRE IMAGENS

Na medida em que essa produção ao mesmo tempo aponta para e dialoga com uma cultura da web, onde falar *com* imagens e *por meio* de imagens se tornou uma atividade corriqueira, cabe considerar de que modo esse conteúdo visual se diferencia dentro do universo das imagens técnicas, e como as suas características condicionam novas abordagens expressivas dentro e fora da rede.

Em *Entre Imagens*, Raymond Bellour desenvolve o conceito de *passagem entre imagens* para explorar as relações entre as estéticas do cinema, da pintura, do vídeo e da fotografia. Buscando o que há de um meio em outro, Bellour desvincula os meios específicos de sua base técnica original. Para ele, o digital superou o vídeo como grande *atravessador* destas passagens, se estabelecendo como o lugar a ser habitado por todas as imagens. Falar, portanto, de imagem digital, implica falar de um domínio que abarcou por completo todas as mídias anteriores, simplificando os processos de cruzamentos, apropriações e hibridizações em uma única base técnica, onde passa a ser possível “toda sorte de transcrições, efeitos, manipulações e processamentos, ampliando exponencialmente as possibilidades de trânsito e de contaminações nesse espaço *entre imagens*.”¹¹ Esse completo deslocamento entre o suporte e as noções estéticas de cada meio permitem pensar a imagem digital como uma imagem em trânsito.

Discorrendo sobre o presente cenário da imagem no âmbito da produção audiovisual, a artista Hito Steyerl apresenta o conceito de *imagem pobre*, como uma classe de imagens que são fruto dessa nova ecologia visual, que, acredito, situa o material apropriado pelos artistas aqui discutidos em um plano diferente. Para Steyerl,

A imagem pobre é uma cópia em trânsito. Sua qualidade é tosca, sua resolução é abaixo do padrão. À medida que acelera, se deteriora. É o fantasma de uma imagem, pré-visualização, um thumbnail, uma ideia errante, uma imagem itinerante de distribuição gratuita, forçada através de lentas conexões de internet, comprimida, reproduzida, despe-

11. BAILO, C. *Máquinas de Imagem*, p. 39

12. STEYERL H., In Defense of the Poor Image, disponível em <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>
Acesso em: 19 fev. 2020.

daçada, remixada, bem como copiada e colada para outros canais de distribuição.

A imagem pobre é um trapo ou um frangalho; um AVI ou um .jpeg, é um *lumpemproletário* na sociedade de classes das aparências cujo valor é atribuído de acordo com a sua resolução. A imagem pobre já foi carregada, baixada, compartilhada, reformatada e reeditada. Ela transforma qualidade em acessibilidade, [...] filmes inteiros em trechos, contemplação em distração. A imagem é liberada dos arquivos de cinemas e acervos e é arremessada em direção à incerteza digital, sobrevivendo às custas de sua própria pele. A imagem pobre tende ao abstrato: é uma ideia visual em seu próprio devir.¹²

Destituídas de valor na sociedade de classes das imagens por seu caráter ilícito ou degradado, a falta de resolução dessas imagens atesta, assim, sua apropriação e deslocamento. Sob essa ótica, Steyerl entende que talvez seja necessária uma nova perspectiva para redefinir o valor dessas imagens. Além de resolução e valor de troca, sugere, deste modo, pensar em outra forma de valor, definida por velocidade, intensidade e propagação. Devido a sua extrema compressão, são transferidas rapidamente; perdem substância à medida em que ganham aceleração.

13. JOSELIT, D. *After Image*, apud RESPINI, E., *No Ghost Just a Shell* em *Art in the Age of The Internet* p. 21.

Para o crítico David Joselit, “Imagens possuem grande poder através de sua capacidade de replicação, remediação e disseminação em velocidades variáveis”¹³. Nessa nova economia, as imagens circulam em velocidade vertiginosa, frequentemente sem crédito, e são repostadas, reblogadas, afixadas, tuitadas e associadas a *hashtags*, em contextos inteiramente novos, tornando-se coletivas. Ainda segundo Steyerl, essas imagens não mais falam sobre a coisa real, o originário original. Ao invés disso, falam sobre a sua real condição de existência: sobre circulação abundante, dispersão digital, temporalidades fraturadas e flexíveis¹⁴.

14. STEYERL H., op. cit.

Imaginemos, como exemplo, que um usuário munido de um celular com a melhor tecnologia fotográfica faz uma foto na mais alta qualidade disponibilizada pelas configurações do aparelho. Quando este usuário decide compartilhar essa imagem em sua rede social (o canal mais usado para disponibilizar imagens on-line), o algoritmo do aplicativo automaticamente comprime o tamanho da imagem para que ela não apenas ocupe menos espaço em seus servidores físicos, como carregue

Em sua série de nus, o fotógrafo Thomas Ruff se apropria de imagens pornográficas em baixa resolução encontradas online e, por um processo de interpolação, as transforma em arquivos de grandes dimensões para impressão.

Thomas Ruff
nudes yv16, 2000
Impressão cromogenica
a cores sobre Diassec.
157 x 112cm

Gerhard Richter
Small Nude, 1967
Óleo sobre tela
130 x 80 cm

mais rapidamente quando outros usuários quiserem visualizá-la; a imagem se deteriora em qualidade, mas ganha em velocidade de distribuição.

Uma imagem digital é, essencialmente, um código, um conjunto de informações numéricas organizado em um formato de arquivo. Ela só existe visualmente, portanto, à medida em que um software capaz de ler esse código a transforma em informação visual. Assim, quando este usuário posta sua imagem e esta se torna visível na rede, potencialmente, qualquer usuário pode ter uma versão para si (mesmo nos casos em que não é possível copiar o arquivo, uma captura de tela permite a posse ao menos de uma versão dessa mesma imagem). Se todos podem ter a mesma imagem, seu valor não reside na posse do código.

Suponhamos, no entanto, que muitos usuários gostem de um aspecto dessa imagem e ela comece a circular, sendo compartilhada por um grupo cada vez maior de usuários; a imagem “viraliza”. Circulando numa esfera maior, é sujeita a diversos outros contextos ou propósitos. Paradoxalmente, quanto mais a imagem circula e se torna conhecida, adquirindo valor simbólico no ambiente da rede, menos seu autor original é conhecido, posto que em cada novo compartilhamento, a imagem vai se distanciando de seu contexto original. Tornando-se conhecida, a imagem passa a ser mais apropriada por mais usuários e retrabalhada, torna-se *meme*, figura em vídeos igualmente feitos por usuários e é impressa e veiculada em outras mídias e suportes.

53

Neste ponto podemos inferir que uma produção de arte que se aproprie de imagens da internet se compromete, inevitavelmente, com uma classe de imagens distinta, sujeitas a uma estrutura não visual que determina suas características e comportamentos. Podemos também dizer que, independentemente de seu formato original, uma vez dispostas na rede, essas imagens obedecem de forma indiscriminada à mesma lógica operacional: todas as imagens se equivalem.

A presença do dispositivo – computador + rede – determina, portanto, novas implicações conceituais ao trabalho ainda que, em termos formais, uma pintura feita a partir de uma fotografia tradicional e outra a partir de um .jpg retirado da internet possam parecer semelhantes.

OUTRA FOTOGRAFIA

Antes de abordar a produção da terceira geração de artistas da web, muitas vezes definida por *pós-internet* e que se estende ao presente momento, considero pertinente para a argumentação discutir o conceito de *pós-fotografia*, proposto pelo artista Juan Fontcuberta. Apesar de não endossar tais termos, considerando a ambiguidade de sentidos que o prefixo acarreta, acredito que as diretrizes que orientam essas propostas em parte se alinham com as intenções dos artistas ligados à rede até aqui discutidos, oferecendo outras perspectivas para analisarmos a produção imagética atual.

Para Fontcuberta, *pós-fotografia* “é fotografia que flui no espaço híbrido da sociabilidade digital, e uma consequência da superabundância visual [...], onde a ditadura das telas (*screens*) impõe uma nova ordem visual”.¹⁵ Suas hipóteses programáticas, no campo das artes, poderiam ser listadas no seguinte decálogo¹⁶:

15. FONTCUBERTA, J, *The Post-Photographic Condition*, p. 11

16. *Ibid.*, p. 06

1. Relativo à função do artista: não se trata mais de uma questão de produzir “trabalhos”, mas de uma atribuição prescritiva de significados.
2. Relativo à intervenção do artista: este se funde ao curador, ao colecionador, ao educador, ao historiador e ao teórico. Todas essas facetas aparentam ser camaleonicamente autorais.
3. Relativo à responsabilidade do artista: uma ecologia do visual penaliza a saturação e encoraja a reciclagem.
4. Relativo à função das imagens: a circulação e administração da imagem prevalece sobre o conteúdo da imagem.
5. Relativo à filosofia da arte: discursos de originalidade são deslegitimados e as práticas de *adoção* (anteriormente conhecida por “apropriação”) tornam-se o padrão.
6. Relativo à dialética do sujeito: o autor encontra-se camuflado ou na nuvem (*in the cloud(s)*). São formulados modelos alternativos de autoria: coautoria, criação colaborativa, interatividade, anonimato estratégico e trabalhos órfãos.
7. Relativo à dialética do social: as tensões entre o público e o privado desaparecem. A intimidade se torna uma relíquia.
8. Relativo ao horizonte da arte: a importância é depositada no lúdico em detrimento da anedônia (o solene + o enfadonho) onde a arte hegemônica normalmente se refugia.
9. Relativo à experiência da arte: práticas criativas que nos

conciliam à expropriação são favorecidas – partilhar é melhor que possuir.

