



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

ANDERSON PEREIRA SILVA DOS SANTOS

**FLORESTA NEGRA:
A REMIXABILIDADE NO ENCONTRO DA PINTURA ÓLEO COM O
DIGITAL**

SALVADOR
2020

ANDERSON PEREIRA SILVA DOS SANTOS

**FLORESTA NEGRA:
A REMIXABILIDADE NO ENCONTRO DA PINTURA ÓLEO COM O
DIGITAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, Área de concentração: Processos Criativos.

Orientador: Prof. Dr. Danillo Silva Barata

SALVADOR
2020

RESUMO

Essa dissertação trata de como as técnicas de pintura tradicional estão sendo renovadas no encontro com as mídias emergentes. Entendendo que a pintura é um dos modos de produção de imagens, reflito sobre o impacto dessas novas mídias na percepção de imagens. Procuo, assim, pensar como o conceito de remixabilidade usado por Manovich (2005) que a denomina “o processo transformativo por meio do qual os meios e as informações que organizamos e compartilhamos podem ser recombinaados e construídos de modo a criar novas formas, conceitos, idéias, mashups e serviços” pode ser adotado para refletir sobre minha pintura que, sem deixar de trabalhar com algumas das técnicas e ensinamentos tradicionais, amplia o espaço definido da tela e das tintas a óleo, tomando novas dimensões: o movimento, a música, a realidade aumentada, a reprodução, o compartilhamento.

Para tanto e por considerar o processo criativo como uma atividade que não diz respeito somente à uma obra ou um conjunto de obras, mas que envolve a vida do artista, feita de caminhos, escolhas, incertezas (SALLES, 1998; OSTROWER, 2004) utilizo o método autobiográfico como parte de minha escolha metodológica para esse estudo.

Palavras-chave: remixabilidade, pintura, óleo, digital, realidade aumentada.

Abstract

This dissertation deals with how traditional painting techniques are being renewed in the encounter with emerging media. Understanding that painting is one of the ways of producing images and I reflect on the impact of these new media on the perception of images. I try, therefore, to think how the concept of remixability used by Manovich (2005) that calls it “the transformative process through which the means and information that we organize and share can be recombined and constructed in order to create new forms, concepts, ideas, mashups and services” can be adopted to reflect on my painting which, while still working with some of the traditional techniques and teachings, expands the defined space of canvas and oil paints, taking on new dimensions: movement, music, augmented reality, reproduction, sharing.

For this purpose and considering the creative process as an activity that does not only concern a work or a set of works, but that involves the artist's life, made up of paths, choices, uncertainties (SALLES, 1998; OSTROWER, 2004) the autobiographical method as part of my methodological choice for this study.

Keywords: remixability, painting, oil, digital, augmented reality.

Folha de Aprovação

Anderson Pereira Silva dos Santos

Trabalho de conclusão do curso para obtenção do título de mestrado em Artes Visuais, pelo Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia - PPGAV/EBA/UFBA. A dissertação: “Floresta Negra: A remixabilidade no encontro da pintura óleo com o digital” foi apresentada aos membros da Banca Examinadora, e por estes aprovada, em 28 de julho de 2020 :



Prof. Dr. Danillo Barata

Professor Doutor: Danillo da Silva Barata (orientador)



Nanci Santos Novais

Professora Doutora Nanci Santos Novais



Emi Koide

Professora Doutora Emi Koide



ATA nº009.2020
ATA de Defesa Pública de Dissertação intitulada
“Floresta Negra: A remixabilidade no encontro da
pintura óleo com o digital” de autoria do
mestrando **Anderson Pereira Silva dos Santos**.

DATA: 28 de julho de 2020

HORA: 14:30 h

LOCAL: Forma remota, pela plataforma Conferência Web RNP, na sala
<https://conferenciaweb.rnp.br/events/defesa-publica-de-dissertacao-anderson-santos-pereira>

1 No vigésimo oitavo dia do mês de julho, do ano de dois mil e vinte, às
2 quatorze horas e trinta minutos, realizou-se de forma remota através
3 da plataforma da Comunidade Acadêmica Federada da Rede Nacional
4 de Pesquisa, no endereço eletrônico [https://conferenciaweb.rnp.br/events/defesa-](https://conferenciaweb.rnp.br/events/defesa-publica-de-dissertacao-anderson-santos-pereira)
5 [publica-de-dissertacao-anderson-santos-pereira](https://conferenciaweb.rnp.br/events/defesa-publica-de-dissertacao-anderson-santos-pereira), sob a presidência do Prof. Dr.
6 Danillo Silva Barata, a sessão pública de Defesa de Dissertação do
7 mestrando **Anderson Pereira Silva dos Santos**, intitulada “*Floresta*
8 *Negra: A remixabilidade no encontro da pintura óleo com o digital*”.
9 Presentes a Banca Examinadora composta pelos Professores Doutores
10 Danillo Silva Barata – orientador (PPGAV/UFBA), (UFRB) e Nanci Santos
11 Novais (PPGAV/UFBA). O referido mestrando fez a apresentação de sua
12 dissertação e, após discussões, análises e avaliações, foi feita a leitura
13 do Parecer Conjunto da Banca Examinadora. O trabalho de conclusão
14 do Curso de Mestrado em Artes Visuais de Anderson Pereira Silva dos
15 Santos foi considerado **APROVADO** pelos membros da Banca. Nada
16 mais havendo a tratar, os trabalhos foram encerrados e eu, Danillo
17 Silva Barata, presidente desta sessão e professor do PPGAV-UFBA,
18 lavrei a presente Ata que, após de lida e aprovada, vai assinada por
19 mim, pelos outros membros da Banca Examinadora e pelo mestrando.
20 // Salvador, 28 de julho de 2020.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: Estudo a partir de modelo, 42 x 29,7 cm, 1995	p. 24
Figura 2: Estudo a partir de modelo, 42 x 29,7 cm, 1995	p. 25
Figura 3: #5, acrílico sobre tela, 19x27cm, 1997	p. 26
Figura 4: #12 Who?, acrílico sobre tela, 19x27cm, 1997	p. 26
Figura 5: #3, Liebspaar, acrílico sobre tela, 19x27cm, 2000	p. 27
Figura 6: #8, Amantes, acrílico e óleo sobre tela, 80x80cm, 2000	p. 27
Figura 7: 66, madalena, grafite sobre papel, 18x20cm, 2003	p. 29
Figura 8: Please, pintura digital, 1999	p. 32
Figura 9: Heart, pintura digital, 1999	p. 32
Figura 10: Mulher, óleo e acrílico sobre tela, 19x27cm, 1999 (coleção particular NY)	p. 33
Figura 11: #39 (Danae), óleo sobre tela, 19x27cm, 2001	p. 33
Figura 12: Pintor e modelo, óleo sobre tela 200x130cm, 2000 (coleção particular NY)	p. 34
Figura 13: #42, óleo sobre tela, 19x27cm, 2002	p. 34
Figura 14: #43, óleo sobre tela, 19x27cm, 2002	p. 34
Figura 15: #54 (Virgem), óleo sobre tela, 40x40cm, 2002	p. 35
Figura 16: #48 (Virgem), óleo sobre tela, 19x27cm, 2002	p. 35
Figura 17: Perros, óleo sobre papel craft, 120x229cm, 2004	p. 36
Figura 18: Perros#5, óleo sobre papel, 145x117cm, coleção particular São Paulo	p. 36
Figura 19: Perros#8, óleo sobre tela, 40x50cm, coleção particular Nova Yorke	p. 37
Figura 20: Perros#9, óleo sobre tela 18x29cm 2005, coleção particular São Paulo	p. 37
Figura 21: Composição em Cm, óleo sobre papel, 100x54cm, 2005 coleção AMBA Londres	p. 37
Figura 22: Demoiseles, óleo sobre papel, 39,5x39,5cm, 2005	p. 37
Figura 23: Lilian (paisagem), óleo sobre tela, 18x24cm, 2007	p. 38
Figura 24: Paisagem#8, óleo sobre tela, 160x80cm, 2008/09	p. 39
Figura 25: Paisagem#7, óleo sobre tela, 18x24cm, 2008	p. 42
Figura 26: Loui, óleo sobre tela, 30x40cm, 2008 (coleção particular São Paulo)	p. 43
Figura 27: Loui IV, óleo sobre tela, 150x50cm, 2010, coleção particular Salvador	p. 44
Figura 28: Árvores, óleo sobre foamboard, 100x85cm, 2012	p. 45
Figura 29: Dissonância, óleo sobre tela, 100x70cm, 2014	p. 46

Figura 30: Dissonância, óleo sobre tela, 100x70cm, 2014	p. 46
Figura 31: Uno, desenho digital, 2015	p. 48
Figura 32: Portrait#5, pintura digital, tamanhos variáveis, 2015	p. 52
Figura33: Portrait#9, pintura digital, tamanhos variáveis, 2015	p. 53
Figura 34: Portrait#7, pintura digital, tamanhos variáveis, 2015	p. 53
Figura 35: Undici, pintura digital, tamanhos variáveis, 2015	p. 54
Figura 36: Rastro#3, desenho digital, tamanhos variáveis, 2015	p. 55
Figura37: Rastro#4 desenho digital, tamanhos variáveis, 2015	p. 55
Figura 38: Rosso, óleo sobre tela, 46x38cm, 2017	p. 57
Figura 39: Rastro II (O afeto encerrado), óleo sobre tela, 90x80cm, 2017	p. 58
Figura 40: Mare, pintura digital, tamanhos variáveis, 2017	p. 60
Figura 41: Capa Boardilla 1	p. 66
Figura 42: Boardilla Catálogo capa	p. 69
Figura 43: Cartaz eletrônico Boardilla Catálogo	p. 69
Figura 44: Capa Magazzino#1	p. 71
Figura 45: Capa Magazzino#5	p. 75
Figura 46: Floresta Negra II, desenho digital, dimensões variáveis, 2020, RA	p. 83
Figura 47: Floresta Negra, óleo sobre tela, 90x110cm, 2020	p. 85
Figura 48: Sobre a vida, óleo sobre cartão colado sobre Eucatex, 100x70cm, 2012.	p. 86
Figura 49: Rastro#3, óleo sobre tela, 80x80cm, 2017	p. 87
Figura 50: Tropos, óleo sobre tela, 90x70cm, 2017	p. 87
Figura 51: RDD4, pintura digital, impressa em papel Marrut 230gm, 30x40, 2018, RA	p. 87
Figura 52: Tropical possível, pintura digital, impressa em papel Marrut 230gm, 30x40cm, 2018	p. 87
Figura 53: Um tratado Tropical, óleo sobre papel montado em madeira, 200x100cm, 2018	p. 88
Figura 54: Templo I, pintura digital, medidas variáveis, 2018	p. 89
Figura 55: La opera nera II, pintura digital, impressa em papel Marrut 230gm, 30x40cm, 2018, RA	p. 89
Figura 56: Um Tratado Tropical II, óleo sobre tela, 45x38,5cm, 2019, RA	p. 90
Figura 57: RDD6, pintura digital, impressa em papel Marrut 230gm, 30x40cm, 2018, RA	p. 91

Figura 58: Textura da escultura O abandono da Delicadeza, Artrage	p. 92
Figura 59: Escultura O Abandono da Delicadeza, 2020, RA	p. 92
Figura 60: O abandono da delicadeza, primeira versão, escultura 3D, 2019	p. 93
Figura 61: Templo II, óleo sobre tela, 35,5x48cm, 2019, RA	p. 94
Figura 62: Templo III, óleo sobre tela, 90x90cm, 2020, RA	p. 95
Figura 63: Do peito, óleo sobre tela, 30x40cm, 2020, RA	p. 95
Figura 64: Templo V, óleo sobre tela, 60x173cm, 2020, RA	p. 96
Figura 65: Templo VI, óleo sobre vinil, 130x210cm, 2020, RA	p. 96
Figura 66: Vista da instalação dos Eosimago, na exposição Floresta Negra, 2020	p. 97
Figura 67: Reprodução com <i>stillframe</i> da obra Outras histórias, pintura digital em suporte Eosimago, 2020, RA	p. 97
Figura 68: <i>Stillframe</i> da obra Sobre o tempo, pintura digital em suporte Eosimago, 2020	p. 98
Figura 69: Vista da fachada da Galeria Paulo Darzé durante a exposição Floresta Negra	p. 99
Figura 70: Vista da mostra Floresta Negra . Foto Galeria Paulo Darzé.	p. 99
Figura 71: Vista da mostra Floresta Negra . Foto Galeria Paulo Darzé.	p. 99
Figura 72: Vista da mostra Floresta Negra . Foto Galeria Paulo Darzé.	p. 100
Figura 73: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.	p. 100
Figura 74: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.	p. 100
Figura 75: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.	p. 101
Figura 76: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.	p. 101
Figura 77: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.	p. 102
Figura 78: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.	p. 102
Figura 79: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.	p. 103
Figura 80: Vista da mostra Floresta Negra, público durante a abertura. Foto Galeria Paulo Darzé.	p. 103
Figura81: Vista da mostra Floresta Negra, público interagindo com o conteúdo em realidade aumentada durante a abertura da mostra. Foto Galeria Paulo Darzé.	p. 104
Figura 82: Vista da mostra Floresta Negra , público durante a abertura. Foto Galeria Paulo Darzé.	p. 104

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	p. 08
	À imagem	
	À pintura	p. 14
1.	CAPÍTULO 1	p. 20
	1.1. Porque as imagens	
	1.2. Bacon	p. 27
	1.3. O rato	p. 31
	1.4. Paisagem	p. 39
	1.5. Pintando com a luz	p. 47
2.	CAPÍTULO 2	p. 65
	2.1 Criação de circuito	
	2.2 Boardilla, cenário e condições	p. 66
	2.3 Outras convergências	p. 71
3.	CAPÍTULO 3	p. 78
	3.1. Floresta Negra	
	3.2. O processo de construção	p. 86
	3.3. Imagens da exposição	p. 99
4.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	p. 105
5.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	p. 108
6.	FILMOGRAFIA	p. 111

INTRODUÇÃO

In his own words, Bacon explained this intent to writer Hugh Davies, in 1986: “Great art is always a way of concentrating, reinventing what is called fact, what we know of our existence—a reconcentration...tearing away the veils that fact acquires through time,” he said. “Really good artists tear down those veils.” Francis Bacon, Pepiatt (2016)

À imagem

Quando comecei essa pesquisa pensava principalmente em como o uso dos smartphones e tablets tinham transformado a pintura, suspeitava que o uso constante desses aparelhos tinha nos habituado à novas cores e novas maneiras de construção de uma imagem próprias dos aparelhos eletrônicos. O que aprendi neste percurso é que o uso e o entendimento do que seja, não só pintura mas mesmo uma imagem, vem mudando no tempo. Essa mudança por um lado é causada pelo aparecimento de novos aparelhos tecnológicos, mas, por outro lado, por um desejo humano, muito mais anterior, de produção e consumo de imagens. Porém, apesar de entender que a chamada revolução digital em grande parte se insere em uma lógica publicitária de raiz econômica, constatei que o uso constante de dispositivos digitais está modificando a nossa relação com a pintura, as imagens e a própria realidade. Me pergunto então o como e o porque o digital influencia nossa maneira de ver imagens?

Podemos dizer que, hoje, nós homens somos todos viciados em imagens, pois, em nossa sociedade mesmo deficientes visuais consomem imagens. Para qualquer lugar que voltamos o olhar estaremos circundados de imagens: as encontramos nos computadores portáteis, nos celulares, nas revistas, em jornais e, ainda, penduradas em paredes. É através de imagens, não menos que através de palavras, que desenvolvemos nosso pensamento, sonhamos e compreendemos os outros e o ambiente que nos circundam. Mas, o que entendo por imagem? Em linhas gerais uma imagem é uma representação do mundo tridimensional em uma superfície plana, como a tela, o papel, a tela cinematográfica, ou o smartphone (GAYFORD, 2016, p. 7).

Desde os primórdios do conhecimento humano diversos pensadores tentam definir o que vem a ser uma imagem e a relação complexa que esta estabelece com a realidade. A retórica medieval define imagem como “*aliquid stat pro aliquo*” algo que está em lugar de uma outra coisa, apontando para algo que pode ser fabricado. Toda imagem carrega consigo algo de construído e, por isso, requer uma tecnologia, pois pressupõe, como afirma Dubois (2014, p. 31), um gesto de fabricação de artefatos por meio de instrumentos, regras e condições de eficácia, assim como de um saber. Na origem, a tecnologia é simplesmente e literalmente um saber fazer. Uma pintura é uma imagem. Sua materialidade é concreta, tátil, palpável. Mas esta é somente uma das formas de se produzir imagens.

Hoje, os dispositivos digitais permitem a manipulação e criação de imagens imateriais, sem corpo, que permitem antecipar o real físico, reproduzi-lo e manipula-lo, fazendo jus assim à nossa própria noção de realidade que parece ter-se dissolvido numa total abstração sensorial. Rodeados por telas, sofremos todos daquilo que Dubois (2014, p. 67) chama de:

Hipertrofia do ver e tocar, por parte de um sistema de representação tecnológica que carece cruelmente de ambos, por ter dado às costas ao Real. As telas se acumularam a tal ponto que apagaram o mundo. Elas nos tornaram cegos pensando que poderiam nos fazer ver tudo. Elas nos tornaram insensíveis pensando que poderiam nos fazer sentir tudo.

Partindo de um pressuposto de que hoje a arte e a religião não fazem mais parte daquilo que temos como sagrado, o filósofo Slavoj Žižek (2011), se referindo ao pensamento de Hegel, afirma que: “podemos admirá-las, mas não nos ajoelhamos mais diante delas, na realidade nosso coração não está mais com elas – hoje, somente a ciência (conhecimento conceitual) merece esse respeito”. Acreditamos que, em parte, esta citada ciência se prefigura na ideia que tratamos por tecnologia. A tecnologia como sendo uma visão, o meio, a rede (internet) e o conjunto de aparatos eletrônicos que nos permitem acessar parcialmente este conhecimento/discurso conceitual hegemônico do mundo da ciência. Assim, partir deste pressuposto pesquisa a união entre ciências - arte e tecnologia -, o trânsito efetuado por um artista da pintura tradicional em óleo sobre tela, para a pintura realizada em um tablet iPad utilizando aplicativos, sem ter com isso, uma perda de qualidade técnica, nem estética. Configurando assim, um ganho, ou acréscimo de uma nova ferramenta que me auxilia na tarefa de criar imagens.

Entendemos que as imagens se constituem de relações entre o Sujeito e o Real, são um modo de representar o mundo em duas dimensões, um dos modos mais antigos, talvez

anterior à própria linguagem falada. Cada imagem, como diz o pintor David Hockney (GAYFORD 2016, p. 8) em *Uma história das Imagens*, mais do que o sujeito, trata do olhar do seu autor, é um testemunho, uma escolha de ponto de vista.

Uma das mais antigas definições de imagem, dada por Platão, esclarece-nos: “Chamo imagens em primeiro lugar às sombras, em seguida aos reflexos que vemos nas águas ou à superfície dos corpos opacos, polidos e brilhantes e todas as representações deste gênero. Para Platão, «nada tinha tanto valor como aquilo que não podia ter imagem»; a imagem era vista como «ocultação», um desvio e no mito platônico a pintura não era uma “arte”, apenas a imagem da imagem do modelo ideal que habitava o plano metafísico, este apenas representado pela imagem “falsa, mentirosa e enganadora” da pintura, sendo ainda considerada “sedutora” pelo seu colorido. Mas a imagem da pintura não se limita somente a imitação da realidade e:

do mesmo modo que, como diz Freud, o real se inscreve em um sonho na forma de sonho dentro de um sonho, o real além das aparências aparece como uma aparência dentro da aparência, como o que Platão chamou de “imitação da imitação”. Lacan observa com perspicácia que é por isso que Platão se opunha de maneira tão categórica à pintura: não porque a pintura está ainda mais distante da verdadeira realidade do que a realidade sensível que ela imita, mas porque, na pintura, a verdadeira realidade aparece dentro de uma realidade sensível ordinária: “O quadro não rivaliza com a aparência, ele rivaliza com o que Platão nos designa mais além da aparência como a Ideia. E porque o quadro é essa aparência que diz que ela é o que dá aparência que Platão se insurge contra a pintura como contra uma atividade rival da sua (ZIZEK, 2013, p. 417).

A pintura, ao longo dos séculos se estabeleceu como o centro das práticas artísticas, o principal meio expressivo e o mais valorizado. Sua eficácia na transmissão de conhecimentos foi tão valorizada que, Luiz Zerbini, um dos principais pintores brasileiros em atividade, nos lembra, em entrevista ao jornal *O Globo*, que durante muitos séculos as pinturas serviram de inspiração para a elaboração de pensamentos complexos, como, por exemplo, tratados filosóficos:

Eu entendo totalmente que o acelerador de partículas exerça um fascínio sobre as pessoas, mas não existe nada tão sofisticado quanto uma pintura. Como bem disse o professor Agnaldo Farias, todo o pensamento filosófico ocidental foi construído, pensado a partir da observação de pinturas. Pensadores escreveram tratados filosóficos a partir de pinturas. Olhando para uma tela. Isso é incrível!¹.

O homem sempre produziu imagens, as mais antigas que chegaram até nós são as pinturas e esculturas rupestres. Se serviam a rituais, não sabemos ao certo. O que podemos afirmar, no entanto, é que foram produzidas por mãos muito parecidas com as nossas, usando

¹ Disponível em: <g1.globo.com/platb/maquinadeescrever/2010/05/27/830/>, consultado em 21 abr. 2020.

ferramentas existentes então. Toda imagem, mesmo a mais arcaica, como afirma Dubois (2014, p. 31) requer uma tecnologia de produção e por vezes de recepção. Todas essas máquinas de imagens pressupõem ao menos um dispositivo que institui uma esfera tecnológica necessária à constituição da imagem. Uma arte do fazer que necessita, ao mesmo tempo, de instrumentos (regras, procedimentos, materiais, construções, peças) e de um funcionamento (processo, dinâmica, ação, agenciamento, jogo) (DUBOIS, 2014, p. 33). O aprimoramento dessas ferramentas permitiu ao homem produzir imagens cada vez mais próximas ao que ansiava, imagens com a capacidade de se manter em nossas mentes construindo aquilo que chamamos de imaginário, entendendo este como a capacidade de um grupo ou de um indivíduo de representar o mundo com a ajuda de um recurso de associação de imagens que lhe atribuem um sentido².

Durante quatrocentos anos a pintura europeia se desenvolveu em torno da ideia de que uma imagem serviria como uma janela, a ser pendurada numa parede como um reflexo estático de um mundo exterior, a pintura, assim como o desenho ou a gravura foi absorvendo várias evoluções tecnológicas como a industrialização dos pigmentos artísticos e o advento dos tubos de tinta. Mas, essencialmente, o modelo perspectivista monocular que a pintura europeia adotou como cânone variou pouco durante tantos séculos. Porém subitamente uma grande mudança acontece, por volta do início do século XIX, é inventada a fotografia, ou para ser mais preciso, a invenção de vários métodos de fixar quimicamente imagens obtidas através do uso de lentes que até então requeriam a intervenção da mão humana. Esta mudança obriga a pintura a uma total reconfiguração de seu território de entendimento porque a fotografia dotada de um rigoroso determinismo, toma para si toda uma forma de figuração mimética baseada na reprodução do visível que era própria do campo da pintura.

A fotografia surge como fruto de processos de pesquisa muito anteriores ao 1839, ano da publicação do método químico por William Henry Fox Talbot, que remontam ao uso por artistas europeus de imagens projetadas por lentes, espelhos e outros instrumentos mais complexos como a câmera escura, muitos séculos antes da invenção de um modo prático de fixar as imagens projetadas por estes instrumentos que depois veio a se chamar fotografia

² Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Imagina%C3%A7%C3%A3o>>, consultado em 21 abr. 2020.