10. Relativo às políticas da arte: glamour e marketing são renunciados em favor de um ativismo cultural visando provocar conscientização.

Em consonância com as práticas anteriormente discutidas, a proposição de Fontcuberta aponta para dissolução das noções de originalidade e autoria, num contexto onde a apropriação, mais do que uma característica do digital, emerge como um novo paradigma da cultura visual, onde a ação criativa enfatiza um exercício de seleção e classificação segundo critérios de analogias visuais operantes, dando pouca importância à origem das imagens. A criação é assim sustentada por “afinidades eletivas, pelo resultado do ato de escolhas críticas e, deste modo, ao invés de falarmos em ‘apropriação’, tendemos a falar em ‘adoção’, do latim *ad optare*: escolher.”¹⁷

17. FONTCUBERTA, J, *Ibid.*, p. 11

Ao analisar o trabalho de alguns dos artistas que Fontcuberta elenca dentro das premissas pós-fotográficas é possível evidenciar de modo mais claro essa tendência, que também está presente nos *surf clubs*. O projeto online *I'm Google* (2011 –) de Dina Kolberman usa a plataforma Tumblr para provocar uma espécie de reação em cadeia imagética. Imagens e vídeos recolhidos manualmente pela artista vão sendo dispostos em posts seguindo afinidades morfológicas e semânticas, criando um fluxo gradual e contínuo. Em *Very Similar Images* (2014-15), MissPixels (Isabelle Gagné) aborda a paisagem como tema, igualmente a partir de material disponível na rede. Usando a ferramenta de pesquisa por imagem do Google (onde a partir de uma foto carregada pelo usuário, o algoritmo encontra imagens estruturalmente similares), a artista parte de fotografias das dezessete regiões administrativas de Quebec, no Canadá, em busca de localidades semelhantes em outras partes do mundo. Os resultados são re combinados em novas paisagens híbridas. Christina Battle, por sua vez, problematiza a representação de eventos traumáticos fora do registro sensacionalista ou da curiosidade mórbida. A videoinstalação *The people in this Picture are standing on all that remained of a handsome residence* (2014), evoca a Sexta Negra de Edmonton, Alberta, quando em 31 de Julho de 1987 um tornado matou dezenas de pessoas, ferindo centenas e causando uma enormidade de danos materiais. Batt-

MissPixels
Visually Similar Images.
 Isle-aux-Coudres, Québec,
 2014-15
 Imagem Digital

Christina Battle
*The people in this picture
 are standing on all that
 remained of a handsome
 residence, 2014*
 (captura de tela)
 Video Digital

Dina Kelberman
I'm Google, 2011 –
 Tumblr
 Disponível em [https://
 dinakelberman.tumblr.com/](https://dinakelberman.tumblr.com/)

le fez o download de fotos produzidas por testemunhas oculares do desastre e de vídeos de tornados publicados em sites de notícias para, então, modificar o código desse material, criando *glitches* aleatórios em imagens que eram compiladas em formato de vídeo, passando por outro processo de transformação por *data-moshing*.

DISPERSÃO

“O que eu faço é menos arte ‘na’ internet do que arte ‘depois’ da internet. É o rendimento da minha navegação compulsiva. Eu crio performances, canções, fotos e textos, ou instalações diretamente derivadas de materiais da internet ou de minha atividade nela”¹⁸. É desta forma que a artista Marisa Olson define sua poética, dentro de uma produção que ganha corpo a partir da segunda metade dos anos 2000, ficando conhecida como arte pós-internet¹⁹. De um modo geral, o termo é usado para definir trabalhos que exploram o impacto da internet na cultura em geral, ou, como propõe Guthrie Lonergan “arte com consciência da internet” (*Internet Aware Art*)²⁰.

58

Desdobrando as propostas anteriores, esses artistas se voltam aos meios tradicionais – desenho, pintura, performance, poesia e escultura – como uma afirmação de que, no cenário contemporâneo, a internet já foi assimilada à vida cotidiana a um ponto em que qualquer distinção entre *online* e *off-line* começa a fazer cada vez menos sentido. “Pós” não indicaria, assim, um tempo *depois* da internet, mas “uma intensidade de *presença*, com a dupla inflexão de estar tanto lá (estar em todo lugar, de fato) e estar “agora”²¹.

Na série *Monitor Tracing*, por exemplo, Olson faz buscas por objetos tecnológicos obsoletos no Google Images e, então, traça essas imagens a lápis em papel, utilizando o monitor como uma espécie de *camera obscura*, formando um catálogo que reflete o modo como as imagens são organizadas e apresentadas on-line. Esses desenhos, apesar de não serem propriamente digitais, são determinados por processos e modos de representação da máquina.

Nas obras e textos dos artistas Seth Price e Artie Vierkant, a imagem é entendida como um elemento inicial que se prolonga e ganha sentido a partir de sua circulação e confor-

18. CONNOR, M. *Post Internet. What It Is and What It Was*, em *You Are Here*, p. 58

19. Ainda que o termo esteja comumente associado à artista Marisa Olson, Lev Manovich já usara o conceito em 2001 em sua definição de Estética Pós-Media. “Born digital” e “digital native” são outros termos também usados para se referir a essa produção.

20. KINSEY C. A *Priori / Post Hoc*, em *I Was Raised on the Internet*, p. 54

21. Op. cit.

Marisa Olson
Monitor tracings, 2007-2008

22. VIERKANT, A. *The Image Object Post-Internet*, disponível em <http://artievierkant.com/writing2.php>. Acesso em 19 fev. 2020

mação a novos contextos e suportes. Em *A Imagem Objeto Pós-Internet* (2010), PDF disponibilizado on-line que desempenha o papel de “declaração estendida de propósito artístico e crítica de nossa relação contemporânea com objetos e imagens na cultura pós-internet”²², Vierkant enfatiza a impossibilidade de uma “cópia original”:

59

Mesmo que uma imagem ou objeto seja passível de ser rastreada a sua origem, a substância (substância no sentido tanto de sua materialidade quanto de sua importância), do objeto de origem não mais pode ser considerada como inerentemente melhor do que qualquer de suas cópias. Quando eu pego uma imagem em movimento (*moving image*) e a represento em um objeto (vídeo renderizado esculturalmente em isopor, por exemplo), estou postulando um método alternativo de representação sem nunca fornecer um meio de se visualizar a origem. O vídeo original existe. A ideia de um vídeo original existe. Mas o modo como o objeto é instanciado igualmente recusa a necessidade de um original e a aderência às normas representacionais que acompanham a criação de “vídeo” tanto como dispositivo técnico como terminologia.²³

23. Op. cit.

A série *Image Objects* (2011 -), situa-se em um lugar entre esculturas físicas e suas variações como imagem. Cada ob-

jeto começa como um arquivo digital, a partir do qual Vierkant faz inúmeras variações. Estas seguem para um processo de impressão UV sobre alumínio que é então recortado a laser, chegando a imagens com volume e presença esculturais. Todo registro fotográfico oficial do trabalho (feito pelo artista ou galeria) é alterado para criar uma nova forma, que não representa o objeto de modo exato, dividindo a experiência do observador entre o encontro físico com a forma física da obra e as suas muitas versões em circulação.

Em seu manifesto *Dispersion* (2002), autopublicado em múltiplas versões sempre disponíveis para download, Seth Price localiza em Marcel Duchamp e no movimento da Arte Conceitual as bases para explorar as transformações nas formas de criação e experiência da arte em face do desenvolvimento da tecnologia digital, sublinhando que “novas estratégias são necessárias para acompanhar a distribuição comercial, descentralização e dispersão” atuais²⁴. Assim como Vierkant, para Price, o arquivo digital é apenas uma das muitas possíveis versões do trabalho, tanto que o próprio PDF de *Dispersion* é materializado na instalação *Essay with Knots* (2008). Em *Still, Five Hooded Men with Seated Man* (2005) o artista enfatiza que o processo de distribuição não opera de forma neutra, envolvendo perda e desordem. A obra tem origem em um *frame* selecionado de um vídeo on-line que mostra a execução de uma pessoa. A imagem, já de baixa resolução, é submetida a uma série de transformações e compressões, e então serigrafada sobre um suporte de Mylar que é, por sua vez, amassado e pendurado à parede, fazendo assim com que a atenção do observador se desvie da imagem em direção aos gestos e à superfície do material. Price estabelece aqui uma analogia ao modo como o conteúdo imagético é dessensibilizado à medida em que sua circulação aumenta.

Aleksandra Domanovik erige uma espécie de monumento ao domínio .yu, da antiga Iugoslávia. O conjunto de imagens recolhidas on-line pela artista são impressas ocupando toda a área do papel, até “sangrarem” nas bordas. *Untitled (mashup)* (2012), combina o resultado desse processo em colunas esculturais compostas de milhares dessas folhas que juntas, revelam em suas bordas imagens invisíveis nas folhas soltas. O trabalho existe tanto em sua forma material como digital, em PDF que circula on-line.

24. PRICE, S. *Dispersion*. Disponível em <https://sethpriceimages.com/post/42277603863/dispersion-2002-seth-price-download-pdf>. Acesso em 19 fev. 2020.

Artie Vierkant
Image Object Tuesday 14 July 2015 11:44pm, 2015
Impressão UV sobre alumínio
161 x 161 cm

Image Object Thursday 4 June 2015 12:53pm, 2015
Alumínio e vinil
124m4 x 124,4 x 96,5 cm

61

62

25. SUTTON, G., *CTRL ALT DELETE: The Problematics of Post-Internet Art*, em RESPINI, E. *Art in The Age of The Internet*, p. 63

Para Gloria Sutton, esses trabalhos articulam o modo como padrões e comportamentos da imagem na contemporaneidade se diferem do modernismo na medida em que “começamos a falar em *interfaces* e/ou plataformas em vez de suportes; conectividade no lugar de recepção; iterações ao invés da noção aurática do original; *composite* no lugar de *assemblage*”²⁵.

VER E SER VISTO

Retomando a imagem técnica de Flusser, entendemos que as técnicas e os dispositivos que o artista utiliza para conceber e produzir seus trabalhos não são ferramentas inertes, nem mediações inocentes. Ao contrário, cada aparato traz em si um modo de fazer e uma visão de mundo específicos, com implicações estéticas, cognitivas, políticas, éticas, sociais e econômicas, entre outras. Não é possível chegar ao virtual a não ser por meio de um aparato (ponta dos dedos que aperta teclas) e a dimensão programática tanto do dispositivo quanto da rede determina ao usuário comum comportamentos que cabe ao artista questionar. Algoritmos e aplicativos “são concebidos industrialmente para uma produção mais rotineira e conservadora, que não perfura limites nem perturba padrões estabelecidos”²⁶.

63

26. MACHADO, A., *Arte e Mídia*, p. 14

Seth Price
Essay with Knots, 2008
Instalação

Still, Five Hooded Men with Seated Man, 2005
Impressão sobre Mylar

Aleksandra Domanovic
Untitled (mash-up), 2012
Impressões a jato de tinta
(9.000 folhas)

Por um lado, as intenções que motivam os artistas de hoje a navegar na rede em busca de material para seus trabalhos em muitos aspectos são similares às daquelas dos artistas de outras gerações que vasculhavam a mídia impressa, arquivos em papel e caixas de fotografias descartadas. Essa operação na web, entretanto, não é uma simples “atualização” de um processo, uma vez que é feita por meio de programas (e em meio a programas) que têm papel determinante em nosso acesso a esse material. Um exemplo pertinente ao trabalho, e que ilustra essa condição, são os mecanismos de busca. “Googar” um assunto e procurar por conteúdo visual a ele relacionado é um procedimento padrão para muitos artistas. Nos entregamos ao conforto de ter o resultado da pesquisa disponibilizado ordenadamente em nossas telas a partir dos critérios desejados, como tamanho da imagem, data de envio, formato de arquivo, etc. e aceitamos que aquele montante representa o melhor que poderíamos obter.

O projeto on-line *Image Atlas* (2012), idealizado pela ar-

Taryn Simon and
Aaron Swartz
Image Atlas, 2012
(captura de tela)
Website
Disponível em
<http://www.imageatlas.org/>

tista Taryn Simon com colaboração do programador e ativista Aaron Swartz, investiga diferenças e similaridades culturais ao indexar os principais resultados em imagens obtidos a partir da busca por palavras, em mecanismos locais ao redor do mundo. Ao acessar a obra, os visitantes podem refinar ou expandir a comparação entre os 57 países disponíveis, selecionando como critério o PIB do país ou ordem alfabética. Ao buscar pelo termo “border”, por exemplo, usuários em locais como a França e a Arábia Saudita visualizam um conjunto de imagens de fronteiras territoriais delimitadas por muros e torres de vigilância, usuários da Espanha, um modelo de carro e, enquanto usuários dos Estados Unidos e Reino Unido recebem um conjunto de molduras decorativas, os da Suécia, obtém imagens de um filme de Ali Abbasi, de 2019. A assimetria dos resultados explicita a base ideológica embutida no funcionamento desses mecanismos. Algoritmos determinam muito do que vemos não apenas quando buscamos por algo, mas de forma contínua enquanto estamos conectados. Todo nosso comportamento on-line é rastreado pelas plataformas com as quais interagimos, de modo que nossos hábitos e atividades na rede são compilados em um conjunto de dados que definem nosso “perfil” enquanto usuário, fazendo com que cada vez mais conteúdo similar ao que vimos nos seja novamente exibido; essa customização em tempo real engendra um ambiente onde as decisões tomadas pelo algoritmo antecedem e determinam nossa própria experiência visual.

Decorre também dessa conjuntura uma monetarização do olhar sem precedente. Apesar da falta de valor intrínseco, as imagens dispersas na rede se subordinam a um campo de operações e exigências não visuais. Como propõe Jonathan Crary, os sentidos que ao longo da história revestiram o termo “observador” são desestabilizados sob tais condições, isto é, “quando atos individuais de visão são solicitados *ad infinitum* e se convertem em informação, que por sua vez servirá ao aprimoramento das tecnologias de controle e se transformará numa forma de mais-valia, em um mercado baseado na acumulação de dados a respeito do comportamento do usuário.”²⁷

Dentro dessa economia da atenção, o valor não se encontra mais na imagem, mas em nossa interação com ela. E o simples ato de olhar se transforma em um tipo de trabalho não remunerado.

27. CRARY, J., 24/7 *Capitalismo Tardio e os Fins do Sono*, p. 56

Camille Henrot
Grosse Fatigue, 2013
 (captura de tela)
 Vídeo digital

Emulando o modo como consumimos a maior parte das imagens hoje – em monitores e sobrepostas em janelas – a artista mescla material coletado da Smithsonian Institution com vídeos apropriados do YouTube e imagens pessoais criando uma narrativa que versa sobre a criação do universo

Christian Marclay

Subtitled, 2019.

A vídeoinstalação exibe simultaneamente,
em 22 faixas horizontais empilhadas,
trechos desconexos de uma infinidade
de filmes selecionados pelo artista

67

EU, ROBÔ

Procuirei até aqui, delinear alguns aspectos do panorama contemporâneo digital no sentido de mostrar não apenas como este determina características específicas às imagens em circulação na rede, mas, em consequência, como direciona práticas artísticas de alguma forma ligadas a essas imagens. É em diálogo com esse contexto que procuro situar minha produção poética.

A forma final dos meus trabalhos são pinturas, no sentido tradicional de tinta sobre tela. Assim, inevitavelmente, se alinham à longa tradição das imagens pictóricas e com elas estabelece um diálogo. Acredito, contudo, que entender o trabalho somente a partir do suporte e de suas características formais particulares desconsidera etapas do processo que são indispensáveis para compreender a totalidade da proposta.

Entendo essas pinturas como a síntese de um processo híbrido que se inicia na Internet, é mediado pelo computador e adquire sua materialidade no pigmento, o aparato é empregado aqui como método de criação.

Um algoritmo, em essência, é uma sequência de operações aplicadas a um número finito de dados a fim de executar uma tarefa. Partindo desse pressuposto, compreendo que, mesmo antes da criação do software, meu processo para chegar à imagem se baseava num algoritmo. O método se dava em etapas distintas: navegar a rede em busca de imagens; salvar e arquivar esse conteúdo inicial; editar esse material, selecionando o necessário para a composição da imagem base que, por sua vez, era reinterpretada na tela.

Apesar da aparente liberdade que o processo me proporcionou inicialmente, a repetição contínua do método começou a me parecer problemática. Mesmo dentre a infinidade de imagens disponíveis on-line, das mais variadas procedências, percebi aos poucos que a seleção acabava sendo direcionada por critérios subjetivos pessoais que tornavam o conjunto final bastante homogêneo; passando por páginas e páginas de imagens, meu olhar era inconscientemente direcionado a formas, cores e temas similares.

Por outro lado, por mais que eu tentasse trabalhar a composição de forma livre, o fato de visualizar previamente a íntegra das imagens, fazia com que as aproximações visuais adquirissem um sentido narrativo não intencionado; duas figuras justapostas pedem uma história.

Quem sabe o seu aniversário, 2010
Óleo e acrílica sobre tela
150 x 200 cm

72

Two screenshots of a macOS terminal window. The top screenshot shows a shell prompt 'MacBook-Pro:~ macintosh\$' and the command 'cd ~/Desktop' followed by a new prompt 'MacBook-Pro:node-spimg macintosh\$'. The bottom screenshot shows the same prompt and command, but the output includes 'Last login: Fri Mar 2 00:25:18 on console', 'URL: http://www.ecs.u...', 'Max Depth: 1000', and 'Spider: Loading http:'.