(GAYFORD, 2016, p. 11). Porém todos estes métodos eram instrumentos intermediários como define Dubois (2014, p. 36-37):

eles organizam o olhar, facilitam a apreensão do real, reproduzem, imitam, controlam, medem ou aprofundam a percepção do olho humano, mas nunca chegam a desenhar propriamente a imagem sobre um suporte, são como próteses para o olho, não são operadores de inscrição. Esta, que produz propriamente a imagem, continua se exercendo unicamente pela intervenção gestual do pintor ou desenhista. Assim, apesar de preordenada por uma máquina de visão, a imagem continua sendo produzida pelas mãos do homem e sendo vivida, portanto como algo individual e subjetivo. Toda a dimensão de humanismo artístico virá se insinuar nesta brecha: a personalidade do artista, o estilo do desenhista, a pincelada do pintor, o gênio da sua arte, tudo repousa nesta dimensão manual que marca, e assina por assim dizer, a inscrição do Sujeito na imagem.

Dubois, com a invenção do método químico de fixação de imagens, o advento da imagem fotográfica leva a um novo patamar a maquinização da figuração. (...)

A máquina, agora, não se limitará a captar, prefigurar ou organizar a visão, mas produzirá, justamente, a inscrição propriamente dita. Com a fotografia, a máquina não se contenta mais em apenas pré-ver, ela inscreve também a imagem, por meio das reações fotossensíveis de certos materiais que registram por si mesmos as aparências visíveis geradas pela radiação luminosa. A máquina intervém aqui, portanto, no coração mesmo do processo de constituição da imagem, que parece assim como representação quase automática, "objetiva", "*sine manu faceta*" (*archeiro-poiète*). O gesto humano passa a ser um gesto mais de condução da máquina do que de figuração direta. (DUBOIS, 2014, p. 38)

Depois da invenção da fotografia em 1839, uma série de invenções foram desenvolvidas em um curto espaço temporal: o telégrafo, o telefone, a máquina fotográfica portátil, o cinema, a televisão e depois o computador pessoal. O homem levou milhares de anos para inventar a escrita mas, nos últimos cento e cinquenta anos, junto a importantes descobertas no campo da física, da química, da engenharia e da eletrônica, uma verdadeira tempestade de invenções e inovações mudaram completamente o modo de ser um ser humano e também de produzir imagens.

Estamos, hoje, vivendo o que o teórico da comunicação Alberto Contri (2017, p. 9) considera um novo Big Bang. Porque pode-se definir-lo assim? Porque o revolucionário mecanismo da interatividade típico da Web modificou e está modificando não só o modo de fruição de imagens, meu tema aqui, mas também todo o modo humano de consumir, adquirir, informar-se e divertir-se. Pensando bem, é como se uma longuíssima mola, que começou a comprimir-se a milhões de anos, esteja hoje se comprimindo ainda mais e muito rapidamente.

Neste Big Bang a imagem se torna digital como todo o resto. Esta imagem, a imagem informática, é menos uma imagem que uma abstração. É resultado de processos da computação gráfica e das técnicas de processamento digital de imagens, variações do 0 e 1. Nem mesmo uma visão do espírito, mas o produto de um cálculo (DUBOIS, 2014, p. 65).

A idéia clássica da janela é substituída pela interação permanente entre imagem e modelo, pela possibilidade de penetrar no interior da imagem, que se transforma em lugar, ao ver abandonada a bidimensionalidade à qual estava condenada. Experiência em si, em potência, que possui outras possibilidades para além daquelas imediatamente visíveis, a imagem virtual constitui para Quéau não apenas uma nova técnica, mas, antes de tudo, "a aparição de uma nova escrita", tão determinante quanto o alfabeto e a imprensa³.

A imagem deixa de ser o antigo objeto óptico do olhar para converter-se em *imagerie* (produção de imagens), práxis operacional que insere o sujeito numa "situação de experimentação visual inédita", acrescida pela possibilidade de integrar outros registros da sensibilidade corporal, sobretudo o tato (FABRIS,1998). Atento a todas essas mudanças, e ele mesmo um dos principais articuladores destas modificações do sentido das imagens. David Hockney (GAYFORD, 2016, p. 334) diz:

As imagens continuarão a mudar, como fizeram no passado. Se no século XXIII assistirem à televisão do século XXI não pensarão, esta era a realidade como se apresentava então. Considerarão como uma espécie antiquada de representar as coisas. É natural que tudo se transforme de um modo muito diferente daquilo que podemos conhecer, no futuro. A internet por exemplo, ninguém tinha previsto, nem mesmo a ficção científica, e mesmo assim é algo grandioso. O que se extinguirá? Determinará incríveis destruições, mas também criações. Uma coisa que ainda não foi extinta é o desenho. No mundo digital existem tantas imagens desenhadas a mão: por exemplo os video-games e as animações. Para dizer a verdade, muitas destas imagens são maravilhosas. Querendo se pode viver em um mundo virtual, e talvez a maior parte das pessoas se encontrará ali: em um mundo de imagens.

Uma mudança técnica implica necessariamente mudanças de pensamento e de visualidade, implicando em novas analogias e classificações, novos mundos práticos, sociais e cognitivos. É possível, como sustêm alguns neurologistas, que, graças à sua plasticidade neural, o cérebro humano esteja se adaptando rapidamente a estas mudanças, a esta hiper-velocidade. Ou talvez como questiona Contri, que estejamos assistindo ao nascimento de patologias ligadas à hiper velocidade e ao sobrecarregamento de tarefas impostas ao cérebro, que não pode, a nível consciente, desenvolver tantas funções contemporaneamente, mas isto só o futuro poderá dizer. Se por um lado, seria porém errado fazer uma apologia dessas novas tecnologias e desacreditar todas as outras que as antecedem, por outro lado, não adianta pensar a arte produzida com estas tecnologias a partir de categorias ainda ligadas a um modo de ver típico do homem moderno, pois assim se cairia no equívoco de buscar um tipo de fruição que se perdeu com a exposição constante do olhar à imagem onipresente. Talvez fosse necessário pensar em um jogo conjunto, um jogo não mais fundado na ideia de um ritual (a contemplação de uma obra de arte), mas em uma outra base, a política, onde nós e estas

³ Fabris, redefinindo o conceito de imagem, disponível em:http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01881998000100010, consultado em 15 jan. 2020.

tecnologias nos adaptemos gradualmente uns aos outros, como propõe Benjamin referindo-se ao cinema:

“A função socialmente decisiva da arte de hoje é exercitar esse jogo conjunto. Isso vale sobretudo para o cinema. O filme serve para exercitar o homem nas apercepções e reações que são exigidas para se lidar com uma aparelhagem cujo papel em sua vida aumenta quase que diariamente. Lidar com essa aparelhagem ensina-lhe, ao mesmo tempo, que a submissão a seu serviço apenas trará consigo a libertação quando a condição humana tiver se adaptado às novas forças produtivas desencadeadas pela segunda técnica⁴”.

À pintura

Minha área de interesse, trabalho e pesquisa sempre foi a pintura, através dela tenho tentado desenvolver uma poética própria que se ocupa da figura humana de uma maneira realista e que, se relaciona diretamente com a obra de outros artistas contemporâneos e outros mais antigos que compõem o meu imaginário. Uso aqui a palavra imaginário como a ideia de um ambiente formado pelo conjunto de obras visuais que alimentam meu processo criativo e em torno do qual meu trabalho orbita ou se alimenta. Assim, meu imaginário sempre esteve calcado em torno da pintura de Francis Bacon e Lucien Freud e meu trabalho de criação de imagens se situa numa tentativa de fundir certos aspectos da obra destes dois artistas.

No texto de apresentação à minha obra para o site da galeria Paulo Darzé, pela qual sou atualmente representado, o escritor Claudius Portugal descreve minha pintura:

Marcada pela presença humana e de animais, onde a imagem dentro da imagem está sujeita a manchas ou proporções que a distorcem, Anderson Santos produz uma pintura expressiva, ao trazer a figura, em sua angústia e seu cotidiano, a uma posição central, tema logo visível desde o início de suas mostras em 2002, e nas diversas fases, séries, ou no assunto seguinte que elabora tendo como títulos – alegorias, dissonâncias, mulheres.

Há em sua obra várias influências contemporâneas, como ele mesmo diz: “tive um terrível impacto ao ver o trabalho de Francis Bacon, fiquei perplexo como no trabalho dele, a tinta/carne se dissolvia e ainda se podia ver naquilo tudo uma aparência com o objeto representado, como se de repente a figura se tornasse ainda mais viva, ou melhor, mais real. Como numa compulsão tentei me aproximar do universo pictórico de Bacon, como ele também fizera com Velásquez e Picasso. Essa influência, mesmo já estando diluída, pode ser vista até hoje no meu trabalho, principalmente na paleta de cores em que trabalho”.

O figurativo destas obras, em seus tons ou nuance, provoca a tensão entre dois mundos, o instável e o estável, e neles as dissonâncias que trazem um desenho (sua base para o salto é o desenho), aonde absorve temas desde a decrepitude da carne, ou seria do afeto?, ao imprimir uma visão do envelhecimento e da morte, contundente, cáustica, incomodativa em seu retrato real, “nos quais o humano é capaz de contrariar, negar, distorcer, ignorar e até mesmo desencadear uma perda de contato com a realidade estável”, mas que não a torna de inteira realista, pois ao criar cenas apropriadas, não devemos esquecer que seu

⁴ Walter Benjamin, *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, 1955, disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4179833/mod_resource/content/1/A%20OBRA%20DE%20ARTE%20NA%20ERA%20DE%20SUA%20REPRODUTIBILIDADE%20T%C3%89CNICA.pdf, acesso 27 abr. 2020.

trabalho elabora uma pintura de composição, e disto, ao acrescentar o tom de suas cores, em variações mínimas, objetiva o que quer apresentar.

Se olharmos por outro caminho, temos em Anderson a criação das imagens em movimento, as cenas não são estáticas, este é só um momento de transição entre dois instantes, e onde se encontra um entendimento maior para absorver deste seu mundo o que seria imutável por outro que traz a mobilidade, para com isto superar o caráter de representação, o já nomeado realismo figurativo, tão visível, que de tão visível deixa de ser visto, mas que serve em sua pintura ou desenho para confrontar o espectador diante da superfície, o contraste dos planos, sem deixar, contudo, ver o conteúdo íntimo da imagem, apenas as mudanças que tende ainda a ousar ao nos colocar diante de tal reflexão, principalmente por ele pintar e desenhar não o que vê, mas o que elas acabam despertando em nós. Estamos diante de obras para nos fazer pensar – na arte, na vida⁵.

Toda minha produção pictórica se baseia numa decisão de intervir naquilo que percebemos como realidade, com a pretensão de criar imagens que causem em quem as vê, a sensação mesma de uma presença, de algo que possui uma vida sua e própria, que seja capaz de modificar a maneira como tomamos o mundo. Algo capaz de expressar a constatação da inexorabilidade do envelhecimento, do peso do tempo sobre o corpo, das cicatrizes das histórias pessoais, algo que capture a Humanidade em seu estado bruto. Através de minha pintura, procuro atingir aquilo que Francis Bacon chama de ‘fato’, a sensação que toma o olho para através da pele para atingir o nervo:

A pintura, independente da matéria da qual for composta, apresenta-se através da sensação. É através do olho que a sensação percorre e atravessa a pele, atingindo o nervo. No entanto, a sensação não é idêntica ao material. O material participa da sensação e limita a sua duração enquanto ele durar. Para Deleuze e Guattari (1992, p. 216) o que se conserva na pintura não é o material, é a sensação, mesmo que esta dependa da durabilidade daquele. Quando o material entra na sensação, quando não se distingue mais onde termina um e começa outro, ou até mesmo quem é o que, a pintura atinge a zona de indeterminação da vida. Potência da pintura, que é a capacidade de ser um fundo onde as formas se dissolvem e onde a zona do indiscernível surge (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 225). É então que toda matéria se torna expressiva. Como disse Cézanne “a sensação não é colorida, é colorante” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 217). A sensação não pode ser medida, nem representada. É potência, instante do movimento, espasmo, fulguração, uma realidade intensiva. Possui variações alotrópicas, pois se apresenta de diferentes formas e com diversas propriedades. A sensação sentida é proporcional à sua amplitude (nível), conforme a sua ordem (tátil, visual, psicológica, etc) e seu domínio (pintura, música, etc). Os níveis de sensação exigem um verdadeiro atletismo afetivo do corpo, quando a onda que percorre o mesmo desenha a sensação que o afetou. A sensação é real, é crueza (FOGAZZI, 2013, p. 48). Trata-se de uma sensação viva que é expressão de imanência do vivido, do sentir e do sentido. Vida empírica paradoxalmente transcendental concebida de modo diferente da vida ideal das concepções do platonismo. Em Platão, o transcendente é um mundo inacessível, onde as ideias vivem, onde os modelos estão inatingíveis, apenas vislumbrados como “sombras” na mente dos poucos “amigos do saber”, ou seja, “que participa da existência, de forma paralela ao atual, ao real, ao imanente, ao corpo. Não é a transcendência platônica, para Nietzsche própria dos fracos, ou seja, os que vivem na ideia de uma existência outra, na esperança por um outro plano, transcendente, no qual as dores e tristezas da vida seriam inexistentes. Em tal plano idealizado os fracos, os não lutadores, são recompensados pela sua resignação e seu ressentimento pelos fortes é vingado (NIETZSCHE, 2008, p. 299). A luta se configura trágica. No perspectivismo nietzscheano,

⁵ PORTUGAL, 2017, disponível em: <https://paulodarzegaleria.com.br/artistas/anderson-santos/>, consultado em 18 jan. 2020.

o corpo, permeado por sensações e pela certeza de sua finitude, é o que efetivamente se apresenta. O corpo e suas sensações são o que efetivamente se tem.

A sensação não tem a necessidade de uma narração, pois atua diretamente no sistema nervoso. Ela corta a consciência, traz o impensável, o imperceptível, o singular. Transmite as forças atuantes que não foram percebidas pelo ser. A sensação quando percebida, com Bergson (2010, p. 279-280), já é memória, pois a sensação é apenas sentida. A narração e a representação foram percebidas pelos pintores que buscaram apresentar as forças sensoriais mais brutas como obstáculos à via direta da sensação que desejavam expressar. Uma vez que as figurações representativas são conduzidas pelas intelecções do cérebro impendem o impacto rápido, a “mordida” da sensação. A narração percorre um caminho organizado pela razão, enquanto a sensação direta é um soco na carne, no nervo. A representação de um corpo, na pintura, está endurecida pelos esquemas que a razão engendra, mas a apresentação da figura, construída pela carne e como carne, atinge a carne diretamente, sem desvios. Como nos estudos de Deleuze sobre o pintor Francis Bacon, pode-se concluir que a pintura, em sua força colorante e não representativa, mesmo quando não abstrata e apresentando figuras, trata de sensações. (FOGAZZI, 2014)

A pintura de Bacon tem como ponto de partida a obra de Picasso, na primeira da série de entrevistas a David Sylvester (1992) Bacon afirma encontrar todo um território de formas orgânicas que se relacionam com a imagem humana nas pinturas de Picasso dos anos 1920. Depois de visitar uma mostra de Picasso é que ele decide começar a pintar, porque encontra nas obras de Picasso aquilo que ele denomina "a brutalidade do fato". A verdade indiscutível e bruta. Toda a imaginação de Picasso parece recair sobre a criação de novas formas, situadas nem acima nem abaixo das formas comuns, mas verdadeiras como elas e que nos atingem diretamente ao sistema nervoso. Minha pesquisa formal deve muito ao estudo que fiz da obra de Picasso. Caius Marcellus Araújo em um trecho do texto sobre o meu quadro *Paisagem 7* descreve esta relação,

Pode-se assinalar aí uma vinculação do autor ao rigor construtivo dum Cézanne, que, disso bem sabemos lh' impregnara a produção de forma indireta, através de suas releituras de Picasso nos anos 1990. A pesquisa formal de Anderson se desenvolve com foco em estruturas anatômicas, é certo, mas esquemas geométricos dos mais rigorosos subjazem aos amálgamas de tecidos orgânicos representados na superfície policrômica, abarcando também o fundo⁶.

Hoje, a obra de Picasso, me interessa principalmente porque entendo que sua pintura rompe com quatrocentos anos de uma prisão imposta à pintura europeia pelas máquinas de imagem como a câmera escura: o ponto de vista monocular. O homem moderno se acostumou ao fato de que o mundo se assemelha a uma fotografia, esquecendo que nossos olhos e o nosso cérebro enxergam de um modo diverso, diferente daquele de um obturador fotográfico. Porém já em 1909, segundo Gertrude Stein (2016, p. 13), o próprio Picasso se serviu de fotografias para pintar as primeiras paisagens cubistas. Desde a sua criação, a

⁶ Araújo, 2010, disponível em: <http://clausclars.blogspot.com/2010/04/mulher-reclinada-paisagem.html>, consultado em: 18 jan. 2020

imagem fotográfica vem sendo aceita como a mais perfeita imagem, em parte, porque não podemos ignorar, como diz Francis Bacon em entrevista a Frank Maubert, que: "há instantâneos que nenhum pintor pode capturar".

O Cubismo de Picasso e Braque, e toda a obra posterior do pintor espanhol, se impõe como uma possibilidade para a pintura de continuar figurativa, mesmo depois da invenção da fotografia. Adotando características da pintura, a fotografia remediou a pintura superando-a em sua capacidade de capturar o real e obrigando-a a uma reconfiguração total do seu meio. Isto porque, a fotografia não é uma figuração do que vemos, ela se torna o que o homem moderno vê. O homem moderno aceita a fotografia como o real porque, já estava habituado a um tipo de figuração derivada de um modelo perspectivista monocular oriunda das antigas máquinas de criar imagens como por exemplo a câmera escura. A imagem fotográfica não é só figurativa mas pretende reinar sobre a visão, porque se impõe como a maneira mais objetiva de captação da realidade visível, ou seja, sobre o terreno que era de inteira exclusividade da pintura até então.

Sabemos que a fotografia durante muitos anos se reduzia ao instantâneo, a captura direta e imediata, carecendo de profundidade, ou melhor, o instantâneo fotográfico operava na superfície dos corpos em uma fração de segundos. A imagem criada na pintura, em oposição, carrega consigo o tempo de cada pincelada e cada hesitação de seu autor, a profundidade.

David Hockney em conversa com Lawrence Weschler, quando confrontado com a ideia de que o Cubismo seria a culminância de uma busca pela planaridade, tese de Clement Greenberg defendida por Irwin, exclama:

No! Cubism was precisely about saving the possibility of figuration, this ages-old need of human beings, going all the way back to Lascaux, and saving that possibility at the moment of its greatest crisis, what with the onslaught of photography with all its false claims to be able to accomplish such figuration better and more objectively. It was about asserting all the things photography couldn't capture: time, multiple vantages, and the sense of "lived and living experience" (WESCHLER, 2008, p. 29).

Acrescentar algo de vivo a uma imagem, mesmo tendo contraditoriamente a fotografia como referimento se torna uma prática para pintores como Degas, Francis Bacon, Gerard

⁷ Não! O cubismo tratava precisamente de salvar a possibilidade de figuração, essa necessidade milenar dos seres humanos, remontando a Lascaux, e salvando essa possibilidade no momento de sua maior crise, com o ataque da fotografia com todas as suas falsas alegações de ser capaz de realizar essa figura melhor e mais objetivamente. Tratava-se de afirmar tudo o que a fotografia não podia capturar: tempo, múltiplas vantagens e o sentido de "experiência vivida e viva" (T.A.)

Richter e outros, assim, toda a pintura do século vinte se desenrolará através do mote, ultrapassar a fotografia. Artistas que estavam cientes de que não poderiam competir, técnica ou economicamente com a indústria se empenharam em oferecer um alívio à sua arte, "internalizando" alguns aspectos e processos da nova tecnologia, intimidando-a (BOIS,1986). Adiciono ainda a este cenário a invenção do cinema, da televisão e do vídeo que, modificando o modo de transmissão e fruição da imagem, se impõem subitamente como disparadores, máquinas de pensamento (o cinema mais que todos os outros), geradores de afetos. Mas subitamente, complicam o jogo porque seja a imagem vida registrada do cinema (tempo-movimento), que podemos ver e rever, ou a imagem televisiva sincronizada com o tempo do mundo, levam o mimetismo e a reprodução do mundo a um nível que Dubois (2004, p. 53) chama de extremo, ou absurdo, remontando à ideia divina da imagem total: um mundo "à sua imagem". Sobrando para a pintura, a sensação. Francis Bacon que usava fotografias como referências para sua pintura esclarece:

A fotografia me dá uma ajuda, me serve de apoio, me suscita e provoca imagens. A fotografia me permite arrancar, depois eu risco, subtraio, apago. No fim, não resta mais muita coisa da fotografia originária. Na verdade, ela me liberta da necessidade de exatidão. É um maravilhoso disparador (MAUBERT, 2010, p. 25).

Como Bacon, minha produção artística começa sempre por uma ideia que transformo em uma referência fotográfica. Faço fotografias de pessoas que tomo como modelos, geralmente são pessoas muito próximas a mim, amigos, familiares, companheiras e animais que de alguma maneira se relacionam comigo, um cão de um amigo, por exemplo. Muitas vezes estas fotografias passam por uma reelaboração digital até que consiga construir uma imagem mais próxima daquilo que me recordo emanar da presença do modelo. Em seguida, parto para a pintura.

Por considerar o processo criativo como uma atividade que não diz respeito somente à um obra ou um conjunto de obras, mas que envolve a vida do artista, feita de caminhos, escolhas, incertezas (SALLES, 1998; OSTROWER, 2004) utilizo o método autobiográfico como parte de minha escolha metodológica para esse estudo. Assim, no primeiro capítulo falo do meu encontro com a pintura, apresento as minhas primeiras obras, sublinhando caminhos e momentos que têm marcado as minhas escolhas durante minha formação artística. Ainda dentro deste capítulo falo de minhas escolhas e referências na pintura a óleo, e no subitem Pintando com a luz, trato do meu encontro com a pintura digital e de como o mundo digital

tem aberto novos caminhos para minha produção. No segundo capítulo, traço meu percurso como editor de revistas online, sublinhando a importância da elaboração de um circuito de artistas e uma rede de atuação no meu processo. Pois o digital não trouxe novidades somente para a elaboração de minhas obras mas também para a formação das redes sociais e para a forma como nos relacionamos uns com os outros. Enfim, no terceiro capítulo apresento os trabalhos realizados para a exposição *Floresta Negra e* como conclusão para essa pesquisa, procuro desvelar um pouco do processo de construção das obras e as escolhas para sua exibição.

1. CAPÍTULO 1:

1.1. Porque as imagens:

“I pursue no objectives, no system, no tendency
i have no programme, no style, no direction i like the indefinite, the boundless
i like continual uncertainty”
Gerard Richter

Nasci em 1973, o ano em que Picasso morreu. Tive desde minha infância acesso à TV a cores, ao vídeo-game Atari de meu primo, ao gravador de cassetes portátil, ao walkman, ao discman, ao vídeo cassete e ao DVD, ao desktop e ao notebook. Em quarenta e sete anos de vida, de onde me encontro enquanto escrevo, vivenciei um número considerável de surgimentos de novos meios e também o desaparecimento por obsolescência de vários deles, por isso como a artista e pesquisadora Rosangella Leote, entendo que "não podemos determinar de fato quando uma tecnologia passa a ser ou deixa de ser nova" (LEOTE, 2015, p. 2179). Vivi de perto a mudança de formatos da música, do LP de vinil, da fita K7, até às plataformas de streaming. Tudo mudou, porém, nunca se produziu tanta música, em parte porque com a digitalização de todo o processo de produção, o barateamento do fazer música tornou acessível a um número considerável de agentes, que anteriormente não teriam condições econômicas de realizar as etapas de composição, gravação, distribuição e lançamento de um álbum musical e o custo das suas peças de divulgação em vídeo. Hoje, muitas vezes, todo este processo é realizado a partir de um smartphone. Acompanhei a popularização do YouTube e o estrelato do amador, os tutores virtuais e boom dos vídeos de "como fazer".