[illegible][illegible]

MacBook-Pro:node-spim

Nas duas versões, os resultados que eu considero interessantes têm que ser “fotografados” pelo comando de “captura de tela” e, uma vez dispensados, só podem ser novamente


```
ng --bash -- 78x22
onsole
n/node-spimg/
de bin/spider.js http://www.eca.usp.br
```

```
ng -- node bin/spider.js http://www.eca.usp.br -- 77x41
2 00:25:18 on console
shsh$ cd ~/Desktop/node-spimg/
g macintosh$ node bin/spider.js http://www.eca.usp.br
usp.br

//www.eca.usp.br/
//www.eca.usp.br/
//www.usp.br/
//www.eca.usp.br/en
//www.eca.usp.br/es
//www.eca.usp.br/user/password
//www3.eca.usp.br/contact
//www3.eca.usp.br/localizacao
//www.eca.usp.br/acessar
//www.eca.usp.br/institucional
//www.eca.usp.br/ensino
//www.eca.usp.br/pesquisa
//www.eca.usp.br/ccex
//www.eca.usp.br/departamentos
//www.eca.usp.br/rapido
//www3.eca.usp.br/graduacao
//www3.eca.usp.br/pos
//www3.eca.usp.br/cultura/especializacao
//www3.eca.usp.br/ead
//www3.eca.usp.br/biblioteca
//www3.eca.usp.br/internacional/apresentacao
//www3.eca.usp.br/comunicacao
//www3.eca.usp.br/biblioteca/publicacoes
//www.eca.usp.br/noticias
//www.eca.usp.br/noticias/recep-o-dos-intercambistas-te
-o-paulo
//www.eca.usp.br/noticias/congrega-o-escolhe-seus-repre
o-deliberativo-do-ieb
//www.eca.usp.br/noticias/eca-abre-concurso-para-habili
a
//www.eca.usp.br/noticias/eca-divulga-editais-com-78-va
a
//www.eca.usp.br/noticias/revista-da-usp-recebe-artigos
a-e-jornalismo-suportes-e-fronteiras
//www.eca.usp.br/noticias/revista-signos-do-consumo-pub
```

```
node-spimg --bash -- 77x41
:./scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-1/p56x56/269923
7644816240929128_n.jpg?oh=27f6f438eb0a029f23e8b0b6e8
:./scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-1/p56x56/282800
1378800405797887182_n.jpg?oh=3dfc300e8845d6a25f68a3e169a
:./scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-1/p56x56/285771
395419105942023861_n.jpg?oh=3adfc7b0b8c764f4a77c87efa606e
:./scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-1/p56x56/286606
6765749926831040664_n.jpg?oh=6e1289295c2fe9b419a54885e69
:./scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-1/p56x56/575852
6343_n.jpg?oh=cac5ebc1a73b36a3330620d1bc2d3e2b6oe=5803F3
:./scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/s851x315/2827
401458298666437229_n.jpg?oh=8bce15247cc85080a847b6e05f3
:./scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/s851x315/2837
1505670556289726611_n.jpg?oh=ebe7d7f440f2850e42aea81bd47
:./scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t15.0-10/p261x260/22
38_3992056262069059584_n.jpg?oh=ff7d819c80774acc82d41023
:./scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t15.0-10/p261x260/23
79_7126764441139412992_n.jpg?oh=69da45c2aa55354e354dc7d4
:./scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t15.0-10/p526x296/24
70_5088272378618707968_n.jpg?oh=962636a8f99b9a57d682503e
:./static.xx.fbcdn.net/rsrsc.php/v3/y5/r/dsGIZIMa30.png
:./static.xx.fbcdn.net/rsrsc.php/v3/y6/r/HeV3RWj26j6.png
:./static.xx.fbcdn.net/rsrsc.php/v3/y1/r/KeNGD68RQpk.png
:./static.xx.fbcdn.net/rsrsc.php/v3/y3/r/ryLcEnZ1000J.png
:./static.xx.fbcdn.net/rsrsc.php/v3/yN/r/g7HgPlqSKOU.png
:./static.xx.fbcdn.net/rsrsc.php/v3/ye/r/1IX007y0d5.png
:./static.xx.fbcdn.net/rsrsc.php/v3/yj/r/l0bR-N4pF0.png
:./static.xx.fbcdn.net/rsrsc.php/v3/yk/r/v5ivjBj0bfJ.png
:./static.xx.fbcdn.net/rsrsc.php/v3/y3/r/SSLV6oFXIrv.png
:./static.xx.fbcdn.net/rsrsc.php/v3/yv/r/HyImyR9_sT7.png
g macintosh$
```

visualizados se, dentro das probabilidades matemáticas, a máquina computá-los novamente (o que é pouco provável, posto que o banco de dados é periodicamente atualizado).

Se a presença do software exacerba o papel da máquina no processo, é importante considerar, contudo, que as operações do programa não têm uma finalidade prática externa, ou seja, o software não tem outra funcionalidade a não ser gerar imagens que possam gerar pinturas.

A escolha de uma área de trabalho que varia do quadrado aos formatos retangulares, dispondo as imagens em sequência, funciona assim em duas frentes. Em parte, reproduz o modo como interagimos com os fluxos de informação em nossos dispositivos. Seja nos desktops ou em nossos smartphones, nossa experiência dos *feeds* se projeta verticalmente, de modo que as imagens vão se empilhando num encadeamento contínuo: para visualizar a próxima imagem, roamos a tela e todo o conteúdo anterior desaparece ou fica apenas parcialmente visível. Nos arquivos de fotos de nossos *smartphones*, o mesmo acontece, porém, em movimento horizontal.

74

Em termos pictóricos, essa determinação ortogonal aproxima a composição de uma vertente de trabalhos mais abstrata, que tem no grid seu elemento estruturante e à qual, mesmo que por um caminho pouco ortodoxo, procuro remeter.

Ao selecionar informação “às cegas” e não segundo critérios visuais – o comando busca determinados formatos de arquivo como .jpg ou .png, por exemplo –, o software recolhe e recombina imagens indiscriminadamente, apresentando fragmentos dispostos em faixas. Sem revelar a integridade da imagem original, já que seccionados, esses trechos perdem muitas vezes o caráter de representação, ou em outros casos, levam a leituras ambíguas. E é no sentido de chegar a essa dimensão abstrata da imagem que o software opera de modo mais contundente no processo.

Isento das operações de busca e montagem, consigo olhar para as composições do software de forma mais impessoal, como algo “encontrado”, e não produzido; posso me concentrar em seu potencial como imagem pictórica, suas possíveis traduções na tela, sem me preocupar com a origem, autoria, propósito ou significado desses fragmentos. Por fim, o computador me libera para a pintura.

Ajustar valores

Largura

400

Altura

500

Faixas

6

Max
Altura
Faixa

156

Min
Altura
Faixa

34

Entropia

21

FECHAR

ATUALIZAR

ATUALIZAR

AJUSTAR VALORES

ATUALIZAR

AJUSTAR VALORES

ATUALIZAR

AJUSTAR VALORES

ATUALIZAR

AJUSTAR VALORES

UMA NOTA SOBRE O ACASO

Ao atribuir parte significativa da construção da imagem às operações randômicas do software, implico o acaso como um dos protagonistas do processo.

Acidente, sorte, aleatoriedade e contingência figuraram como princípios composicionais chave para muitos artistas que, desde o início do século XX, tensionavam seu potencial tanto como fonte libertadora de possibilidades imprevistas quanto como força ameaçadora à autossuficiência humana. Em essência, esses elementos colocavam em jogo a subjetividade artística, quando questões de intencionalidade, racionalidade, e tomada de decisão eram suspendidas sem, contudo, serem completamente negadas¹.

É para sustentar esse equilíbrio entre um ideal de espontaneidade e a imposição de limites que impedissem uma arbitrariedade completa na obra, que variados sistemas randômicos foram utilizados por poetas, compositores, coreógrafos e artistas, no intuito de minimizar um viés pessoal na seleção e atribuição de elementos formais. Essas práticas, portanto, não se baseiam no puro acaso (uma completa ausência de intenções ou causas), empregando procedimentos mecânicos e leis de probabilidade como uma garantia de resultados imprevistos. A ordem aleatória é, aqui, tanto o tema da obra quanto seu meio de produção.

Marcel Duchamp cunhou o termo “acaso enlatado” (*canned chance*), para descrever processos que, apesar de dependerem do acaso, paradoxalmente procuravam padronizá-lo. Décadas depois, e sob influência de Duchamp, o compositor experimental John Cage, implementa um rigoroso método batizado de “operações do acaso” (*chance operations*). Dessa sistematização se desdobram uma série de projetos conceituais em que o artista estipula parâmetros, deixando os resultados para a circunstância.

Dentre essas práticas, contudo, elenco os Cadáveres Esquisitos (*cadavre exquis*), como um ponto de interesse mais específico em relação à minha pesquisa. Baseado em jogos infantis, esse método foi posto em prática pelos surrealistas, em 1925, visando uma criação coletiva e aleatória de texto ou figura, segundo um conjunto de regras. Na versão visual do jogo, o primeiro participante desenhava formas semelhantes a uma cabeça sobre uma folha de papel. A folha era dobrada de modo a encobrir o desenho e, então, repassada ao segundo participante que, por sua vez, desenhava uma segunda porção do corpo.

Repetia-se o processo até que todos os participantes tivessem contribuído para completar a figura, que era revelada com a abertura da folha. Na década de seguinte, o grupo aperfeiçoou o processo, incluindo colagens. A conformação do processo a regras pré-determinadas resultava em imagens estranhamente semelhantes (pois estruturadas dentro da mesma lógica), porém únicas (pois a intersubjetividade forçada dos participantes dentro dessas regras produzia resultados aleatórios)².

O crítico Peter Bürger define nessas práticas uma produção direta do acaso, em contraponto ao acaso simplesmente percebido. O “acaso produzido”, em sua definição, “não é resultado de uma espontaneidade cega no trato com o material, mas, ao contrário, provém do mais exato dos cálculos. O cálculo, porém, compreende unicamente os meios, permanecendo o resultado consideravelmente imprevisível”.³ Para os surrealistas implantar o acaso era uma tentativa de restabelecer o imprevisito na vida cotidiana, como forma de resistência ao escopo restritivo de uma sociedade ordenada segundo uma racionalidade-voltada-para-os-fins”⁴.

Estendendo as ideias de jogo e acaso para o universo das imagens técnicas, Vilém Flusser propõe que os programas “são jogos que computam” (juntam) elementos pontuais ao acaso (‘acaso’ = o que caiu junto)”. Onde “toda imagem técnica é produto de acaso, de junção de elementos. Toda imagem técnica é “acidente programado”. É precisamente isto que o termo “automação” significa: processo de acidentes programados do qual a intenção humana foi eliminada, para se refugiar no programa produtor dos acidentes”⁵.

Yves Tanguy, Joan Miró,
Max Morise, Man Ray
Nude, 1927
Nanquim, lápis de cor e
grafite sobre papel
35,9 x 22,9 cm

André Breton, Jacqueline
Lamba, Yves Tanguy
Sem título, 1938
Colagem sobre papel
25,4 x 12,7 cm

2. LAXTON S. *The Good Fairy Automatism*, em *Chance Aesthetics*, p. 30
3. BÜRGER, P. *Teoria da Vanguarda*, p. 153
4. Op. cit., p. 149
5. FLUSSER, V. *O Universo das Imagens Técnicas*, p. 29

No filme de ficção científica Blade Runner 2049 (2017), de Denis Villeneuve, o replicante K (Ryan Gosling) vive com sua namorada holográfica Joi (Ana de Armas). Joi é um aplicativo comercial dotado de um avançado sistema de inteligência artificial, capaz de desenvolver sentimentos. A relação dos dois personagens é baseada em uma interação visual/verbal sem, contudo, nenhum contato físico. A certa altura da trama, Joi contrata uma garota de programa (Mackenzie Davis) para servir de suporte material a sua projeção e, assim, consumir uma relação física com K. O programa se projeta sobre o corpo humano da garota. Expressões e movimentos se fundem, ainda que com certa falta de sincronia. Joi se materializa. No futuro de 2049, a imagem ainda precisa de um corpo.

PINTURA 2.0

A credito que pensar a pintura depois da Internet, ou na era da Internet, não significa pensar exclusivamente na implicação direta de dispositivos digitais na fatura do trabalho. A mudança nos paradigmas de produção, consumo e distribuição de informações resultante da onipresença da rede já se encontra arraigada a tal ponto que sua influência se estende em nossa interação com o mundo mesmo quando estamos desconectados. Parece-me inevitável, portanto, que todo fazer artístico hoje seja ao menos parcialmente contaminado por essa condição.

É do modo como a pintura enfrentou e conseguiu metabolizar um universo de imagens e procedimentos externo aos seus próprios meios – o universo das imagens técnicas – que advem muito da força que assegurou sua continuidade e relevância no decorrer do século XX. Distanciando-se dos discursos que procuravam justificá-la a partir de suas especificidades enquanto *medium*, a pintura se estabelece como um ponto de confluência em uma rede que atravessa diferentes meios e linguagens.

86

Num cenário em que o digital acabou por abranger as mídias anteriores – ao menos ao ponto em que todo conteúdo, mesmo produzido de maneira analógica, tende a se transformar em imagem digital na web – é possível pensar que um conjunto de operações determinado pela lógica destes dispositivos se estende a toda produção imagética contemporânea.

Ao trazer para a discussão artistas que trabalham diretamente na rede, ou seja, numa condição em que essa lógica é exacerbada, procurei, retrospectivamente, demonstrar como os procedimentos por eles utilizados de alguma forma atualizam e extrapolam intenções presentes na produção pictórica da década de 1960, que propõe um embate com as imagens mecanicamente produzidas em circulação. Por outro lado, olhando para o presente, entendo que esses mesmos procedimentos não diferem significativamente da forma como muitos pintores trabalham hoje. Cabe, então, considerar de modo particular, em que termos a pintura se posiciona frente a estas transformações.

Partindo de trabalhos dessas duas primeiras décadas do séc. XXI, proponho, de modo esquemático, pensar em três abordagens distintas, ainda que estas muitas vezes se sobre-

ponham e se particularizem segundo as intenções de cada pintor. A primeira, e mais evidente, diz respeito ao afluxo de novas imagens continuamente produzidas e disponibilizadas e o modo como esse fluxo impulsiona e intensifica as práticas anteriores de apropriação. A segunda abordagem estende o conceito de rede para o campo da pintura, quando o resultado pictórico passa a ser a soma de um conjunto de operações de dispositivos interligados. Por fim, a terceira, desloca a ideia de produção a partir de conteúdo já existente para a própria história da arte, como “um arquivo totalmente disponível, rico em material que pode ser manipulado e recontextualizado [onde] os pintores não inventam simplesmente suas pinturas do zero, mas remontam em telas individuais às histórias da arte já existentes”¹.

VALE TUDO

Não é coincidência que o *boom* da pintura figurativa do início dos anos 2000 tenha tomado corpo em meio à explosão da tecnologia digital e a popularização do acesso à Internet. Com as câmeras fotográficas digitais, as etapas de captura e visualização da imagem se fundiram em um único momento, e a libertação do suporte físico (filme e papel fotográfico) barateou e simplificou o processo, dando início à produção indiscriminada de fotografias que vivenciamos hoje. *Scanners* domésticos permitiram digitalizar imagens analógicas de qualquer procedência, reanimando em vida digital arquivos de acesso antes restrito. A disponibilidade dos computadores pessoais e softwares de computação gráfica, que começara na década anterior, concedeu acesso ao universo das imagens sintéticas a usuários sem conhecimento de programação, critério antes indispensável. Por fim, o acesso à Internet possibilitou que esse novo conjunto de imagens, de todas as partes do planeta, fosse colocado em circulação.

É no contexto dessa superabundância visual, e em proximidade com as poéticas digitais antes discutida, que pintores retomam a apropriação de imagens já existentes como ponto de partida da pintura.

Apesar do aspecto “fotográfico” de parte desses trabalhos, entendo que eles extrapolam a discussão específica da fotografia enquanto mídia, uma vez que no vale tudo das imagens da rede, uma “fotografia” encontrada em um mecanismo de busca

pode ser, na verdade, um frame retirado de um vídeo analógico carregado por um usuário em uma plataforma como o YouTube que, por sua vez, foi retirado de contexto por outro usuário, e assim por diante. Nesse cenário, perde sentido também centrar a discussão no caráter indicial dessas imagens, já que elas não apenas podem chegar sem informações sobre autoria e modo de produção, como são também manipuladas pelos próprios pintores em softwares de edição de imagem, seguindo critérios puramente pictóricos que pouco dizem respeito a uma fidelidade com o referencial. Quando Wilhelm Sasnal afirma que “há tantas imagens por aí hoje em dia, mas a maioria não é “real”, já que elas só existem na Internet”², aponta uma condição de existência dessas imagens que as difere do conjunto coletado por Gerhard Richter no *Atlas* (1962 – 2013).

2. *A Brush With the Real*, p. 05

88

A pintura de Sasnal parece não obedecer a nenhuma organização temática ou estilística. Seus trabalhos vão de retratos a paisagens, passando por discos voadores e histórias em quadrinhos, com uma variação no tratamento que ora as aproxima de um realismo fotográfico e ora as leva ao extremo oposto, beirando a abstração.

Eberhard Havekost têm uma variação temática igualmente ampla. O pintor se apropria de imagens de diferentes fontes e as manipula digitalmente, retirando da cena elementos que poderiam remetê-la a uma situação mais específica. A aplicação da tinta é superficial e uniformizada planifica a imagem. Suas pinturas não reproduzem a materialidade das coisas, pelo contrário, evocam as imagens em estado virtual que consumimos na tela dos dispositivos.