Com o filme as mudanças foram tantas, mas de certa maneira, me parece que podem ser equiparadas às transformações na música: a invenção do vídeo-cassete, e assim, o poder de assistir ao filme de sucesso do cinema comodamente em casa. Muitos filmes, já nessa época, produzidos por estúdios menores e que não tinham o fôlego econômico para se tornarem sucesso no cinema, por isso eram lançados exclusivamente no formato VHS, somente para distribuição nas locadoras de filmes. Este conceito de comodidade está por trás de todas as

transformações que se dariam desde o VHS, o aparecimento do DVD, do Blu-ray, do formato MP4, e por fim das plataformas de streaming como a Netflix, ou Amazon. Na era da internet, a ideia de nos manter em casa, confortavelmente aprisionados aos nossos sofás, assistindo horas a fio a produções audiovisuais, transformou completamente a relação imersiva que antes tínhamos ao entrar e estar durante duas horas em uma sala de cinema assistindo um filme. Paradoxalmente, o anonimato proporcionado pela possibilidade da fruição exclusiva de audiovisual em streaming, proporcionou uma explosão de consumo e produção de pornografia. Protegidos pela tela de cristal líquido dos smartphones e notebooks, os usuários da pornografia digital fazem com que sites que abrigam o conteúdo pornográfico estejam entre os mais visitados na internet, perdendo somente para sites de busca, redes sociais e compras.

Esta é a minha época, a que nasci e na qual vivo e produzo pintura. Muitas vezes me pergunto, lembrando de Saramago, se não estamos por fim vivendo a realização do mito da Caverna de Platão, “quando as imagens que nos mostram da realidade de alguma maneira substituem a realidade”. Segundo o escritor português: “estamos a viver no mundo audiovisual, efetivamente a repetir a situação das pessoas aprisionadas, ou atadas na caverna de Platão, olhando em frente, vendo sombras e acreditando que as sombras são a realidade. Foi preciso passarem todos estes séculos para que a caverna de Platão aparecesse finalmente no momento da história da humanidade que é hoje, e vai ser cada vez mais⁸”.

Neste mesmo documentário, de onde cito a fala de Saramago, o cineasta Win Wenders nos fala sobre a necessidade humana por conforto, proporcionado por nossa capacidade de imaginar, de completar com a nossa imaginação o que vemos, o que ouvimos e o que nos acontece, criando significado. Compreendo que é isso o que torna uma imagem rica: a sua capacidade de nos ativar a imaginação e, assim, construir justificativas ao que percebemos como real. Grande parcela das imagens que vemos hoje, se apresenta pronta, finalizada, não nos ajuda a gerar significados, ou sentido, segundo Wenders estando a maioria das imagens fragmentadas e descontextualizadas, tentam sim, nos vender algo. Imagens publicitárias, videoclipes, e mesmo filmes que uma vez enclausurados em si mesmos não permitem que nossa capacidade imaginativa adentre em seu território, não somos capazes de projetar os

⁸ Saramago, José, trecho do documentário Janela da alma, disponível em: https://www.youtube.com/watch?time_continue=130&v=XvKzrsAk168&feature=emb_title, acesso 24 abr. 2020.

nossos sonhos ali, nos permitem apenas que nossa atenção seja capturada e direcionada ao lucro de alguém.

Este é o estado atual de uma cultura, um horizonte distópico, sim, mas é onde estou e de como disse antes, de onde por algum defeito ou predisposição, produzo. Pinto porque me interessa pela vida, por pessoas e entendo que é a maneira que encontrei de refletir sobre o meu tempo, de pensar e imaginar, me mantendo alerta para os acontecimentos do mundo e sei que, de alguma maneira, isto se reflete na maneira como produzo.

No seu livro sobre Picasso, Gertrude Stein reflete sobre a passagem do tempo na vida das pessoas e como um criador é sensível a estas mudanças:

As pessoas realmente não mudam de uma geração para a outra, desde o princípio da história as pessoas são praticamente o que sempre foram, elas têm as mesmas necessidades, os mesmos desejos, as mesmas virtudes e as mesmas qualidades, os mesmos defeitos, de fato nada muda de uma geração para outra exceto as coisas vistas e são as coisas vistas que constroem essa geração, em outras palavras, nada muda nas pessoas de uma geração para a outra exceto a maneira de ver e de ser visto, as ruas mudam, o modo de transporte nas ruas muda, as construções mudam, os confortos das casas mudam, mas as pessoas de uma geração para outra não mudam. Nas artes o criador é como todo o resto das pessoas vivas, ele é sensível às mudanças pois a vida e sua arte são inevitavelmente influenciadas pela maneira como cada geração está vivendo, pela maneira como cada geração está sendo educada e pela maneira como as pessoas se movem, tudo isso cria a composição dessa geração. (STEIN, 2016, P.14)

Nasci em Salvador. Meu pai foi um desenhista técnico que depois se formou engenheiro, minha mãe é professora e sempre tive à minha disposição materiais de desenho e pintura para brincar. Eu e meus irmãos sempre pedíamos a meu pai para desenhar um personagem dos desenhos animados que assistíamos, ele trabalhava muitas vezes em casa, e numa dessas vezes me explicou que estava muito ocupado terminando um projeto e que se eu queria realmente um desenho, eu poderia fazê-lo, eu mesmo. Me deu lápis, borracha e uma folha de papel e comecei a desenhar desde então, porque o desenho me exige uma tamanha sorte de concentração que meu corpo se anima quando me dedico a esta atividade. Não proponho nada místico ou transcendente nesta minha colocação, só a simples constatação de que o ato de desenhar me traz um prazer que não experimento em outras atividades. Esta sensação me acompanha desde que comecei meus primeiros desenhos e permanece até hoje. Desenho porque sinto um prazer físico em riscar, o ato de desenhar me faz bem. Desenhar se tornou meu modo de entender o mundo, de simplificar um pensamento, bem como de concretizar uma ideia.

Meus primeiros desenhos se perderam entre tantas mudanças de endereço, mas lembro de copiar os desenhos das revistas em quadrinhos da Disney, eu adorava o pato Donald, Mickey e, também, o gato Félix. Depois quando fui crescendo, me interessei pelos super-heróis e sobretudo, pelo Batman. O universo de Batman era pra mim fantástico, desde a série *Batman e Robin* que assistia na TV, com o incrível Batmóvel que cuspia fogo, até os quadrinhos do Frank Miller, *O cavaleiro das Trevas*. Batman, um detetive, um super-herói sem super poderes, que apesar de distribuir socos, era essencialmente um detetive, armado com suas traquitanas que o ajudavam a antecipar os passos dos super vilões e a resolver os crimes usando sua inteligência.

O desenho das revistas e desenhos animados de super heróis me deu o conhecimento do desenho anatômico, o entendimento do funcionamento do corpo humano, bem como a possibilidade da distensão da figura humana, do exagero, de como tensionar a figura para comunicar melhor uma ideia. Ganhei de meu pai um livro de desenho de anatomia humana, que de início achava interessantíssimo pelas poses incomuns para um aspirante a desenhista acostumado as histórias em quadrinhos de super-heróis. Aprendi muito sobre o escorço neste livro. O escorço é um recurso usado na representação de imagens, uma ilusão gerada pelo ângulo da imagem, que faz com que o primeiro plano de um objeto pareça mais curto do que realmente é. Para representar o corpo humano, quando alguns membros estão em um plano mais próximo do que outros, é preciso reduzir as distâncias reais entre as linhas, para que o desenho seja entendido como não distorcido, apesar de ser desenhado mais curto. Aos poucos os desenhos do livro se tornaram chatos, pra mim lhes faltava vigor, mas me serviram de link para conhecer o desenho renascentista de Leonardo e Michelangelo.

O desenho de Michelangelo continha tudo aquilo que me interessava nas figuras das histórias em quadrinhos, só que suas imagens eram como os posters ou as capas, diferentes do interior das revistas, que eram em sequências, ali a comunicação era mais imediata e ao mesmo tempo mais sutil. O quadrinho de Frank Miller *O Cavaleiro das Trevas* já trazia pra mim o interesse menor pelas sequências, mas uma comunicação pelas imagens de página inteira, às vezes duas páginas, recurso inspirado no cinema. As cores das páginas dessa história eram como aquelas da pintura de Michelangelo, vibrantes, como as cores vistas na minha cidade, Salvador.

Desse cruzamento entre quadrinhos e Renascimento foram se desenhando os meus primeiros rabiscos mais sérios. Todos frutos da minha paixão pela figura. Meu pai, percebendo o meu avanço, começou a me dar pequenas tarefas em seu trabalho de casa, como colorir os mapas topográficos que desenhava e desenhar pequenos projetos arquitetônicos. Comecei a receber um pagamento por essas tarefas. Já no segundo grau, passava horas desenhando durante as aulas e, entediado com o curso técnico de eletro-mecânica, desenhava no canto das páginas dos cadernos. Como tinha uma formação de desenho técnico oriunda do trabalho com meu pai e fazia o curso técnico de mecânica, comecei a ser procurado por meus colegas de turma para fazer as tarefas que envolviam o desenho técnico. Cheguei ao ponto de fazer a tarefa para toda a turma até que fomos descobertos pela evidência do traço, que era o mesmo em todos os desenhos.

Nesta época comecei a me interessar mais pela música popular e principalmente pelo rock, porque me parecia divertido passar um tempo com outras pessoas aprendendo como tocar juntos, aprender ritmos e dividir os silêncios, era um aprendizado muito diverso da experiência solitária do desenho e da pintura. Durante anos me diverti muito com os ensaios, as bandas, o meio musical e fui aprendendo sobre produção cultural, organização de espetáculo, iluminação e sobre o relacionamento com o público. Contemporaneamente à atividade de aspirante a músico de banda de rock, como tinha terminado o segundo grau, e depois de um estágio mal sucedido na área de eletro-mecânica, onde descobri que não teria a menor chance de continuar naquela área, comecei a procurar um trabalho. Comprei um jornal e encontrei o anúncio de trabalho para desenhista em vidro, me candidatei, mas não sabia fazer um desenho em um adesivo, ter que pensa-lo como uma máscara que serviria, depois de cortado e jateado com areia, para decorar um vidro de maneira permanente. Aos poucos fui me tornando um profissional respeitado nessa área. Este trabalho custeou os meus futuros estudos.

Em 1993, tomei a decisão de entrar para a Escola de Belas Artes e fazer o curso de Artes Plásticas. Fiz o vestibular e ingressei na Escola na turma de 1994. Para minha grande decepção a pintura e o desenho não estavam na moda para os professores, muitos deles

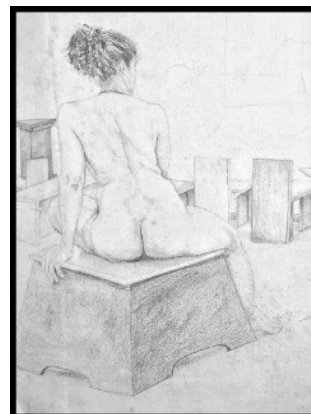


Figura 1: Estudo a partir de modelo, 42 x 29,7 cm, 1995

eram interessados em outras linguagens mais contemporâneas como a fotografia e a performance. Muitos dos meus colegas, que se interessavam justamente por essas disciplinas, foram abandonando o curso. Outros foram abandonando também por causa da dificuldade de se manter na escola por conta da dura realidade do viver como artista e da falta de perspectiva de inserção no mercado de trabalho. O que me permitia continuar estudando era justamente o fato de continuar trabalhando como desenhista para as vidraçarias e, assim, ter uma certa independência econômica.



Figura 2: Estudo a partir de modelo, 42 x 29,7 cm, 1995

O estar na Escola me proporcionou vários encontros com colegas que se transformariam em referências para o meu aprendizado e para a vida que levaria dali em diante, aprendi nas conversas de corredores como misturar ingredientes para iniciar a pintura a óleo, com duas colegas viajamos para a bienal de São Paulo e ali conheci a pintura de Francis Bacon. Fui colega na Escola de Belas Artes de Devarnier Hembadoom com quem aprendi a serigrafia e desenvolvemos uma série de atividades juntos durante o período que estava na escola e depois que terminei o curso. Também fui colega de Elias Santos, Virgínia de Medeiros e de Daniel Freire, este último um parceiro de tantas aventuras. Daniel me apresentou a Devarnier, que estava no Rio de Janeiro quando entrei na escola de Belas-Artes. Daniel é um pintor e com Elias e Virgínia, tinha exposto na galeria ACBEU da Pituba. Tinha ido visitar a mostra e era impressionante o nível da pintura daquele grupo, eu queria entender

o que eles faziam e me aproximei de Daniel. Ele já conhecia Francis Bacon e também Lucian Freud e tantos outros pintores que eu gostava e ficamos amigos, dividimos um ateliê na ladeira dos Aflitos e ali recebíamos amigos, modelos e colegas. No final das contas pintávamos pouco, mas ali pintei um quadro importante *La Prigioniera*, hoje em uma coleção particular em Nova Yorke, onde já misturava um pouco das influências da pintura de Lucian Freud e Francis Bacon. Virgínia tinha emprestado a Daniel o livro de David Silvester com entrevistas de Bacon “A brutalidade dos fatos”, acabei devorando o livro, tudo ali me interessava. Me impressionava a habilidade de Bacon em exprimir conceitos que para mim, só poderiam estar em livros de filosofia. Era tudo tão claro e óbvio nas falas de Bacon que este se tornou rapidamente, o meu livro de cabeceira.

Como o ateliê era muito frequentado e depois que Daniel passou a morar lá, voltei a pintar mais na casa onde morava com minha mãe e irmã. Mas precisava de espaço. Nesta época produzi uma série de pinturas chamada *Mulheres* onde, com referência em fotografias femininas que encontrava em revistas de moda ou livros de fotografia como o do Elmer Batters pioneiro da fotografia de fetiche, tentava me aproximar da ideia de deformação da figura oriunda do meu contato com a obra de Bacon.



Figura 3: #5, acrílico sobre tela, 19x27cm, 1997



Figura 4: #12 Who?, acrílico sobre tela, 19x27cm, 1997

O trabalho nesta série de pinturas se estendeu durante alguns anos. Nela fui de alguma maneira diluindo o que estudava e aprendia das obras de Francis Bacon. Como, no trabalho do pintor, a tinta/carne se dissolvia e mesmo assim se podia ver naquilo tudo uma aparência com o objeto representado. Como que de repente a figura se tornasse ainda mais viva, ou melhor, mais real, parecida de como eu as imaginava. Naquela época pintei muito a partir dos trabalhos do Bacon, como ele mesmo fizera com os trabalhos de Velázquez (e Picasso fizera

com quase todos os pintores anteriores a ele). Fui experimentando e produzindo, chegava a pintar vinte quadros em um único mês. Muitas dessas telas foram primeiro doadas a meus amigos próximos, depois vendidas a amigos dos amigos e depois a pequenos colecionadores. Guardo poucos registros destes quadros.

Dentro dessa série de pinturas, desenvolvi uma “sub-série” de 10 quadros e alguns desenhos, chamada *Amantes*. Mixando referências de obras de Bacon, Egon Schiele, Klimt e imagens que recolhia em sites pornográficos na internet.



Figura 5 : #3, Liebspaar, acrílico sobre tela, 19x27cm, 2000



Figura 6: #8, Amantes, acrílico e óleo sobre tela, 80x80cm, 2000

1.2. Bacon:

Talvez este seja o momento de fazer um parêntese neste auto-retrato e tratar da pintura de Bacon, falar de uma forma mais objetiva o que me acontece com a sua obra. Como já disse antes neste texto, conheci primeiro uma sua pintura em uma fotografia que me apareceu por acaso na rua, enquanto caminhava para ir para a Escola de Belas Artes, era a página de um livro amassada como as fotografias do atelier do pintor. Fiquei intrigado com aquele pedaço de página e a fotografia de uma pintura que eu não conhecia e que não continha o nome do autor. Depois quando visitei a XXIV Bienal de São Paulo em 1998 e travei o real encontro com a sua obra, tive uma sensação de revelação. Estava muito displicente na visita à Bienal,

achava tudo muito banal, superficial e esperava que a pintura de Van Gogh me consolasse e me decepcionasse, mas ao entrar na sala central da mostra dedicada aos grandes mestres, me senti como que atropelado, este encontro com a pintura de Bacon mudou radicalmente a minha visão. Foi para mim uma revelação.

Revelação no sentido de que finalmente tinha encontrado aquilo que procurava e que tudo o mais que conhecia não importava. Todo o conhecimento se apresentava ali, nu, desvelado diante de mim. Desde então ativou-se em mim uma máquina de ver no mundo a minha volta o impacto da obra do pintor, as coincidências, e as referências que estavam por toda parte, na pintura de Lucian Freud, Eric Fischl e Jenny Saville, mas também em outras obras não necessariamente no campo da pintura:

Outside fine art, Bacon's love for movies and filmmaking has always been a mutual affair, and directors from Pier Paolo Pasolini to David Lynch admire and reference him. Marlon Brando's acting and the colour schemes in Bernardo Bertolucci's *Last Tango in Paris*, 1972, were both informed by Bacon's painting, and H.R. Giger's design of the infant extraterrestrial creature in Ridley Scott's 1979 *Alien* movie was modelled on the figures in *Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion*, 1944. Baconic devices including the arena, shuttering and 'space frames' appear throughout R.E.M.'s video for *Lotus*, 1998, directed by Stéphane Sednaoui (watch video [here](#)). Reproductions of Bacon's paintings feature in many films, famously so in Tim Burton's *Batman* from 1989, and Christopher Nolan's *Inception*, 2010. In 2008, Nolan had asked for the make-up of Heath Ledger's 'Joker' in *Batman - The Dark Knight* to resemble Bacon's thick impasto. Bacon's impact has always manifested itself in multifarious ways and continues to do so, providing material for a theatre play, feature film, ballet and an opera. Bacon's extraordinary life and art continue to excite and inspire⁹.

Para mim o grande encontro, além dos seus quadros na Bienal, foi com o seu pensamento no livro *A brutalidade dos fatos* de David Silvester, hoje boa parte destas entrevistas estão disponíveis no youtube e ver o pensamento sendo proferido com sua voz pastosa, seu ritmo, e objetividade, só aumentam a intensidade do seu discurso. Mesmo lendo, levei muito tempo para entender o que Bacon tinha visto nos quadros dos anos 20 de Picasso, e uma vez que entendi sobre as micro-distorções da figura, descobri um universo de possibilidades para a construção do meu repertório ali, de tentar tornar reconhecível um corpo depois de todos os recortes possíveis, e por isso fui tateando, pintando, processando aquela impressão e construindo a série *Mulheres*. Chamo de impressão porque acredito que aquilo de alguma forma se imprimiu no meu olho, modificou o meu modo de perceber.

⁹ Disponível em: <https://www.francis-bacon.com/art/influence-inspiration/legacy>, acesso 24 abr. 2020.

Ao me aprofundar na sua obra e no seu modo de ver o mundo e as coisas, estabeleceu-se em mim a busca por criar a pintura pela sensação, a vontade de tocar o outro que está diante de uma obra sua na pele, e pintar as coisas como são, como existem. Mas esta existência é urgente, “as coisas realmente vistas, conhecidas no instante em que são conhecidas.” (STEIN, p. 36) Aquilo que Bacon denomina como fato.



Figura 7: 66, Madalena, grafite sobre papel, 18x20cm, 2003

Tateei em vão, tentando incorporar trechos de obras suas ao meu trabalho, principalmente na série Mulheres. Aos poucos fui entendendo que já tinha incorporado o sentido de sua pintura e fui me aproximando de um jeito meu de enxergar o mundo, minha própria visão. Mas ainda é cedo, vamos como qualquer bom açougueiro, por partes.

Fui um dos tantos que terminaram o curso de bacharelado em Artes Plásticas. Antes do término do curso comecei a participar de Salões Regionais e Nacionais, no Salão de Americana (SP), hoje extinto, fui contemplado com uma menção especial com a obra *Flor de la passion* que, depois de exposta no Salão, fez parte de uma coleção particular de Salvador, até ser roubada há alguns anos.

Depois de uma conversa com o pintor Joãozito, na qual me disse que sentiria uma grande diferença ao pintar pessoas que conhecesse, instigado, comecei a fotografar pessoas próximas para usar estas fotos como referência para a pintura. Não sendo um fotógrafo e não tendo intimidade com o equipamento fotográfico, em um primeiro momento pedi a Daniel Freire que tirasse as fotos para mim, enquanto eu orientava como as fotos deveriam ser

tiradas e quais eram as poses do retratado, como fazia Francis Bacon ao pedir a John Deakin para fotografar seus modelos. Mas depois que vi o resultado, entendi que eu mesmo deveria fazer as fotografias, pois precisava que as fotos revelassem mais da intimidade com aquela pessoa e tendo um intermediário entre mim e o modelo, esta tarefa se tornava impraticável. O contato tinha que ser direto e o mais próximo possível.

Com o tempo e tendo fotografado várias pessoas, entendi que para realizar as imagens que preciso para a minha pintura, necessito que exista uma conexão com aquela pessoa, mesmo que seja mínima. Preciso que aquilo fique de alguma maneira impresso nas fotos que faço. Como explica a cineasta Agnès Varda no documentário *Janela da Alma*, “Tudo depende da nossa posição quando filmamos, da nossa relação, nossa conexão com o tema, com a pessoa filmada, ou com aquele momento de nossas vidas”. Minhas primeiras fotografias foram um desastre, não entendia do equipamento fotográfico, como regular a exposição, mas aos poucos fui entendendo que quanto mais defeituosas eram as fotografias mais me serviam como disparador para a pintura, porque abriam um espaço para imaginar formas e não apenas o ato de copiar.

O que me interessa quando faço fotografias e depois as uso como referência para a pintura é o quanto posso colocar ou tirar dali sem que aquilo se distancie demasiadamente do ponto de partida. Quando pinto uma mulher, quero que se reconheça que aquilo é uma mulher, não um cão, mas, ao mesmo tempo, quero que as marcas que ali estão indiquem que aquilo é tinta arrumada sobre uma tela. Que aquilo que está diante dos nossos olhos é uma pintura, um trabalho de um cérebro e mãos humanos. Lucien Freud (2011) dizia: “o essencial em um tema é autobiográfico, tem tudo a ver com esperança, memória e envolvimento de fato. Eu pinto pessoas que conheço, que me interessam e com as quais me importo, sobre as quais penso, em ambientes onde vivo e que conheço bem”. Por isso, ressaltava a importância da confiança e da intimidade com os modelos e os ambientes, princípio que o acompanhou ao longo de sua carreira. E Freud (2011) ainda dizia: “Para mim o quadro é a pessoa. Eu pinto as pessoas não precisamente pelo que pareçam, não exatamente pelo que sejam, mas como deveriam ser”.

Lucian Freud foi aos poucos se tornando uma influência crucial para o meu trabalho. Conheci seu trabalho antes do de Francis Bacon, nas últimas páginas dos livros de História da

Arte encontrava sempre uma obra sua. Só fui me deparar com sua obra pessoalmente muito tempo depois em 2007, numa mostra na Fundação Miró, em Barcelona, ali, novamente fui assaltado. Estar de frente com uma sua tela foi e é para mim estar de frente com algo verdadeiro:

O olhar de Freud no corpo humano é famoso por seu suposto desapego. Cada veia estourada e polegada de carne flácida, cada tufo de pêlos pubianos ou nas axilas são expostos, não "cl clinicamente", mas despídos de narrativa e sentimento. A imagem, em uma palavra favorita de Freud e Auerbach, compele o consentimento por sua "cruza". Nenhum nu moderno é mais densamente cheio de vida corporal. A capacidade de reformar o corpo nu em termos de forma clara e energética, ao mesmo tempo em que parece não perder um poro, nem um cabelo, de sua presença minuciosamente examinada - como em *Naked Portrait with Reflection*, 1980, com seu extraordinário desenho dos seios e do tórax da mulher - parece definir a idéia freudiana de verdade pictórica (HUGES, 2013, p.1095).

Os milhões de pinceladas, as marcas de todas as tentativas, as sobreposições de cores e descobrir que aquilo, aquela imagem, só se completa depois em nossa mente quando em vão tentamos esquecer dela.

O corpo é novo todas as vezes, e o conjunto é um retrato. Porque ele queria que o corpo carregasse a força expressiva que o rosto poderia antecipar: "Eu costumava deixar o rosto até o fim. Eu queria que a expressão estivesse no corpo. A cabeça deve ser apenas mais um membro. Então eu tive que minimizar a expressão nos nus". Não havia um "sistema formal" nas formas de Freud - nenhum dispositivo de esfera-cone-cilindro para fazer um pequeno motor pictórico confiável a partir dos objetos pictóricos mais confiáveis, mutáveis e ferozes, o corpo humano. O trabalho está cheio de elições radicais, mas isso não é tanto o resultado de um gosto por certos tipos de distorção, como "o resultado da necessidade forçada de momento a momento". Como resultado, nenhum pintor desde Picasso considerou o corpo humano uma experiência tão perturbadora para o espectador quanto a de Freud (HUGHES, 2013, p. 1096).

Sua obra me pareceu sempre estar na contra-mão, pois numa época em que o ofício de criar figuras com tintas e pincéis, parecia como sugere Fagioli (2018, p. 42) "irrevocabilmente bandito a favore di un'arte solo progettuale, i quadri di Freud ci appaiono una rivincita della pittura. Freud rappresenta il trionfo della prosa, del romanzo per immagini in un'epoca in cui la pittura è stata ridotta a mera ideazione concettuale senza più racconto per figure¹⁰".

1.3. O rato:

No ano de 1998 eu e minha irmã compramos um computador, um Windows PC, descobri o Windows Paint, um programa de edição de imagens muito simples que se tornou um ícone para artistas gráficos de todo o mundo. De vez em quando brincava com o mouse

¹⁰ "Irrevogavelmente proibidos em favor de uma arte exclusivamente projetual, as pinturas de Freud parecem-nos uma revanche da pintura. Freud representa o triunfo da prosa, do romance por imagens em uma época em que a pintura foi reduzida a uma mera idéia conceitual, sem mais contar histórias para figuras" (T.A.).

de desenhar neste *software* até que Devarnier me apresentou ao Corel Draw, um programa mais complexo para criar não só edições de imagens, mas também imagens vetoriais para as mais diversas finalidades. Nunca me interessei muito pelo Corel Draw, pois achava muito complexo passar horas a vetorizar uma imagem num computador. Para que tanto trabalho se podia criar a mesma imagem velozmente com papel e tintas e, depois, numa gráfica rápida reproduzir a cópia dessa imagem em quantos múltiplos desejasse.

Não entendia a lógica da arte final para a ilustração digital, a reprodução para impressos como cartazes ou, ainda, para tiragens maiores como aquelas destinadas a impressão de jornais e revistas. As máquinas de impressão numa gráfica precisam de imagens com certa



Figura 8: Please, pintura digital, 1999



Figura 9: Heart, pintura digital, 1999

definição, uma resolução específica para que não ocorram perdas em sua reprodução. Por isso, programas como o Corel são tão importantes. Porém algo me chamou a atenção. No Corel Draw existia um *plugin* chamado Photopaint que era uma espécie de editor gráfico para criação de imagens do zero, como o Paint, só que com muito mais recursos, pincéis, efeitos e possibilidades de impressão do arquivo final com mais qualidade.

Com o Photopaint desenhava com o mouse, olhando para o desenho no monitor na minha frente. Uma experiência muito diversa da que estava acostumado a ter com o papel e lápis, ou ainda com o pincel e a tela no cavalete. A diferença se dava, de forma mais objetiva, com o atraso de resposta do programa em reconhecer cada gesto que fazia com o mouse, o chamado *delay*, causado pela dificuldade de processamento do *hardware*, atraso que aos poucos foi minando o meu interesse por esta ferramenta. Apresento aqui algumas dessas pinturas, das quais não tenho mais o arquivo digital original, mas somente uma cópia de cada uma delas impressa em formato A4. São pinturas duras, com linhas sacrificadas, que revelam minha dificuldade em lidar com o mouse e não criam uma relação com minha pintura da época. Ao mesmo tempo, também, são tentativas de criar uma relação

com a ferramenta que se apresentava.

Recentemente tive conhecimento das pinturas feitas por Andy Warhol ainda em 1984, usando um Macintosh Amiga 1000, com um mouse. Existe um vídeo¹¹ em que se pode ver o artista pintando o retrato de Debbie Harry em uma publicidade para o lançamento do novo computador. Os de Warhol são experimentos muito diversos dos que apresento aqui. Diferem também de outras obras do próprio Warhol. Acredito que estas obras me causam tamanho estranhamento por conta do meio empregado para a sua fatura, que ainda era incapaz de proporcionar a fluidez oferecida pelo contato direto do papel e lápis, ou um pincel, tintas e telas. Quando eu utilizava o Photopaint, quinze anos depois dos experimentos de Warhol, já existiam *softwares* como o Photoshop, por exemplo, que fora criado em 1990, capazes de garantir uma boa performance produtiva, mais próxima das ferramentas a que estava habituado. Porém eu não tinha acesso a essas tecnologias, seja por minha ignorância ou por desinteresse.

Me encontrava mais interessado em aprender a pintar com a técnica mais usada por pintores, o óleo sobre tela. Tinha feito algumas experimentações com o óleo na escola de Belas Artes, mas me perturbava o tempo de secagem, a preparação que a tela exigia e, como morava com outras pessoas, o odor que a tinta exalava. Ao mesmo tempo, estava me interessando cada vez mais pela obra de Lucian Freud e, por isso, o óleo me parecia a técnica

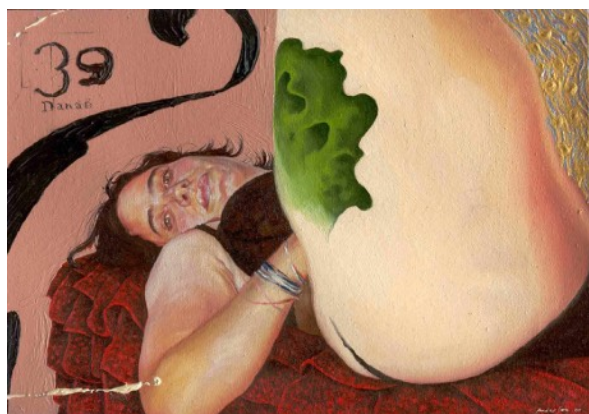


Figura 11: #39 (Danae), óleo sobre tela, 19x27cm, 2001

justa para enfrentar o desafio de ver o corpo. Precisava de um espaço para desenvolver esta técnica.

Depois que concluí o curso de artes plásticas em 1999, me encontrei desempregado mas, depois de ter participado, a convite do meu ex-colega de curso Danillo Barata, em um evento multicultural patrocinado pela TV Bahia, afiliada da Rede Globo, que reunia



Figura 10: Mulher, óleo e acrílico sobre tela, 19x27cm, 1999 (coleção particular NY)

¹¹ Disponível em: <https://youtu.be/ISvbsZEM1Ww>, acesso em 25 abr. 2020.

shows musicais, *performances* diversas e artes plásticas, a emissora utilizou uma das minhas pinturas, *Pintor e modelo*, em sua vinheta, voltada à divulgação de eventos culturais locais. Esta super-exposição me garantiu um retorno econômico. Além disso, quando fechamos o ateliê dos Aflitos e Daniel viajou para Barcelona, onde passaria a viver, levou consigo alguns meus quadros, que vendeu durante uma exposição organizada por ele no ateliê/galeria que havia fundado com alguns artistas de lá. Assim pude alugar um pequeno apartamento para mim, que serviria para minha moradia e também para o trabalho. Neste espaço comecei o meu aprendizado com a tinta óleo, dando continuidade à série Mulheres. Pintei uma série de pequenas telas nesta, pra mim, nova técnica testando as suas possibilidades.

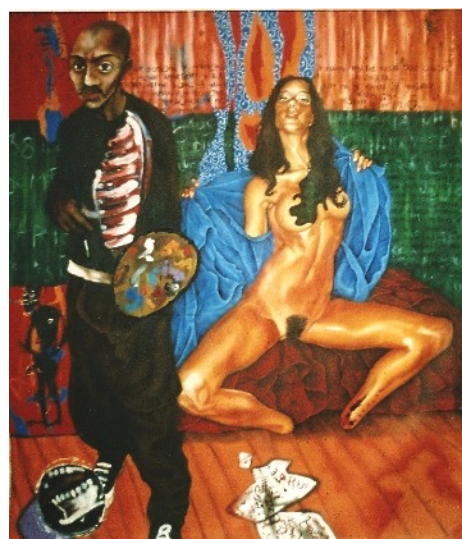


Figura 12: Pintor e modelo, óleo sobre tela 200x130cm, 2000 (coleção particular NY)

Este apartamento se tratava de um quarto e sala em um subsolo, com uma janela que dava para a parede do prédio ao lado e alongando a vista, se via o cemitério das Quintas dos Lázaros. Trabalhei muito ali, o fato de estar só me permitia trabalhar todo o tempo, pintando, desenhando, lendo, fazendo música e experimentando a fotografia analógica e digital.

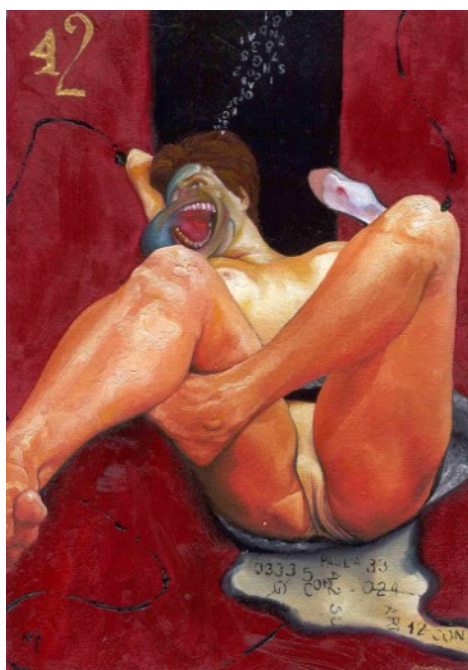


Figura 13: #42, óleo sobre tela, 19x27cm, 2002

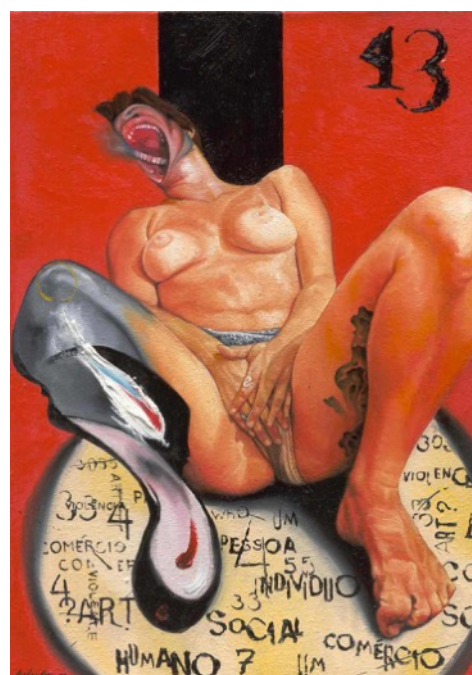


Figura 14: #43, óleo sobre tela, 19x27cm, 2002

No ano de 2002, participei com dois amigos, o pintor argentino Andrés Rúbio e o fotógrafo Roberto de Souza, de uma exposição chamada *Santa Ceia* no Teatro XVIII, no Pelourinho. A exposição tratava sobre a fé e de como as pessoas lidavam com ela. Resolvi falar sobre o momento da anunciação. O mistério da Virgem recebendo a graça... o anunciar, o espanto e a entrega. Não sou católico, mas para um pintor, certos temas são por demais atraentes pelo leque de possibilidades que oferecem. Para mim o momento em que a Virgem se descobre preta de divindade é por demais instigante. Um dia ainda farei algo a partir dessa ideia.



Figura 15: #54 (Virgem, óleo sobre tela, 40x40cm, 2002)

Entre outros pintei este pequeno quadro, reproduzido em baixo, imaginando o momento que segue a partida do anjo anunciador, quando a virgem se descobre num estado de mudanças. Seu corpo se contorcendo desde dentro. De todos os quadros que pintei este é o único que carrego como meu. Aprendo alguma coisa sempre que olho para ele.

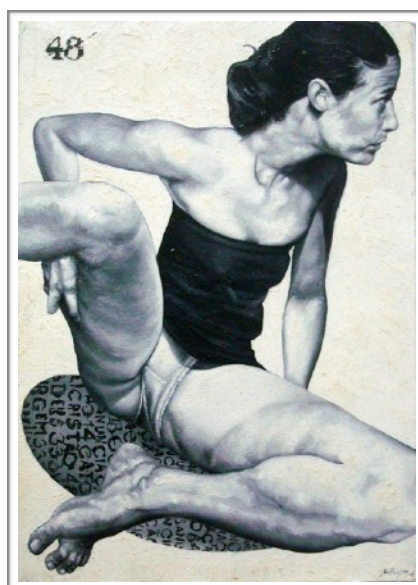


Figura 16: #48 (Virgem), óleo sobre tela, 19x27cm, 2002

Nesta época, através de Vicente Bastos que era o baixista da minha banda e que trabalhava como editor de som para audiovisual no laboratório da FTC, conheci os alunos da primeira turma de cinema daquela universidade e participei como diretor de arte de alguns vídeos experimentais e curta-metragens. Da amizade que construí com as estudantes da turma de cinema, consegui que algumas delas me servissem de modelo para a série de pinturas e desenhos que denominei de *Perros*, sob influência de um filme, que me havia muito impressionado, do diretor mexicano Alejandro Iñárritu, *Amores Perros*.



Figura 17: Perros, óleo sobre papel craft, 120x229cm, 2004

Fazendo uma insinuação ao filme, nestas pinturas misturava a imagem de mulheres a de cães, muito preocupado em criar criaturas diferentes de nós, ou mesmo iguais, mas de uma outra forma, de uma estrutura mais poderosa, e, acima de tudo, vivas. Hoje ao rever as fotografias dessa serie de pinturas, vejo o quanto aprendi com esta serie da técnica a óleo, como soube desenvolver uma paleta e como fui feliz na escolha dos modelos.



Figura 18: Perros#5, óleo sobre papel, 145x117cm, 2004, coleção particular São Paulo

Com esta série participei de Salões Regionais, de Exposições em lojas e bares da cidade de Salvador, de edições do extinto Mercado Cultural, da Bienal do Recôncavo e... cansei. Apesar da grande aceitação desta série, recebi muitas respostas negativas e até ameaças jurídicas por causa da ideia de juntar a imagem de mulheres a de cães. Tudo isto me entristeceu e decidi parar de pintar. Durante um ano praticamente inteiro não pintei. Estava

vazio. “O fato de alguém parar de fazer o que fez durante toda a vida é extraordinário, mas pode acontecer” (STEIN, 2016, p. 44).

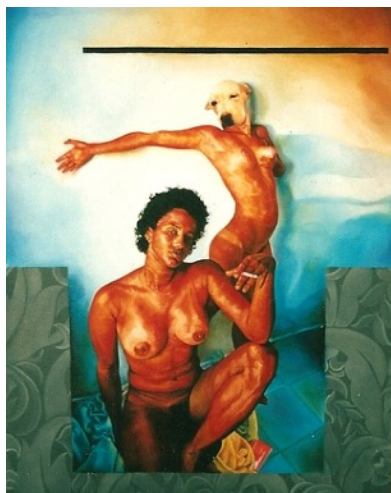


Figura 19: Perros#8, óleo sobre tela, 40x50cm, 2005, coleção particular Nova Yorke



Figura 20: Perros#9, óleo sobre tela 18x29cm, 2005, coleção particular São Paulo

Nada mais me interessava muito, nem o trabalho, ou a música, me encontrava vazio, tudo me parecia banal. Até que Daniel Freire me convidou a ir para Barcelona e em meados de 2007 fechei meu apartamento que tinha vista para o cemitério e fui para Espanha. Na mala tinha um monte de pinturas enroladas e algumas roupas.

Em Barcelona encontrei um cenário não muito melhor do que em Salvador. As galerias

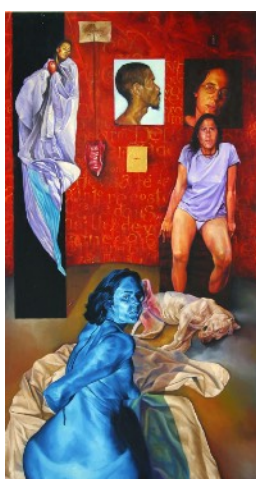


Figura 21: Composição em Cm, óleo sobre papel, 100x54cm, 2005 coleção AMBA Londres



Figura 22: Demoiseles, óleo sobre papel, 39,5x39,5cm, 2005

de arte eram muito reticentes a artistas não recomendados, os espaços expositivos para artistas desconhecidos eram bares. As minhas únicas opções eram me tornar um ilustrador ou voltar a estudar, esta segunda opção me pareceu mais plausível e, então, Daniel me apresentou ao professor e ilustrador, Pep Montserrat que se interessou em conhecer meu trabalho e me

falou dos cursos breves com duração de três a seis meses, da Universidade em que ele trabalhava.

Ele acabou por comprar uma das obras que tinha levado comigo, *Lilian (paisagem)* e eu me interessei por um curso da La Massana Arts & Design, a escola de artes em que ele lecionava, sobre a paisagem contemporânea, lançando em sua ementa o desafio de imaginar e propor um novo lugar para a pintura de paisagem na pintura contemporânea.



Figura 23: Lilian (paisagem), óleo sobre tela, 18x24cm, 2007

Lá, numa ida a uma molduraria tradicional para emoldurar a pintura que Pep tinha comprado, percebi pela primeira vez que era realmente um pintor. O moldureiro, um senhor de tantas telas e história, tremia diante da tela pequena em suas mãos, me explicava o porque não poderia colocar qualquer moldura naquela peça, e o porquê de sua emoção. Foi a primeira vez que vi os olhos de alguém realmente emocionados com o que pinto. Não era a emoção de alguém interessado em comprar uma tela, era a sensação de ter visto algo importante. Tudo isto soava estranho pra mim porque, apesar de feliz pelo reconhecimento, me encontrava esgotado, tinha parado de pintar. Aquela tinha sido minha última tela antes de decidir parar. Este estranhamento logo passou. Estava em Barcelona, território de Picasso e Miró, ali conheci a obra de Paula Rego, também a de Eric Fischl, reencontrei a pintura de Francis Bacon e, pela primeira vez, vi de perto uma tela de Freud. Em Barcelona, dormia no *atelier* de Daniel Freire e via suas pinturas dia e noite, sentia o perfume da tinta a óleo e tudo isto me excitou tanto que voltei a desenhar. Depois de um tempo, comprei tintas e telas e recomecei a pintar.

Para me inscrever ao curso sobre a paisagem contemporânea teria primeiro que voltar ao Brasil e regularizar minha documentação e, depois, retornar à Espanha para começar o curso. Chegando em Salvador, fui morar em um apartamento pequeníssimo, só para passar o tempo de arrumar a documentação e voltar. Mas o apartamento tinha uma janela que dava para a Baía de Todos os Santos e um dia acordando entendi o que era para mim uma paisagem.

1.4. Paisagem:

Ter encontrado a obra de Lucian Freud em Barcelona me causou um grande impacto, ainda mais ter visto sua influência sobre a pintura de Freire. Aqueles corpos exaustos, mas ainda assim vivos, me sugeriam um vazio enorme. Eu que naquele período me encontrava esgotado, comecei a me encher de um novo entendimento. Excitado com a possibilidade de pensar acerca da pintura de paisagem contemporânea iniciei a me questionar o que era para mim este gênero de representação.

A *grosso modo* sou um pintor de retratos e retratar um nu é para mim uma oportunidade de pintar um retrato maior, do corpo todo. Assim, este tipo de retrato é para mim, tão somente uma das convenções que a pintura Ocidental estabeleceu como um de seus gêneros, como, por exemplo: a natureza morta, pintor e modelo, madona e o menino, o retrato de três quartos, ou a paisagem. Algumas composições contemporâneas que utilizam este gênero de representação, a figura de uma mulher nua deitada, são capazes de ultrapassar uma primeira leitura fetichista pois no meu entender, carregam dentro de si um questionamento sobre a pele que envolve este corpo, retratado como o lugar de acolhimento de uma existência. Conseguem “falar da pele na sua nudez, essa obscura fronteira, e de tudo o que esta erradia; da possibilidade de erguer um retrato de uma subjectividade” (MARQUILHAS, 2012).



Figura 24: Paisagem#8, óleo sobre tela, 160x80cm, 2008/09

Entre os anos de 2007 e 2010 pintei uma série de imagens de uma mulher deitada sobre uma cama. O ponto de partida para a produção desta série foi a ementa de um curso que pretendia frequentar sobre um dos tradicionais gêneros da pintura, a paisagem, esta ementa propunha uma reflexão sobre as possíveis abordagens deste gênero na produção contemporânea. Acabei não frequentando o curso porque encontrei uma possibilidade mais que evidente no meu próprio processo artístico. A paisagem era para mim um corpo nu deitado e a maneira como poderia realizar a pintura da pele destes corpos nus. Eram corpos marcados pelo cansaço, da vida a ser levada, pela resistência diária ao adestramento, marcados pelo próprio existir. Não será algo a mais este cansaço? Para mim a melhor definição desta sensação se encontra no poema de Álvaro de Campos, pseudônimo de Fernando Pessoa, chamada *O que há em mim é sobretudo cansaço*:

O que há em mim é sobretudo cansaço,
não disto nem daquilo,
nem sequer de tudo ou de nada,
cansaço assim,
ele mesmo.
A sutileza das sensações inúteis,
as paixões violentas por coisa nenhuma,
os amores intensos por o suposto em alguém.
Essas coisas todas.
Essas e o que falta nelas eternamente...
Tudo isso faz um cansaço, cansaço...¹²

A partir deste momento minha produção inicia a se ocupar da representação de figuras em repouso, depois de um esgotamento, porque acreditava que ali, quando nos abandonamos, nos livramos de toda a carga representativa que carregamos e, de alguma maneira, neste repouso nos igualamos todos naquilo que nos resta de organismos vivos a respirar. O que resta é somente mais um animal entre tantos outros, esgotado de seu adestramento diário. Num texto escrito em 2008, para apresentar a série de pinturas *Paisagens*, explicava:

estava acordando, olhei pela janela, para contemplar o novo dia, a visão da baía, a ilha e todos os prédios da cidade velha; ao retornar o olhar para o interior do quarto, me deparei com uma cena de uma beleza ainda maior que era a de uma mulher dormindo, esgotada, depois de tentar me convencer da sua sensualidade, da sua inteligência, da sua habilidade em si e em me proporcionar prazer sexual... depois, o que restou foi este corpo abandonado em si mesmo, suportando o peso de sua humanidade banal, sem graça ou vaidade... uma paisagem... mas dotada de uma intimidade muito mais evidente para mim que a baía, a ilha e as casas. Me lembrei então, de todas mulheres que desde criança vi nesta mesma condição: mãe, tias, irmã, amigas, amantes, modelos; carregando as marcas de suas lutas anteriores no desencanto de seus corpos, cada hora mais flácidos. A música do tempo.