Imagens de câmeras de vigilância em complexos industriais como os da Nasa, forneciam o material de base para Rafael Carneiro. Retiradas do site da própria agência, as imagens eram ampliadas em pinturas de grandes dimensões que enfatizavam o aspecto “pixelizado” da falta de resolução digital. Em suas pinturas mais recentes, o artista recorta e sobrepõe digitalmente em *layers* diferentes imagens que, no momento seguinte, traduz para a tela.

Os arquivos da rede em baixa resolução são também o ponto de partida para Dan Hays. Em seus trabalhos, que tem a paisagem como tema, Hays busca material em sites sobre acampamento e parques de caravana para depois submetê-los

Wilhelm Sasnal
Broniewski, 2005
Óleo sobre tela
190 cm x 190 cm

Sem título (UFO), 2002
Óleo sobre tela
150 cm x 150 cm

Ebehard Havekost
Flatscreen 4, 2010
Óleo sobre tela
90 cm x 60 cm

90

a processos de modulação, inversão e texturização no computador. Curiosamente, durante uma pesquisa on-line, o pintor britânico descobriu um outro Dan Hays, canadense, e começou a fazer trabalhos a partir de fotos das Montanhas Rochosas que seu homônimo fazia de modo amador e disponibilizava on-line (assim como de imagens das transmissões ao vivo de sua webcam). Hays, o pintor, nunca visitou o Canadá.

CONEXÕES

A rede define a forma paradigmática da era da informação. A ideia de uma “pintura em rede” (*network painting*) começa em 1955, com *Rebus*, de Rauschenberg e se amplifica na produção posterior ao advento da tecnologia digital. Ao menos essa é a leitura do crítico David Joselit, que entende ainda que neste tipo de pintura “o trabalho estético consiste em transportar objetos de uma posição histórica, topográfica, ou epistemológica para outra (e de volta novamente)”³.

Sem me ater à argumentação de Joselit, mas emprestando desse a transposição do conceito de rede para a o plano da pintura, procuro identificar com esta segunda abordagem trabalhos onde a imagem final é resultado de sua circulação, em diferentes instâncias, por uma rede de dispositivos interligados.

A descrição dos processos empregados na produção de uma pintura do artista Takashi Murakami, permite melhor visualizar esse cenário:

Antes de nós efetivamente começarmos uma pintura, nós criamos um modelo em escala reduzida [...] e gradualmente o redimensionamos para uma imagem maior, visando o máximo de suavidade nas linhas de contorno. Então meus assistentes começam seu trabalho colaborativo, usando a ferramenta de curva Bézier no Adobe Illustrator para aumentar ainda mais a suavidade das linhas. Esta é uma tarefa extremamente difícil, até mesmo dolorosa.

Depois que essa etapa é cumprida, começamos a conversa com o estúdio de pintura. Os dados precisam ser convertidos para um formato apropriado para a impressão silk-screen, o que significa, mais uma vez, criar um arquivo completamente novo. Quando trabalhamos em uma peça de grande formato, precisamos de seis membros da equipe presentes

3. JOSELIT, D. Reassembling Painting, em *Painting 2.0*, p. 173

Rafael Carneiro
Sem título, 2017
Óleo sobre tela
182 x 230 cm

Dan Hays
Colorado Snow Effect 9,
2010
Óleo sobre tela
107 x 142 cm

em tempo integral para gerenciar esse processo de criação de dados. Ainda que eles fiquem a postos em seus computadores dezesseis horas por dia, o processo pode levar até três semanas para estar completo. E mais, o trabalho requer uma enorme habilidade técnica.

Em seguida, misturamos a tinta e começamos a produzir as telas serigráficas cuidadosamente para manter a precisão. Esta etapa pode resultar em até mil telas diferentes para uma única pintura.

[...] Após três meses de trabalho de meus pintores assistentes, os “pintores de finalização” irão refinar os resultados. Ao invés de utilizar dados ou modelos como guia, eles têm um “olho treinado” para a harmonia. O trabalho deles é garantir que a peça se sustente como um trabalho de arte completo. Essa etapa é completamente delicada e subjetiva, e requer uma sensibilidade estética que se difere do gerenciamento de dados ou habilidade técnica, sendo mais próxima de algo que você encontraria antigamente no atelier de Rubens.

Aqui, a peça inevitavelmente será direcionada para algo que se confronte com minha própria estética. O que nos leva à parte mais importante: para encarar esse confronto, eu decido pessoalmente o que permanece e o que precisa ser mudado. Às vezes, eu faço mudanças drásticas que afetam o trabalho em cada nível, o que, claro, faz com que a equipe se irrite comigo. Isso leva a mais uma etapa de vai e volta que, no fim das contas, aumenta a força do trabalho⁴.

Nesse processo, a imagem que é originalmente um desenho sobre papel, se transforma em código do arquivo vetorial, que se transforma em imagem fotográfica para a serigrafia, que se transforma em pintura, novamente manual.

Julie Mehretu também opera uma rede de vetores complexa, partindo de um emaranhado de dados visuais – renderizações arquitetônicas de AutoCAD, *clippings* de jornais, fragmentos de grafite e mapas – coletadas em arquivos e downloads da web. Imagens de espaços públicos como praças, estádios e estações de transporte comunitário são traçadas também no Adobe Illustrator, formando padrões abstratos que são então pintados com nanquim e acrílica sobre uma superfície de sílica.

Christopher Wool faz uma pintura (*Sem título*, 2007), um objeto material. Quando fotografa essa mesma pintura, a transforma em arquivo digital. Esse arquivo é manipulado no computador e transformado em matriz serigráfica, que é im-

4. MURAKAMI, T., Murakami Ego, p. 59

Takashi Murakami
727, 1996
Tinta de polímero sintético
e serigrafia sobre tela
(três painéis)
299,7 x 449,6 cm

Julie Mehretu
Dispersion, 2002
Nanquim e acrílica
sobre tela
228.6 x 365.8 cm

Christopher Wool
Sem título, 2007
Enamel sobre tela
320 x 244 cm

Sem título, 2009
Enamel e serigrafia
sobre papel
182 x 140 cm

Laura Owens
Sem título, 2013
 Acrílica, Flashe,
 serigrafia e pastel
 sobre tela
 349 x 304 cm

Sem título, 2016
 Flashe e serigrafia
 sobre linho
 182 x 140 cm

pressa sobre papel e, então, novamente pintada. O resultado (*Sem título*, 2009) sobrepõe e confunde pintura e imagem.

De modo semelhante, Laura Owens amplia as correlações entre imagem pintada e pintura transformada em imagem, entre espaço real e espaço virtual. O processo de construção de *Sem título* (2016) integra Photoshop, serigrafia, apropriação de imagens da cultura de massa e uma reprodução digitalmente manipulada e pixelizada de uma pintura cubista de Juan Gris sobreposta a um fundo retirado de um pôster do gato Garfield. A pintura de Owens mistura o volume virtual dos *layers* do software aos volumes reais. Em *Sem título* (2013) formas que parecem flutuar sobre a superfície serigrafada dos classificados de jornal são por vezes marcas gestuais carregadas de um *impasto*, noutras vezes a emulação de pinceladas feitas pelo computador, de modo que as sombras reais, da materialidade da tinta e sombras projetadas pintadas para sugerir volume, confundem a percepção dos planos.

ATEMPORALIDADE

Para o pintor David Hockney, “existe uma história dos gestos (*marks*), assim como existe uma história das imagens: os diferentes tipos de marcas que os artistas usam e tomam emprestado uns dos outros”⁵. Estendendo o conceito de apropriação, a terceira abordagem não mais incorpora imagens em si, mas extrapola esses empréstimos de que Hockney fala, num entendimento de que gestos e estilos estão igualmente disponíveis para reanimação, reconstituição e *sampling*.

Na atual condição cultural em que, pela rede, o acesso a imagens de obras de arte de qualquer período se dá de forma imediata e sem hierarquia, as relações entre o velho e o novo se desestabilizam. No eterno presente digital, artistas se voltam para esse catálogo expandido da história da arte com a mesma naturalidade com que operam qualquer outra forma de informação visual.

O escritor de ficção científica William Gibson cunhou o termo “atemporalidade” para descrever um novo estado da realidade onde, em decorrência da Internet, todas as eras parecem existir de uma só vez⁶. Essa premissa é o fio condutor da exposição *The Forever Now – Contemporary Painting in an Atemporal World* (2014–15), no MoMA, que reúne pinturas de dezessete artistas que, segundo a curadora Laura Hopton, apresentam esse caráter atemporal. Para Hopton, nas artes visuais, o conceito se manifesta em um fazer artístico que é inspirador por, se refere a, e beneficia-se de estilos, temas, motivos, materiais e estratégias de diversas matrizes da história da arte. Destituída de ironia ou nostalgia, essa produção estaria mais próxima de um “*connoisseurship* de informações ilimitadas, uma seleção e tomada de elementos do passado para resolver um problema ou tarefa em mãos.”⁷

Matt Connors, presente na exposição, entende que sua pintura não aponta para um ponto específico do passado, mas para a amplitude da rede de possibilidades que se estendem pelos diversos períodos. Segundo o próprio, suas pinturas se originam da soma de influências que vão do Expressionismo Abstrato e pintura *Color Field*, Henri Matisse, Marsden Hartley, Artur Dove, Morris Louis, Helen Frankenthaler, Ellsworth Kelly, Robert Ryman, Paul Freely, Kenneth Noland, Yves Klein, Daniel

5. HOCKNEY, D. *A History of Pictures*, p. 44

6. HOPTMAN L. *The Forever Now* p. 13

7. Op. cit., p.14

Matt Connors
Egypt, Hard G, 2015
Acrílica sobre tela
213 x 152 cm

97

8. Op. cit.

Buren, Martin Barré, Olivier Mosset, Blinky Palermo, Gerhard Richter, Martin Kippenberger, Imi Knoebel e Sigmar Polke.⁸

A partir de uma variedade de estilos, a superfície pictórica desses artistas funciona como uma plataforma onde gêneros se transformam, se confundem e se colidem, reformulando questões de originalidade e subjetividade.