¹² Álvaro de Campos, *Poesias de Álvaro de Campos*. Fernando Pessoa. Lisboa: Ática, 1944. Disponível em <http://arquivopessoa.net/textos/269>, último acesso 25 abr. 2020.

Comecei a entender a pele, o nosso maior órgão, como um espaço geográfico, com sua topografia composta por todos os acidentes de percurso a que estamos expostos desde quando nascemos. Se configurando assim numa tela, o suporte do nosso existir. Assim fui estabelecendo um método, uma maneira para representar a cartografia da pele de um modelo, com o conjunto de sensações que a presença do modelo me suscita com sua presença. Neste processo, primeiro crio um encontro com o modelo para uma sessão fotográfica, este modelo é geralmente uma pessoa próxima, um parente, uma amiga, um filho, uma pessoa com quem criei uma relação. Neste encontro, tento potencializar ao máximo nossa empatia. Essas fotografias realizadas na sessão com modelo, me servem como referência e no ato da pintura propriamente dito ainda se somam as possibilidades da cor, da tinta, das ferramentas, o óleo, pincéis e as marcas que a memória do olho insiste em afirmar na recriação desta topografia da pele.

O que tenho buscado é menos criar uma cópia do que vi, mas sim, recriar a experiência de uma presença, em seu peso e intimidade e neste sentido minha produção entra em diálogo com a obra do pintor Lucian Freud. O pintor inglês dizia que não estava interessado em criar uma cópia do que via, mas: “I’m trying to relay something of who they are as a physical and emotional presence. I want the paint to work as flesh does. If you don’t over-direct your models and you focus on their physical presence, interesting things often happen. You find that you capture something about them that neither of you knew”¹³.

Como tinha retornado de viagem, muitas pessoas me perguntavam o que andava fazendo. No começo enviava as fotos para o email dos interessados mas com o aumento das demandas, posteriormente, não tive como responder a todos que me escreviam, resolvi criar um blog (<http://andersonpinturas.blogspot.com/>) e centralizar, assim, a divulgação daquilo que estava produzindo, a série Paisagens. Porém no blog não dava conta de responder às cobranças da rede social:

Quando comecei com este blog, a idéia era apenas comunicar às pessoas próximas o que eu estava fazendo... Aos amigos e admiradores mais próximos que me encontravam e

¹³ FREUD, no contexto de uma entrevista realizada em Maio de 2009 por Michael Auping e publicada no catálogo da exposição *Lucian Freud Portraits*, National Portrait Gallery, Londres, 2012. Disponível em <http://www.artecapital.net/exposicao-356-lucian-freud-portraits>, último acesso: 25 set. 2019. "Estou tentando transmitir algo de quem eles são como presença física e emocional. Quero que a tinta funcione como a carne. Se você não dirige demais seus modelos e se concentra na presença física deles, coisas interessantes geralmente acontecem. Você descobre que captura algo sobre eles que nenhum de vocês sabia" (T.A.)

perguntavam querendo saber o que estava eu produzindo, pois já faz um bom tempo que não participo de mostras aqui na cidade de Salvador... Mas o que aconteceu depois foi impressionante, os amigos foram sugerindo esse blog para outros amigos e comecei a receber várias mensagens elogiosas, comentando a técnica que adquiri e a beleza e a força dos trabalhos. Agradeço a todos que me enviaram mensagens e incentivos. Por outro lado começaram a surgir também cobranças por atualizações mais constantes, então gostaria de explicar a todos que o ritmo de atualizações deste blog depende do meu ritmo de produção que nem sempre é dos mais rápidos.... Pois pintar as paisagens é um processo que me demanda uma reflexão sobre a figura/carne/pele e a pressão do espaço circundante sobre ela... Tenho que pensar, lembrar, será que é assim mesmo este braço? E esta costela? Será que cabe mais uma dobra de pele? É um exercício conjunto de memória e ação pictórica na tentativa de, como o Francis Bacon diz: “capturar a aparência com o conjunto de sensações que essa aparência concreta suscita.” ou ainda, capturar o fato! Uma imagem que exista em si mesma... a definição de paisagem tem a ver com isso, capturar o fato! O ponto de vista, a visão mesmo, do que é mais importante...¹⁴

As pinturas da série Paisagens foram exibidas em diversas mostras em Salvador. Em 2011, participei do Arte Pará, com curadoria de Paulo Herkenhoff, onde recebi o Segundo Grande Prêmio do Salão, com a pintura *Paisagem#7*, que hoje faz parte da coleção da Fundação Rômulo Maiorana, responsável pelo Prêmio.

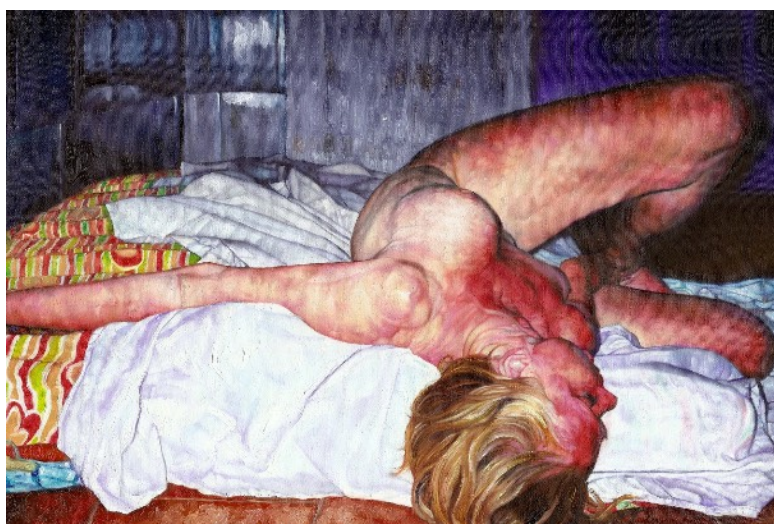


Figura 25: Paisagem#7, óleo sobre tela, 18x24cm, 2008

(...) a telinha em questão é uma composição preciosamente trabalhada . É possível abstrair a figura representada para aí não se ver mais do que um ângulo da perna contrapondo-se à horizontal do braço estendido à esquerda do observador. Feixes de dobras de tecido podem ser redirigidos ao ombro que, centro do quadro, provê um eixo perpendicular à superfície. A articulação de linhas e ângulos em torno desse eixo revela a máquina a que se reduz esse corpo feminino na mecânica do conjunto. O rosto não diz nada, mal o entrevemos. As carnes s’ esfriam, apesar de seus rosas e rubros luminosos, como s’ estivessem expostas num açougue.

(...) inútil procurar outros sentidos nessa obra além da crueza dessa realidade devassada: o corpo é coisa, é objeto, é matéria. Não há significações ocultas ou deixas para a verborragia de letrados ávidos por exibirem sua retórica. Há, pelo contrário, uma total

¹⁴ Disponível em <http://andersonpinturas.blogspot.com/>, acesso 27 abr 2020.

recusa em pôr a imagem a serviço da palavra. A imagem é implacavelmente atirada contra a retina, um “cale a boca e engula”. O que mais deve fazer uma obra-de-arte?¹⁵

Em 2010, inscrevi juntamente com a fotógrafa Cecilia Tamplenizza, minha companheira, um projeto ao edital da Galeria ACBEU, para realizarmos uma mostra de pinturas e fotografias. Tivemos nosso projeto aprovado com a ressalva de que eu não poderia expor nenhuma pintura com nu, pois a Galeria fazia parte da estrutura da escola de ensino da língua inglesa ACBEU e tinha muitos menores de idade entre os alunos. Assim, realizei a série de pinturas *Loui*, onde retratava um cão dormindo que se assemelhavam às imagens de mulheres repousando, pois conferi o mesmo tipo de tratamento pictórico à pele do animal, o mesmo que tinha usado para pintar a pele feminina na série *Paisagens*.

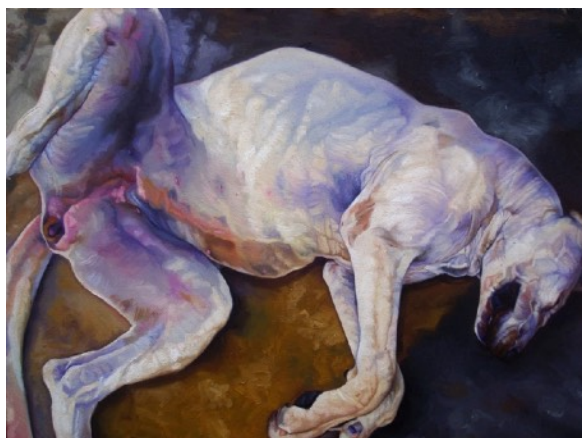


Figura 26: Loui, óleo sobre tela, 30x40cm, 2008 (coleção particular São Paulo)

Loui era a cadela fila brasileira de meu irmão. Um dia, anos antes de iniciar essa série, enquanto fotografava minhas sobrinhas na casa delas, percebi que a "pequena" cadela dormia, cansada, depois de tantas brincadeiras... ela tinha apenas seis meses e já era enorme... aproveitei e tirei uma sequência de fotos. Era impressionante a maneira como ela se movimentava durante o sono e como, de repente, acordou parecendo sorrir. Anos mais tarde organizando minhas fotografias, me deparei com aquelas fotos e reparei como se encaixavam surpreendentemente com o trabalho que pretendia desenvolver na época, a já citada série *Perros*, onde juntava pedaços de corpos femininos ao de cães numa tentativa de criar uma estrutura improvável mas, ainda assim, elegante. Quando, depois de concluída a série *Perros* retornei àquelas fotografias, o espanto me tomou novamente. Me dei conta de como

¹⁵ Araújo, 2010, disponível em: <http://clausclars.blogspot.com/2010/04/mulher-reclinada-paisagem.html>, consultado em: 24 abr. 2020

essas fotografias de Loui se assemelhavam daquelas que tinha pintado na série paisagens e, assim desenvolvi a série Loui. O resultado destes cães pintados causa um certo estranhamento, num trecho do texto de apresentação da mostra Texturas, em 2011, Araújo descreve a maneira como a minha pintura se apresenta:

Anderson, por sua vez, modifica os dados visuais capturados pela fotografia por outra via: reinterpreta-os primeiro no desenho, em que tais dados são selecionados e reconfigurados; e em seguida pela fatura pictórica, quando a cor passa a primeiro plano. Como já dito por mim noutro texto, Anderson serve-se da fotografia como Vermeer se servia da câmara escura, contudo com mais liberdade, com manipulações da forma da qual o mestre holandês certamente se absteria. A matéria pictórica em Anderson é rica, possui espessura, ganha corpo em grumos ou glóbulos luminosos nas superfícies coloridas. Mas suas transparências estão logo ali, inesperadamente presentes numa área de cor saturada que recua naquele espaço fictício. Sabemos que este ou aquele elemento – as orelhas dum cão, a torção de suas patas traseiras... – deve sua exatidão naturalística justamente ao recurso fotográfico. Mas os estranhamentos que o conjunto provoca não deixam dúvida quanto às audácias com que a mão virtuosa os recria. Em Anderson o recurso da deformação manierista é um poderoso artifício retórico que nos informa acerca do espaço e os corpos que o povoam¹⁶.



Figura 27: Loui IV, óleo sobre tela, 150x50cm, 2010, coleção particular Salvador

Em 2013, a convite dos artistas Justino Marinho e Emanuel Araújo, participei da exposição e também do livro: “A nova mão Afro Brasileira, uma atualização do famoso livro A mão Afro Brasileira” que tratava da contribuição artística deixada pelos artistas e artesãos negros brasileiros ao longo da nossa história. Nesta ocasião pude expor boa parte da série *Paisagens* e também as pinturas dos cães da série *Loui*, no Museu Afro Brasil, em São Paulo. Emanuel Araújo apresentava assim minha obra no livro:

Anderson Santos nasceu em Salvador da Bahia, onde vive e trabalha. Pintor viril, se assim se pode dizer, suas obras têm um tratamento visceral da matéria. Suas composições com modelos criam no suporte da tela uma pintura tensa e expressionista. Possui uma qualidade de escárnio no tratamento dos seus nus quase eróticos, talvez mais sensuais, experimentado pela obsessão de uma expressão carnal.

¹⁶ Araújo, 2011, disponível em: <https://catexturas.wordpress.com/exposicoes/texturas-2/foi-dito/caius-marcerllus-araujo-texturas/>, acesso em 27 abr 2020.

Neste mesmo ano, comecei a me interessar mais pela pintura de figuras em movimento. Meu ponto de partida foi o interesse que sempre tive pela obra do pintor Francis Bacon, instigado por suas figuras em movimento e pela maneira como ele propunha a decomposição das formas, interesse que remete ao meu estudo anterior da obra de Cezanne e Picasso. Além disso, a referência que me deu a condição prática de começar este trabalho foi o documentário *A Knife in the eye* sobre a obra do pintor Michael Borremans, que assisti completamente por acaso, numa *playlist* do Youtube e que modificou tudo o que eu estava pensando sobre decomposição da figura. No documentário, Borremans cria vídeos de pessoas sentadas em cadeiras giratórias, dando voltas ao redor de seu próprio eixo, que no meu entender remetiam a experiência cubista de ver, olhar profundamente com os dois olhos e intimamente, de perto, próximo ao sujeito. Aquilo pra mim era como ver uma pintura de Bacon em movimento. Pedi auxílio à fotógrafa Cecilia Tamplenizza e fizemos um vídeo em que girávamos em uma cadeira giratória, dessas de escritório. Depois dividimos este vídeo em uma sequência de fotografias que se transformaram na base da série que desenvolvemos juntos e que levou o nome de *Dissonâncias*. Fizemos uma exposição desta série na galeria Cañizares em 2014 e apresentávamos assim a mostra:

A **dissonância** é a qualidade do que aparece como sendo “instável” no mundo aparentemente “estável”. Ela é geralmente tida como algo irritante porque produz tensões não desejadas que servem como estímulos para novas ações, pensamentos ou crenças. Mas, mesmo uma visão percebida como harmoniosa incorpora certos graus de dissonâncias. Quando a irritação que produz é intensa, pode desencadear mecanismos em defesa ao *ego*, nos quais o humano é capaz de contrariar, negar, distorcer, ignorar e até mesmo desencadear uma perda de contato com a realidade estável.¹⁷



Figura 28: Árvores, óleo sobre foamboard, 100x850cm, 2012

¹⁷ Santos, Tamplenizza, 2014, disponível em: <https://catexturas.wordpress.com/exposicoes/dissonancias/>, último acesso em 27 abr 2020.



Figura 29: Dissonância, óleo sobre tela, 100x70cm, 2014

A série *Dissonâncias* foi aos poucos se desdobrando e enquanto desenvolvia esta série fui compreendendo que estava começando a lidar com a noção de memória. Tinha deixado de realizar as sessões de fotografia com modelos, pois havia criado um banco de imagens suficientemente vasto que me permitia trabalhar combinando as imagens digitalmente.

Tive que aprender e entender novas formas que apresentassem estas ideias nas pinturas, pois pretendia que estas imagens carregassem consigo o rastro da relação criada com os modelos e a intimidade, ainda que momentânea, construída nessas sessões.



Figura 30: Cabeça#1, óleo sobre tela, 30x30cm, 2013

1.5. “Pintando com a luz”:

Em janeiro de 2015 mudei com Cecilia para Milão e no primeiro dia de março nasceu nosso primeiro filho. Gosto de pensar que 2015 foi um ano de aprendizado, mas trabalhei muito aquele ano. O aprendizado se inicia em aprender uma língua, em seguida aprender a não ser mais o senhor do próprio tempo e ter de aprender a conviver com um bebê.

Pintar a óleo naquele primeiro ano se tornou complicado, por conta do nascimento do bebê. Pois ao longo dos anos desenvolvi um ritual para iniciar a pintar que se inicia com a troca de vestimentas e a escolha de pincéis para seguir com o ordenamento da paleta de cores, a arrumação e abertura de todas as tintas que vou utilizar para pintar. Entendi que com um bebê ao lado que exigia muito de minha atenção não conseguiria cumprir o meu ritual, ou boa parte dele. E apesar de ter materiais e todas as ferramentas para pintar a óleo, não conseguia me concentrar o bastante para iniciar. Resolvi então, me concentrar no aprendizado da pintura digital no Ipad, um dispositivo móvel, um pouco maior que um smartphone. Como diz Luiz Zerbini: “Sou um pintor, penso como um pintor mas não estou limitado a pintar telas”.

Descobri a pintura digital por acaso, sabia de sua existência, conhecia o Photoshop e já tinha experimentado a desenhar com um mouse e com uma mesa gráfica, mas pintar diretamente na tela de um tablete é um processo completamente diferente. Comprei o meu primeiro tablete para ler e para poder ver e ampliar as fotografias que uso como referências para a pintura de cavalete. Logo percebi que existiam vários apps que as lojas de aplicativos classificam com palavras chaves do tipo: expressar a criatividade, aplicativos para desenho, álbuns para colorir, aplicativos para transformar através de filtros uma fotografia em uma pintura. Existem também outros apps para desenho e pintura em uma categoria chamada "Produtividade" que são destinados ao trabalho de nível profissional. Experimentei vários deles mas o meu tablete, não conseguia executá-los muito bem e fui perdendo o interesse.

Em 2015, adquiri um iPad com o mesmo objetivo da compra anterior, de ler e poder ampliar as fotografias para a minha pintura, mas logo descobri que podia fazer muito mais compor música, editar videos, desenhar e pintar. Com esta ferramenta encontrei o que procurava, os aplicativos para desenhar e pintar eram realmente profissionais e o hardware suportava cada traço que fazia sem atraso. Assim, comecei a pintar com a luz. À partir do contato com este novo meio iniciei uma pesquisa on-line para conhecer mais sobre a pintura

digital, tutoriais sobre técnicas, livros que tratavam do assunto e fui descobrindo que o uso da pintura digital estava quase restrito aos ilustradores publicitários e de moda, os desenhistas de animações e os artistas de *games*. Eram pouquíssimos os artistas das Belas-Artes que usavam tabletes ou smartphones para sua prática profissional, até que me lembrei de David Hockney. Me lembrei de ter visto um vídeo sobre Hockney pintando com os dedos em um smartphone e, pesquisando, cheguei ao site da The David Hockney Foundation, onde o pintor fala sobre a pintura em um dispositivo móvel:

Eu me dei conta imediatamente quando comecei a desenhar em um iPhone que este era um novo meio, mas não só um novo meio, mas também um novo meio de distribuir imagens... Qualquer um entende rapidamente que é um meio luminoso e que se adapta muito bem para descrever sujeitos luminosos. Eu comecei a desenhar a vista da aurora da minha cama na costa leste da Inglaterra. O iPhone estava na minha cama, ele contém tudo o que você precisa... Eu não teria desenhado a aurora se tivesse só um lápis e um pedaço de papel¹⁸.

Ali descobri que antes, em 1986 David Hockney experimentou pintar em uma mesa gráfica, usando uma caneta eletrônica e o software Quantel Paintbox. O resultado das marcas que fazia aparecia magicamente no monitor de vídeo a sua frente. Ele exclamava na época, "Estou pintando com luz no vidro. o único equivalente em que você obteria cores como esta é o próprio vitral, onde você poderá obter uma riqueza de cores que nem a tinta pode dar. As cores têm quase um brilho de neon¹⁹".



Figura 31: Uno, desenho digital, 2015

¹⁸ Disponível em <https://thedavidhockneyfoundation.org/chronology/2009>, último acesso 25 abr. 2020.

¹⁹ HOCKNEY, disponível em <https://thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1986>, último acesso 16 abr. 2020

Não se trata de um metáfora dizer que agora estou pintando com a luz, mas se trata efetivamente de pintar com a luz, pois quando se fala em uma pintura realizada em uma tela sensível ao toque, *touchscreen*, estamos falando do fruto da pesquisa de um campo da ciência chamado Fotônica, responsável pela geração, emissão, transmissão, modulação, processamento, amplificação e detecção da luz. O termo fotônica que deriva do grego “photos”, luz, enfatiza que os fótons não são apenas partículas, nem apenas ondas, mas eles têm propriedades de ambas. A fotônica está por trás de tecnologias usadas diariamente por todos nós como os smartphones e laptops, mas também:

As aplicações da fotônica são onipresentes. Incluem todas as áreas, do dia-a-dia à mais avançada ciência, como detecção de luz, telecomunicações, processamento de informações, iluminação, metrologia, espectroscopia, holografia, medicina (cirurgia, correção da visão, endoscopia, monitoramento da saúde), tecnologias militares, processamento de materiais a laser, artes visuais, biofotônica, agricultura e robótica²⁰.

O pintor Adam James Butcher, um dos líderes do *Digital Art Movement*, em sua coluna do jornal Huffpost, declara:

A tecnologia da tela touchscreen se desenvolveu tanto que agora você pode visualizar imagens coloridas vibrantes em alta definição. Na verdade, as últimas telas de retina chegam perto de corresponder à visão 20/20 do olho humano. Esta definição mais nítida, combinada com recentes superfícies touchscreen extremamente sensíveis, permitiu que pintores profissionais como eu, se sentissem à vontade para pintar num tablet²¹.

Em um outro texto da coluna, o pintor enumera as vantagens práticas de trabalhar com esta nova ferramenta como um meio para expressar a sua criatividade:

Não há confusão e a existência de ferramentas mínimas equivalem a diminuição da distração do ato de observação pura. Menos distração me permite prestar mais atenção. A capacidade de aplicar infinitos esmaltes ou camadas de cor e reproduzir o processo de cada pintura são alguns dos benefícios práticos. Eu posso enviar uma pintura digital do México, onde eu moro para minha galeria na Europa, sem ter que enviá-lo e eles podem exibi-lo de várias maneiras. Eu posso compartilhar imagens de alta qualidade (em uma resolução baixa o suficiente para não serem impressas profissionalmente) do meu trabalho instantaneamente em várias plataformas de mídia social, o que me permitiu construir uma crescente base internacional de colecionadores. O iPad é uma ferramenta de pintura relativamente barata que é surpreendentemente durável e resistente. Trabalhar com tecnologia de ponta em rápida ascensão significa que sou capaz de acompanhar os mais recentes desenvolvimentos e usá-los de forma criativa para engrandecer o meu trabalho.

²⁰ Disponível em <https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Fotônica>, último acesso 25 abr. 2020.

²¹ Disponível em https://www.huffingtonpost.com/entry/are-we-really-able-to-pai_b_883057, último acesso 25 abr. 2020.

Os aplicativos de desenho mais recentes me permitem usar o iPad como um caderno de anotações portátil e diário visual, onde posso reunir minhas idéias em qualquer lugar. Eu posso coletar vídeo, som e provas fotográficas com facilidade e eficiência²².

Parece interessante ressaltar um aspecto fundamental das tecnologias digitais, a convergência (JENKINS, 2007; SANTAELLA, 2003), em um único trabalho, de ferramentas diferenciadas e a possibilidade de criações diferentes, aspectos muitas vezes percebidos pelos artistas como liberdade. O digital permite combinar desenho, pintura, fotografia, tipografia, música, vídeo... facilmente, sem precisar recorrer necessariamente a materiais adicionais, que podem criar limites temporais, técnicos e econômicos à criação. Importante ressaltar que:

A tecnologia digital de manipulação de imagens tornou mais evidente as manifestações da remixabilidade, mas os procedimentos técnicos que regem essas imagens podem ser identificados desde o começo do século XX. Diamond (2003) afirma que a cultura remix “empresta” sua técnica de procedimentos de movimentos das vanguardas artísticas do modernismo tardio e do pós- modernismo, como apropriação, colagem, dadá, grafite, mail-art, objetos manipulados, fotomontagem, pop arte, arte processual e rascunho de vídeo. (NESTERIUK, 2016)

O termo remixabilidade foi adotado por Manovic (2005) que a denomina “o processo transformativo por meio do qual os meios e as informações que organizamos e compartilhamos podem ser recombinaados e construídos de modo a criar novas formas, conceitos, idéias, mashups e serviços”.

Com o digital, não só as técnicas artísticas são renovadas, mas também a própria maneira como estas obras são apresentadas. Pensemos, por exemplo, a um dos mais recentes produtos da Samsung, uma televisão digital que também funciona como quadro, o que nos remete a outros projetos independentes que, há algum tempo, começaram a aparecer, primeiro em museus e galerias e, em seguida, no mercado online. Ao criar uma pintura digital, usando um aplicativo num tablet, é possível ver o vídeo de sua execução em tempo acelerado desde seu esboço à última pincelada. Depois, é possível editar este vídeo, adicionar música e apresentá-lo como uma obra, que combina essas três linguagens – pintura, vídeo e música - em um outro suporte tecnológico, como uma TV digital. O resultado pode ainda ser compartilhado em uma rede social e, assim, fazer com que o público interaja com ele.

Com a popularização dos smartphones e dos tablets e seus aplicativos com as mais diversas funções, inclusive os apps para transformar fotografias em pinturas dos grandes

²² Disponível em https://www.huffingtonpost.com/adam-james-butcher/ten-advantages-of-paintin_b_8684820.html, último acesso 25 abr. 2020.

mestres ou em desenhos com os mais ricos detalhes, todos ao alcance dos dedos e de maneira muito simples, rápida e fácil, ideal para o compartilhamento online nas redes sociais. Estes aplicativos se tornaram uma febre e um dos mais populares diz em sua campanha marketing ter mais de 110 milhões de usuários felizes. A indústria do belo, sempre atenta, também lançou aplicativos profissionais para desenho e pintura, os primeiros, mais rudimentares, permitiam uma experiência muito básica, parecida àquela proporcionada em computadores pelo software, hoje extinto, Microsoft Paint. Rapidamente, a tecnologia avançou, os dispositivos ficaram mais baratos e com uma capacidade de processamento maior, dotando os novos aplicativos para smartphones e tablets de recursos muito parecidos e próximos do que atualmente é o mais importante software para criação e manipulação de imagens, o Photoshop. A própria Adobe, a empresa responsável pelo desenvolvimento do Photoshop criou uma linha de aplicativos artísticos para dispositivos móveis, assim que foi inventado o iPhone em 2009.

Estes apps procuram simular a experiência real do desenho diretamente sobre a tela retroiluminada do dispositivo móvel, porém o uso destes esteve quase que restrito a ilustradores e artistas gráficos e só se popularizou entre artistas das Belas Artes quando, no ano de 2009, o pintor inglês David Hockney, apresentou um conjunto de pinturas feitas com seus dedos diretamente na tela de um smartphone. Inaugurando a exposição itinerante *A Bigger Exhibition*, com pinturas feitas em um tablet, o título se refere à sua obra mais conhecida *A Bigger Splash*, dos anos 60. Para pintar essas obras, Hockney usou os dedos, deslizando-os diretamente na tela do tablet ou do seu smartphone.

As pinturas de David Hockney realizadas no tablet modificaram todo o nicho restrito a que se destinavam esses aplicativos e inseriram de vez a pintura digital nas discussões sobre arte contemporânea. Primeiro, porque devido à enorme divulgação estas obras alcançaram um vasto público, e depois porque tratavam de temas sagrados para as Belas Artes como a originalidade e o caráter único da obra de arte, já que essas obras poderiam ser reproduzidas e compartilhadas *ad infinitum*. O que existe aí é, também, uma modificação no suporte da pintura, algo bastante semelhante ao que ocorreu com a música digital. Gayford comparando uma mesma obra de David Hockney em dois dispositivos diferentes chega à conclusão:

Cada imagem como aparece em outro iPhone ou laptop é mesmo idêntica ao original, embora Hockney ressalte que, mesmo com um item manufaturado como esse, provavelmente haverá diferenças mínimas. Mesmo assim, o desenho no meu telefone não

só se parece com o dele, digitalmente e em quase todos os aspectos é o mesmo. Isto é profundamente subversivo para o mercado de arte como o conhecemos, com seu foco no trabalho original assinado²³.



Figura 32: Portrait#5, pintura digital, tamanhos variáveis, 2015

Instigado pela descoberta de um campo novo, iniciei a uma pesquisa dos aplicativos disponíveis para a pintura neste dispositivo e cheguei ao Artrage, um editor gráfico criado pela Ambient Design Ltd., para emular ferramentas e texturas dos desenhos e pinturas a mão que permite a ilustradores e pintores o uso profissional destas ferramentas. Quando falo em uso profissional me refiro a criação de imagens diretamente na tela destes dispositivos, seja a partir de referências ou não, do zero, ou seja, como uma tela em branco e que permitam uma exportação (ou saída) de arquivo final com possibilidades de impressão e reprodução em vários meios. Em contraponto à reelaboração de imagens fotográficas por aplicativos de edição de fotos muito populares que usam rede neural e inteligência artificial para transformar a imagem em um efeito artístico e que servem na sua grande maioria, tão somente para o compartilhamento em redes sociais por serem arquivos digitais de tamanho e resolução mínimos. Aprendendo a utilizar as ferramentas do aplicativo, desenvolvi uma série de retratos de pessoas próximas, que fotografava com o tablete. Depois tomava estas fotografias como referência para a pintura artesanal, diretamente na tela do dispositivo, onde me concentrava em imitar as possibilidades técnicas que tinha alcançado pintando com o óleo sobre tela. Estas pinturas eram estudos mas já revelavam uma gama de possibilidades que o novo meio me apresentava.

²³ *Ibidem.*



Figura 33: Portrait#9, pintura digital, tamanhos variáveis, 2015



Figura 34: Portrait#7, pintura digital, tamanhos variáveis, 2015

Com a facilidade de criar estas imagens e no mesmo ambiente poder compartilhar o arquivo digital em uma rede social, comecei a criar pequenos vídeos em *stopmotion* com o processo de manufatura das pinturas que, depois, publiquei em várias redes sociais direcionadas a profissionais da área da ilustração publicitária ou comercial. As imagens começaram a ganhar popularidade e a gerar uma grande resposta. Além de propostas comerciais das mais estapafúrdias, muitos artistas começaram a me fazer perguntas técnicas sobre a utilização das ferramentas, o funcionamento do aplicativo e, também, sobre como imprimir os arquivos uma vez criada uma pintura digital. Eu não tinha respostas a todas as dúvidas, pois para começar a usar o aplicativo tinha me orientado estudando o manual contido no mesmo e visto alguns tutoriais no Youtube. Não me considerava um expert, mas tentava ajudar como podia, me apoiando principalmente na minha experiência com o óleo sobre tela. Descobri que na internet existem fóruns inteiros dedicados à discussão sobre as técnicas, trocas de pincéis digitais, debates sobre os melhores aplicativos e o funcionamento das canetas para cada aplicativo. Percebia, porém, que vários artistas se queixavam da desvalorização que aquele tipo de obra sofria e que sonhavam com o reconhecimento da arte digital produzida em dispositivos móveis. Esta reivindicação me soava estranha, pois apesar de novo naquele universo, acreditava que questionamentos como aquele já tinham sido

ultrapassados com a adoção da fotografia como arte. Toda a produção de video-artistas, posterior a este reconhecimento, me atestava esta ideia. E conhecia o trabalho de ilustradores como Pep Montserrat que trabalhavam mesclando pintura artesanal ao digital.

Totalmente absorto pela novidade de estar trabalhando com um novo meio, não fiz muito caso de imediato destas problemáticas, no inverno europeu comecei a dar aulas de pintura digital e a óleo numa escola privada destinada a educação artística de adultos. Através da observação de modelos, ensinava técnicas de pintura da figura humana para artistas e aspirantes que tinham um Ipad e gostariam de entender como pintar usando esta ferramenta. Neste encontro com os alunos e seus questionamentos, fui me dando conta da problemática envolvendo a produção de desenhos e pinturas em dispositivos móveis a que se referiam meus colegas nos fóruns e entrevistas, referentes a duração e a manutenção do arquivo digital, a qualidade para impressão, a mudança de cores de uma pintura digital uma vez que este arquivo era impresso. Alguns destes questionamentos instigaram a criação da *startup* Ripensarte no final de 2015, como me referirei no capítulo posterior.

Além do Artrage, comecei a utilizar um outro aplicativo chamado Procreate, um editor gráfico muito mais potente e com recursos muito parecidos ao Photoshop. Ali comecei a desenvolver primeiro desenhos e depois pinturas utilizando pincéis que não se limitavam a emular os efeitos das técnicas tradicionais, mas onde o usuário podia personalizar e criar seus próprios pincéis a partir do sua necessidade. Nestes cinco anos, o aplicativo Procreate se tornou, o app mais popular entre usuários que utilizam o Ipad para criar pintura e desenho. A própria Apple usa imagens do aplicativo em suas promoções para demonstrar a sua versatilidade e potência do tablet.



Figura 35: Undici, pintura digital, tamanhos variáveis, 2015



Figura 36: Rastro#3, desenho digital, tamanhos variáveis, 2015

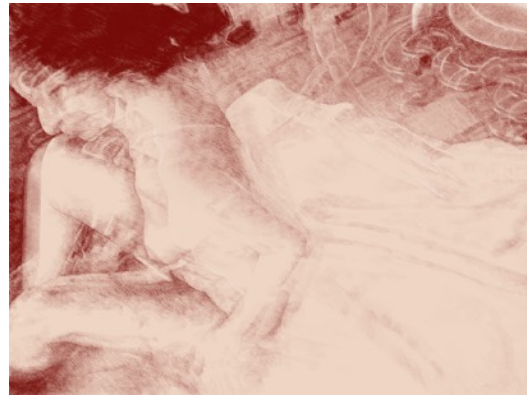


Figura 37: Rastro#4, desenho digital, tamanhos variáveis, 2015

Prevendo o meu retorno a Salvador para o início de 2016, contatei o meu galerista na época e comuniquei que naquele período que estava na Itália, vinha me dedicando à produção de pinturas digitais e que tipo de estratégias poderíamos pensar para a comercialização destas pinturas. Recebi a resposta de que a galeria não trabalhava com pintura digital. A causa desta recusa era dada principalmente da impossibilidade de controlar todas as faixas de transação sobre um arquivo digital. Pensando numa pintura sobre tela, ou mesmo uma gravura em metal que já era uma reprodução, era fácil rastrear todo o processo de manufatura e a sua comercialização. A pintura digital por se tratar de um arquivo que se reproduz idêntico em qualquer dispositivo digital com uma tela, sendo que esta imagem presta-se muitas vezes à impressão, cria uma grande confusão para o sistema em que ela se insere porque, como formulado por Benjamim (1955), se referindo principalmente ao cinema:

(...) de modo geral, a técnica reprodutiva desliga o reproduzido do campo da tradição. Ao multiplicar a reprodução, ela substitui sua existência única por uma existência massiva. E, na medida em que ela permite à reprodução ir ao encontro do espectador em sua situação particular, atualiza o reproduzido. Ambos os processos levam a um abalo violento do que é transmitido – um abalo da tradição, que é o outro lado da crise e da renovação atuais da humanidade. Ambos se põem em uma relação íntima com os movimentos de massa de nossos tempos.

Sempre me interessei em criar múltiplos para minhas obras, mas nunca me interessei pela gravura, o odor das tintas gráficas, o temor de machucar a mão com uma goiva, me afastaram durante anos da xilogravura, ou da gravura em metal. Pintar à mão na tela do iPad e produzir arquivos digitais versáteis, que podem ser impressos em papel de alta qualidade ou em tela, ou outros suportes como camisetas, proteção de tela para computadores, capas para tablets e smartphones, canecas e uma infinidade de aplicações, desembocou em uma realização deste desejo, ainda que, em um primeiro momento, este desejo, não estivesse de

acordo com o sistema das artes. Mesmo atento a esta problemática, me perguntava como reagiria o mesmo sistema a tecnologias mais recentes como a realidade aumentada e a realidade misturada. Ainda faria sentido para toda uma nova geração de pintores, pintar em uma tela depois de experiências tão profundamente imersivas como propõe a Google com seu pincel Tiltbrush, em que o usuário através de recursos de realidade virtual pode pintar um mundo tridimensional à sua volta e ter a sensação de caminhar através dele.

Talvez esteja cada vez mais difícil para os jovens pintores encarar a tela em branco, se livrar dos clichês que a acompanham, ou ainda suplanta-los. Mas como a fotografia antes transformou totalmente a visão do homem moderno e, por conseguinte, a pintura, creio que estas recentes tecnologias estão transformando a maneira como enxergamos a realidade. Acredito porém que de alguma forma estas tecnologias emergentes também estão sendo assimiladas à prática da pintura e ainda surgirão pintores capazes de nos chamar a atenção para algo que sempre nos pareceu irrelatável, nos tirando da condição passiva de usuários e subvertendo a própria estrutura do campo artístico. Existem artistas interessantíssimos trabalhando com o digital, obras singulares mas estes trabalhos não estão nos livros ou revistas de arte, comecei, assim, a me perguntar o porque. Primeiro entendi que era difícil delimitar o que era arte digital, o site Artsy, hoje o maior portal digital com conteúdo voltado às artes visuais, define assim a arte digital:

Categoria geral para trabalhos criados usando tecnologia digital, seja na forma de hardware tangível, como monitores de computador ou eletrônicos, ou software, como editores gráficos, sites e linguagens de programação. Às vezes chamada de “arte de computador” ou “arte de nova mídia”, a arte digital desafia os limites entre os médiums. Desde obras de arte de computador como as interpretações algorítmicas de Hiroshi Kawano das icônicas pinturas quadriculadas de Piet Mondrian, passando pela programação e impressão digital nos anos 60, até o cartucho de Cory Arcangel gerado pela Nintendo “Super Mario Clouds” (2002), a arte digital existe em um estado constante de fluxo conforme a tecnologia continua a avançar e se transformar²⁴.

Este é um campo muito amplo e em constante transformação, como o próprio campo da arte, Dario D’Ambra (2013, p. 1) em seu texto *A arte contemporânea na era digital* fala sobre como os avanços tecnológicos sempre estiveram atrelados aos avanços artísticos, no início do artigo ele diz:

O mundo da arte sempre esteve muito atento aos avanços tecnológicos, para fazer dois exemplos basta pensar a pintura a óleo e a tela, que, por suas qualidades, foram logo adotadas pela grande maioria dos pintores. Se, posteriormente, não se deram particulares avanços de caráter técnico, as motivações são principalmente individuadas no nível de refinamento e versatilidade expressiva, que os meios artísticos já tinham atingido, e na

²⁴ Disponível em: < <https://www.artsy.net/gene/digital-art> >. Consultado em 27 abr. 2020.

inexistência de novos meios. Esta estaticidade acabará em 1816, ano que assinala o nascimento da fotografia. Do século XIX em diante, a arte será continuamente abalada pela tecnologia, que a cada vez proporcionará novas possibilidades expressivas e, com isso, trará consigo, de tempos em tempos, discussões sobre a legitimidade de novas formas de arte. A última dessas grandes reviravoltas, começou nos anos sessenta e ainda está em vigor, foi causada pelo advento do digital, que com seu impacto criou novos tipos de arte contemporânea.

Por acreditar realmente que existia um novo campo de possibilidades que se abria para o meu trabalho, continuei criando digitalmente, pois a versatilidade de pensar uma imagem digitalmente me liberava para deixar a pintura dizer o que ela quisesse dizer, uma vez que:

(...) a tradição do desenho de observação tenha perdido espaço para a projeção fotográfica imediatista. São esses registros, essas imagens de segunda geração a matéria prima do artista contemporâneo. Afinal, se a mediação com o mundo se faz pela estética da fotografia digital, por que razão a pintura dos jovens artistas iria se encastelar em pressupostos estético-estilísticos tradicionais, de mediação menos eficiente hoje? Em resumo: em que pese a preocupação com este quesito, a tônica majoritária das produções da FC (*figuração contemporânea*) não gira em torno da técnica, mas dos temas abordados e das problemáticas conceituais nas quais as obras intervêm. Para além da questão secular da técnica e dos limites da arte, os realistas contemporâneos utilizam a potência dos meios tecnológicos disponíveis como fim para dizer o que é necessário dizer: suas histórias, suas experiências estéticas, sua subjetividade²⁵.



Figura 38: Rosso, óleo sobre tela, 46x38cm, 2017

²⁵ DIAS, Gustavot, disponível em <https://gustavotdiaz.com/2019/04/15/hiper-realismo-e-genero-tres-artistas-brasileiros/>, último acesso em 04/04/2020)

Os desenhos que produzi usando o aplicativo Procreate deram início à série *Rastros* que ainda tratava da ideia de representar corpos em movimento. Neste momento tinha voltado a conclusão de que não necessitava mais fotografar modelos. Através de minha produção fotográfica que já se assemelhava mais a um banco de imagens, podia combinar digitalmente as imagens alcançando o efeito de movimento que tinha conseguido com a série *Dissonâncias*, mas de uma outra maneira. A partir dessas sobreposições primeiro fiz trabalhos digitais e, depois, com o óleo sobre tela. Selecionei fotografias de modelos distintos e as elaborei digitalmente, combinando duas, três fotos, quantas quisesse, acrescentando ou eliminando elementos, sobrepondo, sobre-expondo e muitas vezes destruindo o conteúdo original. Com esta reelaboração digital me parecia aproximar a fotografia de referência da ideia de imagem que tinha pré concebido.



Figura 39: Rastro II (O afeto encerrado), óleo sobre tela, 90x80cm, 2017

Percebi que pelo fato de rearrumar tanto estas imagens acabei criando uma pintura mais estruturada pois, como trabalhava as fotografias de arquivo, me distanciava do que aquelas pessoas retratadas tinham construído comigo durante a sessão. A fotografia mais nova deste banco de imagens tem neste momento, mais de dez anos e é mais que natural que neste tempo, certos alianças tenham se modificado. Trabalhando com este arquivo tenho sobretudo aprendido a lidar com a ausência de um compromisso com o retratado. Apesar de estas

imagens fotográficas me dispararem fragmentos de sensações como, por exemplo, o odor dos corpos dos modelos, a relação agora se dá diretamente com a imagem contida nas fotografias, sem distrações. Por esta razão tive que aprender novas formas de como apresentar estas ideias em pintura.

As primeiras pinturas dessa série participaram de mostras como Esposizione Triennale delle Arti Visive di Roma, curada por Daniele Tedeschi (www.esposizionetriennale.it). Em 2017, realizei uma exposição individual na Galeria RV - Cultura e Arte em Salvador, chamada *Rastros* onde mostrava um percurso que partia de imagens ainda muito semelhantes àquelas da série anterior chamada *Paisagens*, óleos sobre tela, até chegar às pinturas digitais. Na pesquisa que venho realizando sobre as possibilidades de fruição para este tipo de pintura, que nada mais é que um arquivo digital, tive acesso aos processos de impressão *fine art* que garantem certa fidelidade ao arquivo original e também a durabilidade desta impressão. Apesar disso, sempre achei que as cores de minhas pinturas uma vez impressas em papel ficavam muito escuras, isto porque, faltava um componente nesta equação. Pois na tela retro-iluminada do *tablet* onde a pintura tinha sido criada, as cores vibravam excitando o olho continuamente. As cores nos dispositivos eletrônicos se apresentam de maneira “significativamente mais estridentes, mais “ácidas” em suas relações recíprocas, pois que mais puras, a despeito das misturas(...) É como se, vibrando na epiderme dos corpos, essa cor tornasse ainda mais flagrante a própria supremacia (ARAÚJO, 2017). Pensando neste problema acabei por chegar, em conjunto com a startup Ripensarte, à elaboração do formato de exibição que chamamos de Eosimago, uma moldura trabalhada em madeira louro freijó com um grande paspatur branco e, no centro, um display eletrônico de 10 polegadas onde é apresentada a pintura. A moldura em madeira com um paspatur largo é um modo de exibição comumente empregado para valorizar pinturas de pequenos formatos e mais ainda para gravuras. As gravuras são imagens criadas em uma matriz de madeira ou metal e a partir desta, impressas e replicadas geralmente em papel, são múltiplos.

Com Eosimago a pintura criada em um ambiente digital e muitas vezes fadada à dispersão, multiplicação e ao esquecimento das redes sociais, encontra o seu habitat ideal, capaz de conter as suas reais potencialidades luminosas. É aí que reside a estratégia do jogo contido no modo de exibição deste trabalho, a reutilização da estrutura de um meio de



Figura 40: Mare, pintura digital, tamanhos variáveis, 2017

exibição tradicional para um novo uso, a sua remediação, trazendo a reboque consigo a busca por uma legitimação da pintura digital como prática das Belas Artes. Remediação é um processo que ocorre quando um meio passa a incorporar ou imitar elementos de outros meios, afim de melhorar seu próprio meio:

Assim, os novos meios resultam ser ligados à realidade, mas ao mesmo tempo a geram, enquanto estimulam a interação e a produção de novos conteúdos. Estes são todos baseados sobre o mesmo extrato tecnológico e, por isso, interconectados entre eles e tem uma forte capacidade de englobar os meios tradicionais. Este processo de absorção, chamado por Bolter de remediação, que tem duas lógicas opostas e complementares, atua em diversos graus: o meio digital pode emular aquele analógico, de modo transparente; pode ampliar-lo melhorando-o (dicionário e enciclopédias online); pode servir de suporte; pode unificar outros meios gerando qualquer coisa de nova (videogames). As novas mídias também são capazes de reutilizar técnicas específicas em contextos diversos daqueles em que foram desenvolvidas e possuem uma linha de desenvolvimento modular em que cada produto pode ser por sua vez matéria prima para gerar outros conteúdos, daí deriva que a figura qualificante mais importante, que está subjacente a todas estas características é a hibridação, que é permitida graças a sua natureza digital (D'AMBRA, 2013).

Este formato me possibilita apresentar a imagem final em duas versões, a estática que equivaleria à pintura acabada e a dinâmica que, neste caso, corresponde a um vídeo que apresenta o processo de execução da pintura. Esse vídeo foi realizado a partir da captura da tela do dispositivo, gravando cada etapa da feitura da obra e editando depois um *stop motion* processual com trilha sonora criada no mesmo dispositivo eletrônico com o aplicativo Garage Band.

Com o passar do tempo percebi que as pinturas a óleo que estava fazendo foram gradualmente ganhando aspectos da pintura que realizo no tablete. Depois de toda elaboração esta imagem modelo se torna por si só uma referência muito forte e esta qualidade quando traduzida em óleo, carrega muito deste processo, seja na paleta de cores, seja na

luminosidade, seja na própria estrutura compositiva desta pintura. Entendendo esta mudança, comecei a pesquisar a obra de pintores ditos tradicionais, que trabalham com óleo sobre tela ou acrílico, que trazem em suas obras a influência deste contato e me deparei com a obra de vários artistas, nascidos depois de 1980.