As pinturas de Charline von Heyl, misturam formas abstratas e representacionais que simultaneamente se amalgamam e desagregam. Incorporando elementos de tradições dis-

Richard Aldrich
 Portrait of a Man with Cat Ears, 2014
 Óleo, cera e madeira sobre tela
 213 x 147 cm

Charline von Heyl
 Jakealoo, 2012
 Óleo e acrílica sobre tela
 200 x 188 cm

Josh Smith
 Conjunto apresentado em
*Forever Now – Contemporary Painting in
 an Atemporal World*, MoMA, 2014-15

tintas, a artista justapõe e sobrepõe camadas, tecendo tramas que confundem a percepção do observador. Em *Jakealoo* (2012) a parte superior da tela apresenta áreas de cores mais vibrantes, sobrepostas por uma camada mais fina de branco. No canto abaixo, uma janela com enquadramento preto parece revelar as camadas de baixo da pintura – na verdade, estão pintadas sobre o branco. Esses truques enfatizam o aspecto físico da imagem, ao mesmo tempo em que jogam com a nossa percepção dos *layers* digitais.

Richard Aldrich fragmenta referências culturais e históricas – um pequeno trecho de cor, um gesto caligráfico – em uma operação pictórica que se aproxima do *sampling* na música. Josh Smith, por sua vez, percorre uma gama que vai da abstração a paisagens, de monocromos a trabalhos mais conceituais, por meio de estratégias diversas que envolvem xerocar seus próprios trabalhos e aplicá-los novamente sobre a tela. Utilizando o mesmo formato, Smith enfatiza que suas pinturas se equivalem tanto em estilo, quanto cronologicamente – já que os diferentes percursos não seguem um desenvolvimento pictórico mas são, ao contrário, todos produzidos ao mesmo tempo.

99

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BÜRGER, Peter. *Teoria da Vanguarda*. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

BAIO, Cesar. *Máquinas de Imagem – Arte, Tecnologia e Pós-Virtualidade*. São Paulo: Annablume, 2015.

BAUDELAIRE, Charles. *Sobre a Modernidade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996

CORNELL, Lauren e HALTER, Ed. ed. *Mass Effect – Art and The Internet in the Twenty-First Century*. Cambridge: MIT Press, 2015.

CRARY, Jonathan. *24/7 – Capitalismo Tardio e os Fins do Sono*. São Paulo: CosacNaify, 2014.

FLUSSER, Vilém. *O Universo das Imagens Técnicas – Elogio da Superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta – Ensaio para uma Filosofia da Fotografia*. São Paulo: É Realizações, 2018.

FONTCUBERTA, Juan. *The Post-Photographic Condition* [catálogo]. Montreal: Kerber, 2015.

101

GODFREY, Tony. *Painting Today*. Londres: Phaidon, 2009.

GOLDSMITH, Kenneth ed. *I'll Be Your Mirror – The Selected Andy Warhol Interviews*. Cambridge: Da Capo Press, 2009

HOCKNEY, David e GAYFORD, Martin. *A History of Pictures: From the Cave to the Computer Screen*. Londres: Thames & Hudson, 2016.

HUDSON, Suzanne. *Painting Now*. Londres: Thames & Hudson, 2015.

HOPTMAN *The Forever Now – Contemporary Painting in an Atemporal World* [catálogo]. Nova York: The Museum of Modern Art, 2014.

KHOLEIF, Omar. *Goodbye, World! – Looking at Art in the Digital Age*. Berlim: Sternberg Press, 2018.

KHOLEIF, Omar. ed. *You Are Here. Art After the Internet*. London: HOME and SPACE, 2017.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

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

MITCHELL, William J. T. *The Reconfigured Eye: Visual Truth in The Post-Photographic Era*. Cambridge: MIT Press, 1994.

MURAKAMI, Takashi. *Murakami Ego*. New York: Skira Rizzoli, 2012.

OBRIST, Hans-Ulrich ed. Gerhard Richter: *The Daily Practice of Painting – Writings 1962-1993*. Cambridge: MIT Press, 1998.

RESPINI, Eva. *Art in the Age of the Internet – 1989 to Today*. Boston: Yale University Press, 2018.

STEINBERG, Leo. *Outros Critérios*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

VALLI, Marc. *A Brush With the Real: Figurative Painting Today*. Londres: Laurence King Publishing, 2014.

102

Catálogos.

Shared Intelligence: American Painting and the Photograph. Georgia O'Keefe Museum, 2011.

Super Vision. Institute of Contemporary Art, Boston, 2006.

The Painting of Modern Life. The Hayward, Londres, 2007.

I Was Raised on the Internet. Museum of Contemporary Art Chicago. 2018

Chance Aesthetics. Mildred Lane Kemper Art Museum, Sam Fox School of Design & Visual Arts. 2009.

Painting 2.0 – Expression in the Information Age. mumok – Museum moderner Kunst Stiftung, 2016.

Imagens em Pinturas – Museu Serralves, Porto, 2006.

OUTRAS IMAGENS

A PINTURA
DEPOIS DA
INTERNET

VOLUME II

VITOR REZKALLAH IWASSO

Tese apresentada à Escola de
Comunicações e Artes da Universidade
de São Paulo para obtenção do título
de Doutor em Artes Visuais

Area de Concentração
Poéticas Visuais

Orientador
Prof. Dr. Marco Garaude Giannotti

São Paulo, 2020

I've been looking so long at these pictures of you
That I almost believe that they're real
I've been living so long with my pictures of you
That I almost believe that the pictures
Are all I can feel

The Cure, "Pictures of You"

No fim, tudo se volta para o olhar.

Uma pintura, no limite, é resultado do olhar de alguém para alguma coisa – o mundo, outras pinturas, imagens.

Independemente de o quão elaborado ou indiferente seja o processo que leva à pintura, quão mecanizado, computadorizado ou simplesmente produto de um acaso, é preciso um olhar que determine: “isso é uma pintura”.

Minhas pinturas não são apenas um conjunto de imagens que eu recolho da Internet, são o resultado do modo como eu olho para essas imagens: um olhar pictórico.

A pintura, para mim, começou numa janela. Pintava, então, um trecho da cidade visto da sala do apartamento onde eu morava na época. Essa janela, mais do que emoldurar a paisagem, funcionava como um anteparo dinâmico, que duplamente revelava e encobria partes da paisagem dependendo de sua posição; a veneziana, que se deslocava horizontalmente, definia um campo visual que era seccionado pelas bordas das esquadrias. A janela mediava o olhar impondo um *grid*.

Pintar paisagens nunca foi uma intenção. Era uma desculpa, uma muleta. Instigavam as relações entre os planos, os momentos em que a imagem “de fora” era segmentada por outra superfície material, com um corte seco. Mais uma soma de partes do que um todo. Essa paisagem funcionava, assim, como ponto de partida para um exercício pictórico. Não conseguia – e ainda não consegui – começar uma pintura do zero, sem estar olhando para nada.

5

Interessava-me, por outro lado, o embate com o fluxo incessante de fragmentos que é inseparável da experiência de andar numa cidade como São Paulo. As colisões abruptas de signos: anúncios publicitários sobrepostos em paredes com pinturas descascadas que se justapõem a superfícies de vidro ou metal espelhado onde um luminoso reflete suas cores. Essa realidade que eu vivenciava na rua não aparecia na cidade que eu via da janela.

Como na época não tinha uma câmera digital (o que ainda era relativamente caro), e os celulares ainda só faziam ligações, comecei a buscar imagens na Internet e a organizar essas colisões digitalmente. O que começou com imagens de ambientes urbanos foi aos poucos se estendendo a todo tipo de tema

6

que me parecesse visualmente interessante.

Estruturalmente, contudo, o *grid* da janela permaneceu. Ainda que “recortar” imagens no Photoshop seja um procedimento bastante simples, o que acabaria com a orientação ortogonal ditada pelo próprio formato das imagens (retangulares ou quadradas), a manutenção da grade sempre foi uma escolha deliberada. Esse princípio permitia ao mesmo tempo romper de forma brusca uma leitura linear da imagem, como intensificar a sensação de choque entre as diferentes imagens.

Na série de pinturas mais recentes, feitas a partir do software randômico, o *grid* se tornou a estrutura determinante das pinturas. Assim foi pensado. De certa forma, o software trouxe aquela janela de volta para a minha pintura.

Já me perguntaram – como eu já me perguntei – por que não parar o trabalho na imagem digital, que é um estado intermediário do processo; ou simplesmente imprimir essa imagem em um suporte. A resposta (ou, mais provavelmente uma das respostas) é que acredito que a pintura ainda oferece uma experiência da imagem que lhe é própria, insubstituível.

Talvez minha relação com a imagem digital tenha algo

Sem título

2003. óleo s/ tela.

80 x 120 cm (díptico)

próximo de uma vontade de, estranhamente, torná-la mais visível, de dar-lhe um corpo. Digo “estranhamente”, porque, paradoxo dos nossos tempos, quanto mais uma imagem circula, menos olhamos para ela. Eu consumo essas imagens. Olho mais para as imagens da tela dos vários dispositivos do que para as imagens do mundo. Isso é mais uma condição do que necessariamente uma escolha. No entanto, essas imagens não “existem”. Elas aparecem na mesma velocidade em que desaparecem dos monitores e, mesmo quando salvas, perdem-se nos inúmeros arquivos sem, provavelmente, nunca mais serem acessadas novamente. Nesse sentido, pintar configura-se para mim uma tentativa de extrair alguma solidez dessa experiência imaterial da rede. De retirar fragmentos do fluxo cada vez mais acelerado de informações e realmente olhar para eles. Processá-los. Com tempo.

Não é mais possível fugir da experiência do digital. A esse ponto, já não é possível definir bem onde acaba nossa vida “real” e onde começa nossa vida on-line. As duas já estão profundamente imbricadas. Incorporar essa vivência digital ao trabalho, é por um lado uma extensão natural de recursos. Mas é também um modo de deslocar sua lógica produtiva para um ambiente que, não necessariamente, se pauta nesses mesmos critérios de produtividade. É levá-la para um espaço de reflexão.

Minha pintura não fala sobre corpos humanos, paisagens, plantas, objetos, fragmentos de texto ou propagandas, ainda que todos esses temas possam figurar nela. Fala sobre uma experiência de olhar para todas essas coisas ao mesmo tempo, continuamente.

Assim como na rede todas as imagens se equivalem, para mim, também se nivelam no plano pictórico. Deslocadas de sua função original – que no atual processo eu nem mais vislumbro – tornam-se peças que se conformam à lógica interna do quadro. Tornam-se um meio, uma passagem. Como a paisagem da janela, são um momento de transição em direção a outras imagens.

Penso que olhar como um pintor, no fundo, talvez seja sempre buscar suas pinturas preferidas nas coisas para as quais se olha. Uma volta às afinidades eletivas. A presença da Internet e da tecnologia digital na pintura da última década multiplicou consideravelmente os pontos de vista, apontando uma infinidade de outros caminhos possíveis. Mas, de alguma forma, ainda olhamos para trás, mesmo que através de outras telas.

Sem título
2003. óleo s/ tela.
70 x 100 cm (díptico)

Antes das pessoas
2005. óleo s/ tela.
100 x 150 cm

13

Pequenas causas perdidas
2008. óleo s/ tela.
150 x 200 cm

Erros melhores para amanhã
2009. óleo s/ tela.
200 x 225 cm (díptico)

Enquanto as lições aprendidas vão pelo ralo

2010. óleo e acrílica s/ tela.

130 x 200 cm

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

Spider: Queueing ht
Spider: Queueing ht
Spider: Queueing ht
Spider: Queueing ht
Spider: Queueing ht
Spider: Queueing ht
Spider: Queueing ht
m-giro-cultural-por
Spider: Queueing ht
sentantes-no-consel
Spider: Queueing ht
ta-o-em-livre-doc-n
Spider: Queueing ht
gas-de-interc-mbio
Spider: Queueing ht
-para-dossi-literat
Spider: Queueing ht
lica-nova-edi-o

Donwloading >>> htt
11_578716102471121_
9e&oe=5B3F7731
Donwloading >>> htt
79_1021401794011573
2a56b&oe=5B4CF8E5
Donwloading >>> htt
25_1831608950242506
9758&oe=5B10DE1C
Donwloading >>> htt
20_1021544103208265
446b4&oe=5B402548
Donwloading >>> htt
_337505636303080_96
F8
Donwloading >>> htt
9004_21964221937182
8e724&oe=5B3F96AD
Donwloading >>> htt
8753_22000880600183
4d4761&oe=5B47B00A
Donwloading >>> htt
432728_202317804437
06448b1f&oe=5B0EEE5
Donwloading >>> htt
628329_207057429630
1cb24f39&oe=5B11393
Donwloading >>> htt

tp://www3.eca.usp.br/ead
tp://www3.eca.usp.br/biblioteca
tp://www3.eca.usp.br/internacional/apresentacao
tp://www3.eca.usp.br/comunicacao
tp://www3.eca.usp.br/biblioteca/publicacoes
tp://www.eca.usp.br/noticias
tp://www.eca.usp.br/noticias/recep-o-dos-intercambistas-te
-s-o-paulo
tp://www.eca.usp.br/noticias/congrega-o-escolhe-seus-repre
ho-deliberativo-do-ieb
tp://www.eca.usp.br/noticias/eca-abre-concurso-para-habili
cia
tp://www.eca.usp.br/noticias/eca-divulga-editais-com-78-va
tp://www.eca.usp.br/noticias/revista-da-usp-recebe-artigos
ura-e-jornalismo-suportes-e-fronteiras
tp://www.eca.usp.br/noticias/revista-signos-do-consumo-pub

node-spimg — -bash — 77x41

ps://scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-1/p56x56/269923
647644816240929128_n.jpg?oh=d27f6f4738eb0a029fb23e8c0b68e8

ps://scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-1/p56x56/282800
7_1378800405797887182_n.jpg?oh=3dfc300e8845d6a25f60a3e169a

ps://scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-1/p56x56/285771
_7395419105942023861_n.jpg?oh=3adfc7bb8c764f4a77c87efa606e

ps://scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-1/p56x56/286606
9_6765749926831040664_n.jpg?oh=6e1289295c2fe9b419a54885e69

ps://scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-1/p56x56/575852
486343_n.jpg?oh=cac5ebc1a73b36a3330620d1bc2d3e2b&oe=5B03F3

ps://scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/s851x315/2827
88_401458298666437229_n.jpg?oh=8bce15247cc85080a847b6e05f3

ps://scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/s851x315/2837
68_1505670556289726611_n.jpg?oh=ebe7df440f2050e42aea81bd47

ps://scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t15.0-10/p261x260/22
6038_3992056262069059584_n.jpg?oh=ff7d819c88774acc02d41023

2
ps://scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t15.0-10/p261x260/23
3079_7126764441139412992_n.jpg?oh=69da45c2aa55354e354dc7d4

6
ps://scontent.fgru5-1.fna.fbcdn.net/v/t15.0-10/p526x296/24

Um acontecimento não central
2016. óleo e acrílica s/ tela.
80 x 80 cm

Pequenas profecias
2016. óleo e acrílica s/ tela.
60 x 60 cm

Crenças vagas e desânimos inevitáveis
2016. óleo e acrílica s/ tela
90 x 90 cm

Esperando nada e esperando tudo #3, #1 e #2
2017. óleo e acrílica s/ tela
20 x 20 cm (cada)

31

Nada tinha mudado ou desaparecido
2018. óleo e acrílica s/ tela.
40 x 40 cm

Algo despercebido assombrando o dia
2018. óleo e acrílica s/ tela.
150 x 150 cm

Missões há muito esquecidas
2018. óleo e acrílica s/ tela.
40 x 40cm

39

Um longo e tedioso argumento
2017. óleo e acrílica s/ tela
60 x 60 cm

Títulos, nomes e honras
2018. óleo e acrílica s/ tela.
100 x 120cm

(página anterior)

Sem onde ir ou ser

2019. óleo s/ tela

120 x 180 cm (díptico)

Coisas que não serão necessárias
2017. óleo e acrílica s/ tela.
80 x 80cm

45

Finalmente não somos ninguém
2018. óleo e acrílica s/ tela
60 x 80 cm

De um microcosmo que perdeu seu lugar
2017. óleo e acrílica s/ tela
80 x 80cm

Brinde à causa e efeito
2016. óleo e acrílica s/ tela.
60 x 60cm

Irrelevâncias deliberadas

2020. óleo s/ tela

100 x 100 cm

55

O que havia para dizer?
2020. óleo e acrílica s/ tela
60 x 50 cm

56

Respostas não dadas
2017. óleo e acrílica s/ tela.
60 x 60cm

59

Tesouros improváveis
2019. óleo e acrílica s/ tela.
50 x 40cm

Nem antes nem depois nem nunca
2020. óleo s/ tela
50 x 30cm

O caminho mais rápido para chegar à costa
2019. óleo s/ tela.
150 x 150 cm

Propósitos contraditórios
2019. óleo s/ tela
50 x 40cm

Como as coisas podem se tornar seu oposto
2020. óleo s/ tela.
140 x 140 cm

*Afogando silêncios antes
que eles pudessem começar*
2019. óleo s/ tela.
150 x 150 cm