Novos artistas, que estiveram em contato desde seu nascimento com aparatos digitais e que se habituaram ao uso de softwares para desenho e pintura, como o recém extinto Microsoft Paint, por exemplo, trazem esta contaminação muito evidente em suas pinturas. Seja no modo em que tratam a figura, recortando, sobrepondo e compondo através de softwares de manipulação as imagens que irão servir de referência para suas pinturas, como o faz o venezuelano Benjamin Garcia (1986). Em sua página²⁶ podemos assistir a um vídeo do pintor trabalhando uma tela e, simultaneamente, consultando a imagem de referência em um computador e em um tablet apoiado a um cavalete, ampliando os detalhes. Nos chama a atenção o fato de que para melhor visualizar as imagens das telas de cristal líquido, o pintor bloqueou parte da janela de seu luminoso ateliê, recusando o uso da luz natural, tão cara aos pintores modernos.

Outro exemplo é o brasileiro Zed Nesti (1969), que recolhe suas imagens de referência na internet, depois as reprocessa digitalmente e as pinta sobre telas. No texto de apresentação à sua obra, disponível na página do pintor, Ana Finegan Honigman explica o processo de trabalho do pintor e suas intenções:

Embora Nesti frequentemente encontre suas imagens online, ele as pinta usando uma combinação de pigmentos, óleos, cera de abelha e resinas. Esses materiais tradicionais aliam *gravitas* às imagens tecnologicamente coletadas. Ele então trabalha sua matéria-prima usando uma paleta que faz referência aos filtros de populares redes sociais de fotografia na internet. Esses filtros criam uma névoa nostálgica e prematuras sobre as imagens, induzindo os espectadores a observá-las criticamente em vez de pensar que foram construídas casualmente²⁷.

Outros, incorporam à suas pinturas os defeitos das imagens transmitidas digitalmente. Ruídos, distorções e falhas de transmissão são copiados e reproduzidos em tela, a obra de artistas como o alemão Jens Hesse com um que de hiper-realismo.

Já o que parece importar ao colombiano Andres Kal não é a reprodução exata dos ruídos destas transmissões, mas a vontade de criar “uma metáfora do nosso tempo presente” (KAL, 2016), com o uso de letras e formas geométricas que se mesclam à figura

²⁶ Disponível em: <http://beng-art.com/time-lapses/>, último acesso 27 abr. 2020.

²⁷ Disponível em: <https://www.zednesti.com.br/about1>, último acesso 25 abr. 2020.

humana, resultando numa composição visivelmente criada de modo digital e transposta para a tela, mas que mesmo assim, não perde o seu caráter expressivo. Fiona Rae, artista britânica, nascida em Hong Kong, também compõe suas pinturas abstratas digitalmente e diz em entrevista a Mike Brennan:

Em 2000, comecei a usar fontes contemporâneas, como formas geométricas nas pinturas. Usando o Photoshop, planejei escala e composição e adicionei efeitos especiais aos símbolos gráficos que eu poderia replicar em óleo e tinta acrílica na tela.²⁸

Exemplos não faltam, mas nos perguntamos: porque não apresentar estas composições como pinturas digitais em seus suportes nativos, como o propôs David Hockney em sua mostra *A bigger Exhibition*, pendurando os tabletes nas paredes com suas pinturas ou, simplesmente, imprimi-las? Porque a necessidade de criar digitalmente essas manchas, distorções e ruídos e transpô-las em telas, usando tintas e pincéis? Gerard Richter, pintor alemão ainda em atividade, que sempre usou a fotografia como referência para realizar suas pinturas figurativas, nos dá uma informação precisa para esta questão:

A fotografia me surpreendia e sobretudo me maravilhava a quantidade de fotografias que utilizamos todos os dias. De repente comecei a vê-la de um outro modo, ou seja como imagem que, fora de todos os critérios convencionais que eu antes associava a arte, me oferecia uma maneira diversa de ver. A fotografia não tinha nem estilo nem composição, não julgava. Me liberava da experiência pessoal, ou seja, não tinha nada, era pura imagem. Por este motivo queria recupera-lá, representa-lá, utilizar-lá, não como suporte para a pintura, mas queria usar a pintura como meio para realizar a fotografia. (RICHTER, 2009, p. 59)

A evidência de contaminação digital na prática atual da pintura é absolutamente manifesta. Essa assimilação permeia a tela principalmente através de referências às ferramentas e efeitos comumente encontrados nos *softwares* de pintura digital mais básicos, como o Microsoft *Paint*. Para uma geração de pintores, que cresceu nas garras de uma tecnologia que hoje já não é tão nova, o impacto real do uso destas ferramentas, ainda está longe de ser realmente mensurado. Mas atenta a esta contaminação a indústria de tintas lançou linhas de cores especiais como, por exemplo, a Maimeri HD, emulando as cores vibrantes dos monitores e telas de dispositivos móveis, permitindo a estes novos pintores uma transposição mais exata em tela das cores digitalmente saturadas. A preocupação da indústria em criar estas cores e sua comercialização é uma confirmação da minha ideia central da contaminação do digital à pintura dita tradicional e de que cada inovação tecnológica parece estimular os artistas a ampliarem os limites da arte, indo mais além do que a tecnologia.

²⁸ Disponível em <http://www.modernedition.com/art-articles/new-painting/contemporary-painting-digital.html>, último acesso 25 abr. 2020.

O curador Sergio Romagnolo apresentando a mostra de Sandra Mazzini, Luísa Almeida, Felipe Morelatto e Lourdes Colombo, artistas que de alguma medida se relacionam diretamente com as inovações tecnológicas, escreve:

Não existe razão para os artistas não utilizarem toda a tecnologia à sua volta. Uma cena provavelmente deve ter ocorrido. Um pintor, em 1872, chegando a beira do rio com sua tela e suas tintas, prepara todo o material e depois de umas duas horas começa a pintar. Ao mesmo tempo chega um fotógrafo, com seu equipamento precário, tripés pesados e negativos de vidro e em 30 minutos capta a imagem com todos os detalhes e vai embora. O pintor ainda está no esboço. Nesse momento é bem provável que o pintor comece a questionar se essa fotografia é mesmo boa. Pensa em fazer uma pintura impossível de se fotografar, um sol nascendo, com pouca luz e muita cor. Pensa em fazer uma imagem como se fosse uma máquina fotográfica melhor do que a máquina fotográfica. Claude Monet fez a “Impressão, Nascer do Sol”, 1872, de modo que nenhuma fotografia pudesse ser feita e se tentassem o sol se transformaria numa linha cinza no céu. Provavelmente Monet deve ter em algum momento usado alguma fotografia, mas também deve ter pensado em melhorar a fotografia.

Da mesma forma com a digitalização da imagem alguns artistas procuram fazer pinturas melhores do que os computadores e as máquinas digitais são capazes de produzir, mesmo fazendo uso de toda essa tecnologia se quiserem. Usam a tecnologia e questionam a tecnologia.

Esta exposição mostra quatro artistas que procuram enxergar mais longe do que as máquinas, querem pensar a imagem, analisar seus limites, olhar para o interior das formas. Querem trabalhar com uma visão melhorada, instrumentalizada, ampliada, como se fossem, eles mesmos, parte dessa engenharia da visão. Procuram ampliar o alcance ótico e retiniano, ao mesmo tempo que realizam análises conceituais da imagem. É uma pintura mediada por tecnologia tanto física como mental, tanto digital como sociológica²⁹.

O smartphone mudou a maneira como nos relacionamos com a música, as imagens, os transportes, o aprendizado e construir relações interpessoais. E estas relações são o tecido que veste todas as práticas humanas hoje. Por isso, através das redes sociais, fui tecendo uma rede de contatos com artistas contemporâneos que trabalham com o digital, colhendo informações sobre seus processos e as problemáticas do fazer pintura digital. Isto porquê, muitos destes artistas não possuem um site, um blogue, mas se articulam somente através destas redes, porque, como explica o artista chinês Ming-Jing Wang, por mim entrevistado, conseguem alcançar através destas redes sociais, uma enorme audiência para suas obras em nível global.

Nas conversas evidenciou-se que essas problemáticas são relacionadas principalmente com a aceitação e manutenção da obra digital no tempo, seu armazenamento, distribuição e comercialização, questões que me colocaram frente à necessidade de criar um espaço-circuito dinâmico de discussão e divulgação destes trabalhos. Em 2017, criei a revista Magazzino, dedicada à arte digital e com um foco especial para a pintura digital realizada em dispositivos móveis. Porém, para um melhor entendimento de como se desenvolveu esta pesquisa e a

²⁹ Romagnolo, disponível em: <http://galeriamariliarazuk.com.br/exposicoes/hipervisao>, último acesso 28 abr. 2020.

elaboração do circuito que culminou na criação da revista Magazzino devo primeiro, apresentar o trabalho de curadoria editorial on-line que venho realizando desde 2010 a partir do meu engajamento no coletivo artístico Boardilla.

2. CAPÍTULO 2:

2.1. Criação de circuito:

O trabalho de curadoria editorial é, principalmente, o trabalho de construir relações. Relações entre imagens, mas também, entre propostas, tecendo uma rede, um circuito. Entendemos este circuito como um conjunto de relações entre propostas e interesses que compõem um campo de possibilidades. No caso da curadoria editorial online o cuidado em construir estas relações se dá em um momento de escassez de credibilidade e da capacidade de fixar atenção, criada pela maneira como a internet e as novas tecnologias geraram o fetiche em torno da figura do amator, que vem cada vez mais minando a nossa confiança em especialistas, curadores, profissionais e críticos. O historiador Andrew Keen, em entrevista a Silas Martí diz que: “Foi a natureza democrática desta tecnologia que nos levou a essa crise de confiança³⁰”.

A razão de meu engajamento em projetos de curadoria editorial se deu como resposta à necessidade de construir um circuito artístico perene, através de relações construídas em rede, enfrentando/contrastando/superando esse cenário de total incredulidade. Assim, criei estratégias através da própria prática artística, ou seja, de maneira em que os artistas cuidam do trabalho de outros artistas, construindo um circuito de afetos a partir dos campos de atuação e influência de cada artista/curador. Essa estratégia da curadoria online, se assemelha aquela proposta pela 33ª Bienal de São Paulo, em que a prática artística foi concebida como uma alternativa à essa crise de confiança.

A figura do artista-curador não é uma novidade no mundo da arte, Marcel Duchamp atuou como curador, criando ambientações para exposições que propunham novos modelos de ver e sentir uma obra de arte em sua época, mas que também propunham ideias que se tornaram ao longo dos anos, práticas demasiadamente utilizadas. A grande força desta prática, me parece estar na potência da combinação entre a proposta curatorial exposta por esse novo ente (o artista/curador) e sua própria investigação poética (sua prática artística), capaz de criar uma rede de trocas muito mais eficiente para o campo artístico, com nós muito mais próximos. Este circuito gerado pela confiança mútua entre os artistas convidados e os artistas-curadores, se torna um espaço onde o fluxo de trocas se dá de uma maneira muito mais

³⁰ Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2018/03/inteligencia-artificial-vai-mudar-todos-os-relacionamentos-humanos.shtml>, consultado em 27 abr. 2020.

dinâmica. Esta empatia foi o cerne dos dois projetos editoriais das revistas online de arte Boardilla e Magazzino.



Figura 41: Capa Boardilla#1

2.2. Boardilla, cenário e condições:

Em 2010, dois pintores que tinham estudado juntos, mas que viviam em cidades diferentes, em conversas com outros artistas, ouviam destes artistas as mesmas lamentações, entre elas: a falta de espaço para divulgação de seus trabalhos, as dificuldades econômicas, a incompatibilidade com algumas propostas curatoriais verticais e a constante presença de um ou mais intermediário entre eles, os artistas, e o seu público. Esses problemas eram levantados por artistas de diferentes linguagens, que se encontravam em diferentes estágios profissionais, ou seja, existia uma rede de artistas que se conectavam por questões em comum e que concordavam com o fato de, como sugere o jornalista Claudio Renato em texto de apresentação do catálogo Boardilla, “que a dependência de instituições e intermediários sufocava a arte e os artistas” (em SANTOS; *et all*, 2014, p. 12). Porque não conectá-los, então, em um mesmo circuito, controlado por eles mesmos, criando um novo ente: o “Artista-curador”, ou como prefere o Artista multimídia, professor, curador e crítico, Ricardo Basbaum (2005, p. 2), o “Artista-etc”.

Quando um artista é artista em tempo integral, nós o chamaremos de ‘artista-artista’; quando o artista questiona a natureza e a função de seu papel como artista, escreveremos ‘artista-etc’ (de modo que poderemos imaginar diversas categorias: artista-curador, artista-escritor, artista-ativista, artista-produtor, artista-agenciador, artista-teórico, artista-terapeuta, artista-professor, artista-químico, etc).

Em Setembro de 2010, propus a Daniel Freire, que mora em Barcelona, mas que estava de férias em Salvador, criar uma revista online de arte para divulgar, entre os dois países, os nossos trabalhos e as obras de artistas emergentes contemporâneos. Nós tínhamos como referência a revista online Ideia Fixa, hoje extinta, um portfólio para ilustradores brasileiros que, a cada número lançado, propunha um tema para que os ilustradores pensassem e desenvolvessem o próximo número. O material produzido por eles era, então, recolhido, selecionado e publicado pela equipe editorial capitaneada por Janara Lopes, fundadora da revista, e sua sócia Camila Vieira. A Ideia Fixa se tornou para nós uma referência porque, utilizando os recursos do plug in Java, ao virar as páginas da revista, se tinha a sensação, quase real, de estar lendo uma revista impressa.

Daniel Freire conhecia as ferramentas tecnológicas necessárias para a realização da ideia, fizemos várias provas para definir e afinar o desenho gráfico da revista, o nome e seu conteúdo, até que, em setembro de 2010, lançamos Boardilla, através da plataforma Issuu (<https://issuu.com/boardilla>), que, assim como Ideia Fixa, mimetizava a passagem das páginas duma revista impressa no ambiente digital da plataforma Issuu. Para o primeiro número, os artistas-curadores trouxeram uma seleção de obras e textos de artistas de seu círculo de amizades, além de seus trabalhos. Boardilla#1 trazia: fotografias de Rogério Ferrari e Cecilia Tamplenizza, desenhos de Caius Marcellus e do argentino Andrés Rubio e, os trabalhos em pintura de Virginia de Medeiros, Anderson Santos e Daniel Freire, as infogravuras de Elias Santos, o poema de Paula Brum e a propaganda da cerveja do Grupo de intervenção artística, o GIA. Como estratégia de divulgação, foi criada uma *mailinglist* a partir da junção dos contatos pessoais e cada um dos artistas lançou em seus perfis da rede social Facebook o *link* da revista e, assim, iniciou-se a construção de uma rede que conta com uma média de 3700 leitores para cada número lançado da revista.

Em Boardilla convidávamos artistas que filtrávamos¹ através de pesquisas nas redes sociais e, aos poucos, foi definindo-se que o foco de interesse da revista seria a arte figurativa contemporânea, independente de sua linguagem mas, com especial interesse por obras que faziam uma relação direta com o tratamento da figura humana, tema caro a mim e Freire, e em torno do qual se desenvolvem nossas poéticas. Além de um editorial em suas primeiras páginas, a revista propunha que as imagens das obras fossem acompanhadas por pequenos

textos de autoria dos próprios artistas, contando um pouco do seu processo criativo, privilegiando assim, a voz de cada convidado. Este recurso era um posicionamento político, que estabeleceu a criação de uma plataforma única para a expressão pessoal, para usar um termo hoje contemporâneo usaríamos a expressão ‘lugar de fala’, convidando os artistas a falarem por si, como protagonistas de sua própria luta e movimento, os artistas-curadores do Coletivo Boardilla explicavam então:

Queríamos reunir artistas, que admirávamos, numa publicação visualmente bem cuidada, e que, principalmente, privilegiasse a obra e a voz de cada convidado. Para isso, destinamos um espaço da revista para que o artista acompanhasse as imagens de suas obras com um pequeno texto, contando um pouco de seu trabalho. Ao longo de 3 anos, propomos a pintores, escultores e fotógrafos de soltar e transmitir suas vozes. A maioria aceitou essa proposta dirigindo-se pessoalmente aos leitores ou em terceira pessoa, enquanto alguns poucos preferiram que curadores ou outros artistas o fizessem por eles. Assim, ao ler este catálogo e as edições online da revista, se tem a oportunidade, cada vez mais rara, de entrar em contato direto com o pensamento de quem faz arte, sem que a figura do crítico, curador, produtor cultural, ou jornalista apareça necessariamente como intermediário. Não temos nada contra estes profissionais, mas, nosso objetivo é criar um trajeto mais curto entre o criador e o público, sem pedágios. (BOARDILLA, 2014, p. 8)

Já no terceiro número da revista o projeto ampliou sua rede e equipe, Cecilia Tamplenizza e Elena Panzetta, duas fotógrafas italianas que colaboravam desde o início das atividades de Boardilla, se efetivaram como membros do coletivo responsável pela pesquisa, seleção de artistas, editoria, tradução de textos e divulgação da revista, estendendo o alcance do circuito de atuação, que antes era entre artistas de duas línguas - português e espanhol - que se via estendido também a artistas italianos. Assim, o projeto Boardilla foi ganhando forma entre as cidades de Salvador, Barcelona e Milão, a revista passou a ter uma periodicidade quadrimestral e a ser trilingue. Esta ampliação do campo de atuação permitiu parcerias com outras iniciativas editoriais independentes como a Revista Bex (<http://www.bexmagazine.com/>) dedicada à fotografia latino-americana e o coletivo de arte RedArte que era um portal de divulgação para artistas latino-americanos, ambos da Argentina que permitiram o intercâmbio de artistas entre as publicações. Sem estas parcerias, Boardilla não teria tido acesso ao trabalho de artistas como os pintores Max Rodrigues, Alejandro Rosemberg ou o fotógrafo Sergio Grispello por exemplo. No editorial do nono número de Boardilla Daniel Freire relata:

Quando pensamos em Boardilla e fizemos um esboço (mais conceitual que gráfico) tínhamos muita expectativas, mas não sei se tínhamos ideia que funcionaria tão bem. Uma revista online, grátis e editada or artistas...? Tivemos propostas para colocar anúncios e sinceramente estivemos tentados, mas mantivemos a ideia de uma revista limpa, só de arte. Depois, por sorte, entraram no projeto mais pessoas. Com essa equipe mínima, e com algumas colaborações valiosas, Boardilla a cada número cresce mais. Não na quantidade

de páginas mas sim na qualidade de conteúdo e da sua apresentação. (BOARDILLA, 2013, p. 4)



Figura 42: Boardilla Catálogo capa



Figura 43: Cartaz eletrônico Boardilla Catálogo

Com o intuito de organizar melhor todas as publicações, disponibilizando-as de maneira organizada em um só lugar e não de maneira dispersa como nas redes sociais, o coletivo criou um blog a partir de ferramentas gratuitas da internet (www.boardilla.wordpress.com), incluindo o trabalho de artistas das linguagens de vídeo e cinema que, na época, a tecnologia não permitia estarem na revista on-line. Aos poucos, Boardilla foi ampliando seu campo de atuação e, em 2014, foi publicado o Catálogo Boardilla, uma seleção de obras de 20 artistas que tinham participado dos oito primeiros números da revista online, graças aos recursos do edital do Fundo de Cultura do Estado da Bahia, foram impressos 1100 volumes do catálogo que foi distribuído gratuitamente, para instituições culturais (museus, galerias, centros culturais) do Brasil, Espanha, Itália e cada artista participante recebeu em seu endereço vinte cópias do catálogo, com o intuito de disseminar fisicamente o alcance da revista.

Para o lançamento do catálogo organizamos duas exposições, a primeira na Galeria de Arte Luiz Fernando Landeiro, em Salvador, com os artistas: Fábio Magalhães, Cecilia Tamplenizza, Elias Santos, Daniel Freire, Anderson Santos, Zé de Rocha, Rogério Ferrari, Joãozito e Devarnier Hembadom Apoema. Essa mostra teve a montagem e a expografia a cargo da Blade Design, uma empresa de Lanussi Pasquali e João Pereira, o Joãozito, responsável pela montagem de diversas mostras em Salvador, os dois também participaram do catálogo, Lanussi escreveu um dos textos de apresentação e João como um dos artistas

participantes. A segunda exposição aconteceu em Barcelona, teve como organizadores Freire e Elena Panzetta, com obras de Daniel Freire, Nuno Carvalho, Sergio Grispello, Clara Nubiola, Elena Panzetta, Mònica Subidé, Xevi Solà, Tercero e Miquel Wert, na Casa Elizalde e se chamou *Materia y Memoria*, uma referência ao título do livro do filósofo Henri Bergson. Depois, a convite do antropólogo italiano Andrea Staid, eu e Cecilia Tamplenizza apresentamos o catálogo na Nuova Accademia di Belle Arti (NABA) em Milão, distribuindo exemplares dos catálogos impressos e discorrendo sobre o percurso editorial de Boardilla.

Em cinco anos de atividade, Boardilla conseguiu se tornar um veículo confiável para artistas publicarem suas obras, com uma média de 3700 leitores a cada lançamento e 58000 acessos totais. Depois de lançar dezesseis números o coletivo decidiu se desfazer porque os artistas-curadores não tinham mais como manter o alto nível editorial sem investimentos externos, o que sacrificaria a independência do projeto. Como diretriz básica, a revista não trazia em suas páginas nenhuma publicidade e todo o trabalho para a sua realização era não remunerado. Com o tempo e o volume de demandas, que aumentaram por conta do crescimento da audiência, o coletivo se viu sem condições de continuar o trabalho, encerrando suas atividades em dezembro de 2016. Outro motivo também foi a mudança do protocolo de intenções das redes sociais onde a revista era divulgada. A partir de 2015, as bases de compartilhamento das postagens principalmente no Facebook mudaram, permitindo à rede cobrar pela divulgação do conteúdo publicado e, assim, o Facebook se transformou junto à Google, na maior plataforma de publicidade paga do mundo digital, se antes a revista conseguia 2500 visualizações a cada postagem de lançamento de um número novo, de maneira orgânica, com a nova política o Facebook passou a restringir os acessos às postagens com potencial comercial para que pudesse cobrar pela sua divulgação. Já em 2004, Henry Jenkins em seu livro *Cultura Convergente*, tinha exposto este problema:

A nova cultura política, como a nova cultura popular, reflete a relação entre esses dois sistemas midiáticos: o de amplo alcance e comércio, o outro de alcance limitado e popular. Novas idéias e perspectivas alternativas no ambiente digital são mais propensas a surgir, mas a mídia dominante controlará esses canais, buscando a assimilação e difusão de alguns de seus conteúdos (JENKINS, 2004, p. 213).

Todas as edições da revista continuam disponíveis no blogue e na plataforma Issuu, mas no editorial do número 16 da revista o coletivo assim se despede:

Este é o último número de Boardilla.

Ao longo de quatro anos editamos essa revista de arte quadrimestral, gratuita, trilingue, sem publicidade e sem qualquer financiamento. Feita de maneira voluntária por quatro pessoas, usando ferramentas gratuitas da internet.

Nos parece ter criado uma boa janela para os artistas que decidiram aceitar nosso convite, mas entendemos que agora é a hora de concluir esse projeto, para dar espaço a novas produções. Nestes quatro anos, podíamos talvez ter feito mais, mas estamos contentes com nossos resultados.

Todos os números da revista continuam disponíveis na plataforma Issuu, assim como o conteúdo do nosso blog. Desejamos que a semente que plantamos floresça em outras cabeças e ideias como essa surjam ainda mais fortes e belas (BOARDILLA, 2016, n.16).



Figura 44: Capa Magazzino#1

2.3. Outras convergências:

Com o término de Boardilla, descobri que existe uma nova realidade no campo artístico que me interessa e que me parece muito pouco explorada: a da arte digital.

Por utilizar ferramentas digitais para produzir minhas obras, iniciei uma pesquisa sobre a arte digital criada em dispositivos móveis que desembocou então na criação, junto a Cecilia Tamplenizza e Giovanna Agostoni, da Startup Ripensarte (ripensarte.com) dedicada à pesquisa e ao desenvolvimento de ideias e de produtos para a arte digital e seus artistas. Nesta pesquisa conheci o portal DigitalArts (<https://www.digitalartsonline.co.uk/>), um centro de referência para artistas digitais com informações, tutoriais e propaganda de produtos e, tomando este portal como um exemplo, como uma das estratégias de atuação de Ripensarte, pensei na possibilidade de criar uma nova revista dedicada à arte digital, com a missão de ampliar o debate sobre a pintura digital e, em setembro de 2016, iniciei a publicar a revista online chamada Magazzino (magazzino.ripensarte.org).

Uma das razões que me levou a editar uma revista dedicada à pintura digital foi a enorme desconfiança que é gerada ao usar o termo ‘pintura digital’, pois, percebi que, num primeiro momento, ao falar em arte produzida em computadores, tablets ou smartphones existia e existe um preconceito que nos leva logo à imagem de um embuste, uma trapaça que pretende esconder as incapacidades técnicas de quem produziu. O que em muitos casos é verdadeiro, mas não é regra. Mas, ainda nos questionamos acerca da legitimidade dessa crítica. Será que não é uma maneira de tapar o sol com uma peneira, obscurecendo o que realmente importa? Atualmente, estamos totalmente habituados ao digital que se tornou redundante continuar a usar a dicotomia analógico/digital, pois o confim entre essas realidades é a cada dia mais indefinido, basta pensar, por exemplo, que, desde os anos oitenta, quase toda a ilustração editorial é realizada totalmente de modo digital, outro exemplo são os vídeo-games, os recursos de realidade aumentada e de inteligência artificial através de smartphones que conversam conosco, e assistentes pessoais capazes de solucionar tarefas cotidianas de maneira muito mais rápida de que um cérebro humano. Totonto, um dos artistas que participaram da quarta edição de Magazzino aponta para a delicadeza do momento:

Acredito como tantos outros, que a arte em geral e portanto também a digital estão passando por uma fase muito delicada: de um lado um mercado hipertrófico e onipotente que pode dar dignidade artística a tudo o que quer, de outro os artistas, cada vez mais frágeis, inevitavelmente ligados aos caprichos do mercado, mas também, ao contrário do passado, sem um papel e um peso social real. Tudo é arte, nada é arte. Todos podem sentir-se artistas graças a ferramentas digitais e marketing social, mas acaba sendo uma experiência virtual efêmera, um RPG do qual se cansa rapidamente.

Conversando e entrevistando os artistas que convidamos a participar da publicação, entre os principais temas que surgiram se encontram: a dificuldade de entendimento por parte do público do que é a pintura digital, as dificuldades de comercialização dessas obras, a sua validação e o desinteresse inicial das galerias por obras deste tipo mas, ao mesmo tempo, todos os artistas, sem exceção, crêem num horizonte muito amplo para a pintura através do digital. Luis Peso, um dos pioneiros na pintura digital em dispositivos móveis define onde para ele, residiria esta dificuldade:

Algumas pessoas continuam vendo os aplicativos de arte para dispositivos móveis como "jogos para celular para artistas". Algumas pessoas não dão importância a uma peça quando são informadas que ela foi criada no iPad (o que dizer se soubessem que foram criadas em um iPhone!), Mas acho que, na verdade, o que importa é o produto resultante e, a resolução e a impressão, a saída do arquivo destes dispositivos hoje em dia é tão boa (se não melhor) quanto algum software de desktop.

Em Magazzino a intenção é de deixar claro que se uma obra é interessante e provoca em quem a vê algo de sentido, gerando uma pequena vírgula capaz de atrair a atenção perdida em nossa total dispersão cotidiana, nos interessa, pois, o mais importante é este sentimento e não a ferramenta usada para produzi-la. O que importa é a capacidade que esta obra possui de atingir nossos sentidos e nos fazer mudar a maneira de ser e pensar o mundo, mesmo que apenas por um instante. Josiah Albright, que participou do segundo número da revista confirma: "As belas artes precisam perceber as habilidades e o talento necessários para criar digitalmente e não vê-lo apenas como um hobby."

Assim como Boardilla, Magazzino é uma revista online de arte gratuita, mas ao contrário desta, possui o suporte de uma empresa e de uma equipe com experiências e campos de atuação diferenciados, que permite a manutenção de um site próprio e uma estrutura mais eficiente de produção porque, acreditamos na revista como um braço fundamental na estratégia de comunicação e posicionamento de marca da nossa empresa que se ocupa basicamente de encontrar o elo entre a tradição e a inovação em cada um de nossos produtos. Sendo assim, a estrutura criada através da *startup* Ripensarte, nos torna capazes de publicar o trabalho de cinco artistas a cada número da revista, com uma periodicidade de duas edições por ano e uma média de 75 páginas a cada edição. Diferente de Boardilla, cada edição tem um recorte curatorial diverso, com foco de interesse específico seja na relação da pintura com os novos meios, o retrato na contemporaneidade, ou a relação entre pintura e fotografia na produção digital, por exemplo.

A seleção de artistas para Magazzino é feita através de pesquisa em redes sociais quais: grupos especializados do Facebook (Digital artists, iPad artists, Procreateart); na rede social Behance, desenvolvida pela empresa Adobe, que serve como um grande portfólio para criativos em geral; Artstation, uma rede social que funciona também como um portfólio para artistas digitais com foco na indústria de *games*; Instagram, que se mostrou um instrumento mais objetivo quanto a agilidade em receber o retorno dos artistas convidados; a mais recente, Showcase, uma sessão do site do aplicativo Procreate, para a pintura digital em iPads. O que nos interessa nesta seleção não é apenas a qualidade das obras produzidas pelos artistas, mas também a maneira como estes artistas se articulam em rede, o potencial de alcance de cada

proposta e de que maneira Magazzino pode dinamizar e articular novos públicos para estas propostas artísticas aumentando, em contra partida, o seu próprio círculo de atuação.

Com esse novo projeto editorial, Magazzino, podemos constatar que, mais uma vez, a empatia criada pela figura dos artistas-curadores facilita as aproximações. Conhecer desde dentro as problemáticas que envolvem a produção e divulgação de obras digitais, facilita e potencializa o trabalho de curadoria de Magazzino. Pois, é importante ressaltar que para um artista que tem como produto final um arquivo digital, a segurança de que este arquivo não será usado de maneira espúria é mínima e, por isso, a relação de confiança construída pela simples presença da figura do artista-curador nesta equação é fundamental, uma vez que, quando o arquivo digital deixa o dispositivo do seu criador, pode ser replicado, modificado infinitamente e sua autoria questionada, quando não completamente adulterada. Seguindo este raciocínio, notamos o quanto as obras digitais são extremamente frágeis, se decompõem facilmente em sua estrutura de 0 e 1 se não tratadas com muitíssimo cuidado e atenção, e então nos perguntamos: não é essa a função maior da curadoria?

Desde a criação de Boardilla muitas outras revistas on-line dedicadas à arte apareceram na internet brasileira, a revista Dasartes é um exemplo, muitas outras foram extintas como a já citada Ideia Fixa, que se transformou em um "Hub" de serviços para artistas e criativos brasileiros. Fora do Brasil são inúmeras as publicações como por exemplo a revista Poets and Arts e tantas outras. Neste cenário, Magazzino vem tentando se afirmar como uma referência para artistas e amantes da arte, e principalmente da arte digital, em três línguas, sem perder as suas características de publicação gratuita, para valorizar e potencializar a colaboração e confiança entre artistas, elementos fundamentais na construção de um circuito ativo capaz de atrair a atenção de um público cada vez mais propenso à dispersão, vítima daquilo que o filósofo italiano Giacomo Marramao denomina de *síndrome da pressa*.

Durante o percurso de escrita deste texto, no fim do ano de 2018, decidimos encerrar as atividades da revista Magazzino. Motivos não faltaram para esta decisão, em setembro de 2018 nasceu o meu segundo filho, comecei a me dedicar mais às disciplinas do mestrado e à construção deste texto, além do desenvolvimento da parte prática da minha pesquisa, mas para mim um motivo foi fundamental, a perda de público leitor da revista. E pelo que entendi esta perda foi ocasionada por uma nova mudança nos padrões de interesse na rede e seu

funcionamento, a rede passou a ser pensada para um outro formato, a tela do smartphone. A revista Magazine foi desenhada seguindo a ideia de que o usuário estivesse sentado em frente ao seu computador e assim lesse, com a popularização dos smartphones as pessoas tentavam ler a revista enquanto tinham uma pausa nos seus afazeres, no metrô voltando pra casa por exemplo, e as letras dos textos da revista eram pequenas, o desenho da revista não favorecia a visualização das obras na telinha do celular. Como fazíamos vídeos para a divulgação da revista as pessoas acreditavam que o seu formato original era aquele, em audiovisual, e não visitavam o website. Magazzino deixou de capturar a atenção dos afoitos, e isto conta.



Figura 45: Capa Magazzino#5

O fim da nossa revista coincide com o fortalecimento de uma nova vitrine online, *Procreate Folio*, um portal para a produção de arte digital criada em dispositivos móveis do aplicativo *Procreate*. Neste portal, cada artista pode fazer o upload de suas obras criadas com o app, exclusivo para dispositivos Apple, *Procreate* é o aplicativo mais popular entre os artistas que trabalham com dispositivos móveis. Vale ainda ressaltar o definitivo papel do Instagram como portfólio para artistas visuais, de abril de 2018 ao começo do ano de 2020, o Instagram se transformou na segunda principal plataforma de divulgação de conteúdos online, perdendo apenas para a sua empresa proprietária, o Facebook. Como comentei anteriormente, vários artistas que entrevistamos na revista Magazzino não possuíam um website próprio, mas sim uma página em uma rede social, agora, todos tem um perfil Instagram, e é de lá que gerenciam a divulgação, comercialização e muitas vezes até a pré-

produção de suas obras. Um exemplo é o desenhista David Lambert que contata seus modelos através da rede social, seguindo uma lógica de colaboração entre o modelo que compartilha suas fotografias com um artista e este desenha ou pinta, tomando aquela fotografia como referência, esta é uma prática comum nas redes sociais que eu desconhecia até ter contato com o aplicativo exclusivo para esta prática, o app *Skitchy*, para Iphones. Mas não nos desviemos muito, de 2018 pra cá as redes sociais especializadas em trabalhos criativos foram perdendo força, vários pintores e artistas digitais, que eram o alvo das publicações de Magazzino, deixaram de alimentar suas páginas em outras redes como o Facebook, Behance ou Artstation, para dedicarem-se completamente à promoção de suas contas Instagram.

Para fazer parte desta rede social basta produzir e compartilhar imagens digitais diretamente do seu smartphone. A plataforma se configura ela mesma como um meio, e em constante mudança, apresentando inovações a cada atualização, “Essas alterações incluem novos filtros, novos recursos, como Insights, Stories e Archive, novas maneiras de os anunciantes usarem o meio, mudança de capacidade das câmeras em telefones celulares, etc. Tudo isso afeta os assuntos e a estética das imagens compartilhadas.” (Manovic, 2017, pag 4)

Para acompanhar a popularidade desta plataforma e suas inovações como por exemplo, os filtros em realidade aumentada, onde o usuário pode aplicar à sua imagem em tempo real estrelas em volta da cabeça, ou ver sua imagem distorcida como um monstro ou outras futilidades que nos entretêm durante horas a fio, todo um complexo sistema cultural teve que ser rearranjado para se adaptar aos quadradinhos do Instagram, aos Stories, e a IGTV.

Neste momento a plataforma investe na criação de efeitos em realidade aumentada, criando um software em separado para que usuários criativos possam criar os populares filtros animados e os publiquem na plataforma mesmo sem saber a linguagem de codificação digital. O impacto da transformação cultural desta plataforma poderia estar restrito apenas como uma tendência entre jovens usuários compartilhando suas fotos mais artísticas, não fosse o fato de ser utilizada e validada por *influencers*, artistas que utilizam os recursos da plataforma para produzir suas obras como Cindy Sherman que utiliza os efeitos dos filtros do Instagram para criar suas fotografias, galerias, museus, instituições culturais de todo o mundo

e de ter mais de 1 bilhão de usuários, todos eles produzindo de alguma maneira conteúdo, ou seja, imagens.

3. CAPÍTULO 3:



Neste capítulo, as imagens, que possuem em sua descrição as iniciais RA, contém recursos em realidade aumentada. Para acessá-los baixe o aplicativo Eosliber nas lojas dos sistemas operacionais IOS³¹ e Android³², aponte para o QR code acima e, depois, direcione o seu smartphone para a imagem.

3.1. A Floresta Negra

*não é sobre o que se está vendo
é sobre o que se está ouvindo quando se está vendo
não é só sobre o que se está ouvindo quando se está vendo
é sobre o que se está sentindo quando se está ouvindo o que se está vendo
não é só sobre o que se está sentindo quando se está ouvindo o que se está vendo
é sobre o que se pensa quando se está sentindo o que se está ouvindo quando se está vendo
não é o que se pensa quando se está sentindo o que se está ouvindo o que se está vendo
não é o que se está sentindo quando se está ouvindo o que se está vendo
não é o que se está ouvindo quando se está vendo
é só o que se vê
Luiz Zerbini*

Desde a série de pinturas *Rastros* venho me interessando mais por aspectos técnicos da pintura como o desenvolvimento da minha maneira de fazer e a busca por fazer melhor aquilo que faço. Porém descobri que começava a surgir um outro tipo de pensamento em minha pintura. Porque, apesar de trabalhar constantemente com o banco de imagens que criei, me dei conta de que ao longo dos anos não tinha deixado de fotografar, principalmente minha família mais próxima e alguns poucos amigos. Muitas destas imagens tratam de uma maneira muito autêntica do meu cotidiano, da minha vida.

³¹ Disponível em <https://apps.apple.com/it/app/eosliber/id1483579061>

³² Disponível em <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ripensarte.eosliber>

Através dessas imagens, encontrei uma maneira de organizar um pouco o mundo que me circunda, aferindo sentido ao que percebo e, assim, justificando a minha própria existência. O crescimento das plantas, o seu retorcer em busca da luz, o crescimento do cabelo de meus filhos, as rugas e os cabelos brancos em meu rosto, vão me ajudando, vão me dando dicas, me sugerindo o tempo que tenho e o porque vivo. São imagens que conheço bem, são minhas e íntimas, por isso mesmo, posso re pensá-las e até desfigurá-las, transformando-as às vezes em píxeis como o fazem os artistas de Glitch art. Se trata de tentativa e erro, deformar para tornar mais próximo, como sugere Richter (2009, p. 395) ao justificar as deformações em sua pintura:

Se, enquanto pinto, distorço ou destruo um motivo, não é um ato planejado ou consciente, mas tem uma justificativa diferente: vejo o motivo, a maneira como o pinte, de alguma forma feio ou insuportável. Então tento seguir meus sentimentos e torná-lo atraente. E isso significa um processo da pintura, mudança ou destruição - por quanto tempo for necessário - até que eu pense que tenha melhorado. E não exijo uma explicação de mim mesmo sobre o porquê disso.

A Glitch art trata da incorporação na produção artística de defeitos ou falhas de transmissão, típicos das transmissões nos sistemas de informação. Um exemplo: uma TV digital de vez em quando produz uma imagem quadriculada (pixelada) devido a uma falha em alguma etapa de transmissão. Muitos artistas hoje entendem esta imagem gerada pelo acaso como um disparador e tratam de emular e repetir este efeito em suas produções artísticas. Durante a pesquisa para produzir essa dissertação encontrei pintores que se interessavam em reproduzir os efeitos de *glitch* em seus quadros pintados a óleo. Alguns, como o chileno Diego Palacios, que também processa suas fotografias de referência digitalmente, utiliza o glitch com o intuito de criar uma ruptura entre a situação retratada, a aparência antiga e a referência contemporânea.

Os rostos aparecem em uma reminiscência clara de Rembrandt ou Van Dyck, e as roupas e os gestos dos retratados também implicam tempos passados. No entanto, esses recursos familiares e a imagem que aparece nos olhos da mente são interrompidos pelos efeitos cintilantes das cores, distorções e reflexos dos rostos. As imagens de Palacios, unindo contemporâneo e *passé*, desafiam os espectadores e colocam à prova seus hábitos de visualização, estimulando o questionamento³³.

Outro exemplo é o trabalho de Ben Ashton, que toma como referência obras da pintura britânica do século 18 e 19 para depois metamorfoseá-las. Para isso, utiliza programas gráficos de edição e, depois, pinta as imagens em óleo sobre tela.

³³ Disponível em <http://www.diegoispainting.com/about>, último acesso 25 abr. 2020

as características típicas das artes e das ciências de nosso tempo, tais como: metamorfose, desordem, caos, etc., são apenas qualidades de um sistema cultural altamente complexo e que demanda cotidianamente níveis cada vez maiores de complexidade, necessitando, para isso, do aporte de recursos tecnológicos cada vez mais sofisticados (FOGLIANO, 1996, p.131).

Hoje, existem vários casos de pintores tomando como referência os erros eletrônicos em busca de determinados resultados estéticos para a produção de suas imagens, mas vale dizer que me aproximei deste universo principalmente para justificar a minha ideia de que o uso de dispositivos digitais emergentes estariam influenciando a pintura contemporânea. Além desses exemplos existem obras que me instigam, que criam possibilidades para o meu próprio trabalho como, por exemplo, a obra do espanhol Alberto Mielgo.

Mielgo é diretor de arte de cinema de animações e também pintor, transita entre o digital, pelo trabalho que faz com as animações e a pintura a óleo. Consegue imprimir em todos os seus trabalhos um caráter de urgência, reorientando a animação, ao reintroduzir a técnica da rotoscopia (utilizada nas primeiras animações dos longa metragens da Disney, como a versão de 1960 de *Branca de Neve*) na animação digital; seja renovando a técnica a óleo com seu enquadramento cinematográfico. Todas as suas imagens me parecem ser as últimas imagens possíveis, sejam elas filmes ou quadros. Suas pinturas digitais são pinturas, não abrem espaço para dúvidas, como em seus filmes, trazem marcas de lápis, dedos e pincéis. Sobre o seu processo de construção das pinturas digitais Mielgo ironiza: “Algumas pessoas pensam que a pintura digital é realmente feita por um computador por si só. Mesmo hoje em dia. Não importa quantas vezes eu explique, eles ainda acreditam que o computador pinta pacientemente enquanto eu preparo meu café³⁴”.

Suas pinturas são um diário e uma observação aguda de sua vida. Uma interpretação pessoal e realista de pessoas ou lugares. "Eu só gosto de pintar o que vejo e o que gosto. Não estou interessado em criar um impacto chocante ou refletir um conteúdo social político ou complexo com a arte. Eu pinto muito para mim³⁵". Como no caso da pintura de Hockney, a pintura digital, o vídeo, as imagens produzidas com fotocopiadoras, são todas elas tentativas de cristalizar por meio de imagem uma ideia e é isso que em certa medida estou tentando produzir com a exposição *Floresta Negra*. Ao utilizar as tecnologias digitais emergentes, não

³⁴ Disponível em: <http://www.albertomielgo.com/digitalzz/2madrsmfnrl9hdj8eahuvnslc9psf2>, última acesso 26 abr. 2020.

³⁵ Disponível em : <http://www.contemporaryartcuratormagazine.com/home-2/alberto-mielgo>, última acesso 26 abr. 2020.

procuro aperfeiçoar e nem mascarar possíveis defeitos da minha produção realizada com técnicas tradicionais, o que quero é que a urgência do que preciso transmitir encontre o seu melhor canal de evacuação. Por isso, quando me refiro à intersecção do óleo com o digital insisto tanto na ideia de fluidez, de organicidade. O que me interessa é criar a possibilidade de deixar que a pintura diga o que tem a dizer. Com a mostra *Floresta Negra* realizada na Galeria Paulo Darzé, entre o fim de janeiro e o fim de fevereiro de 2020, criei a oportunidade de demonstrar esta liberdade de ação e de formatos dentro da linguagem da pintura. A exposição foi curada pelo meu orientador de mestrado, o prof. Dr. Danilo Barata, que escreveu o texto de apresentação:

A singularidade dessa mostra está estruturada em um processo sensível de como as técnicas de pintura tradicional são renovadas no encontro com as novas mídias. Os aspectos conceituais abordados remetem à instauração de uma problemática cada vez mais constante na contemporaneidade que diz respeito ao fluxo de imagens, sua fruição e a cultura remix. É, segundo o filósofo Philippe Dubois, na incrustação – textura vazada e na espessura da imagem – que, de certa maneira, os espaços de produção da imagem são reorientados.

Anderson Santos se irmana a uma nova tendência de autores que ao utilizar o digital como dissolução da imagem tem como imperativo conhecê-la para finalmente desintegrá-la. Essa transição poética da pintura a óleo para o digital não passa por um aperfeiçoamento, mas sim por uma licença que permite ao artista se reautorizar como pintor, pois isola a pintura para desfigurá-la, sem hierarquia ou convenção de gosto. Desse modo, compreende uma visão mais polissêmica do que entendemos como pintura contemporânea. Cria ao modo do que preconiza Gilles Deleuze em “A lógica da sensação”, para tratar das obras de Francis Bacon, uma fuga em direção a uma forma pura, por abstração; ou em direção a um puro figural, por extração ou isolamento, obtido numa equação de tentativa e erro, própria do fazer artístico.

“Floresta Negra” é um divisor de águas na poética de Anderson. Nela, ele amadurece, se encontra com sua família e seus filhos nos contos e fábulas dos irmãos Grimm, envolto na dualidade, no obscuro e o sombrio. Se no passado sua pintura tentava neutralizar a narração e a figuração, nesse momento as micronarrativas invadem o seu cotidiano traçando novas visões de futuro ou de afro futurismo³⁶.

Enquanto preparava esta exposição costumava contar histórias para os meus filhos dormirem. Um dia me dei conta que quase todas as histórias infantis se passam em florestas, selvas, ou lugares com uma densa vegetação, e essa não era uma característica exclusiva dos contos de fadas europeu, mesmo aquelas histórias contidas nos livros de histórias africanas se passavam em florestas. Comecei então a relacionar esta descoberta, do protagonismo da floresta como lugar onde surgem as histórias, com o momento de agora, dessa era antropocênica que vivemos, do obscurantismo político mundial e em particular com o cenário local.

³⁶ Disponível em: <http://paulodarzegaleria.com.br/exposicoes/anderson-santos/>, último acesso 26 abr. 2020

Nada acontece tão repentinamente, por isso, devo esclarecer o advento deste pensamento. Durante o ano de 2018 passei seis meses morando de novo em Milão. Neste período procurei realizar um intercambio com a Universidade de Belas Artes Brera que possui um laboratório de arte e tecnologia especializado. O professor Marco Pucci, docente deste laboratório, se mostrou disponível e aceitou me receber, permitindo que eu frequentasse suas aulas de maneira informal. Infelizmente não consegui oficializar o encontro pois as nossas universidades não possuem um acordo de cooperação bilateral, o que me permitiria a mobilidade acadêmica internacional com uma comprovação de frequência. O professor me apresentou a diversos recursos e tecnologias que estava trabalhando. Como estava interessado em realidade aumentada, ele me apresentou os seus projetos neste campo, me orientou acerca do uso da tecnologia, me apresentando alguns programas que utilizava e me incentivando a experimentar para criar o que desejava. A partir deste encontro, comecei a elaborar conteúdos em realidade aumentada com o objetivo de criar uma escultura, sem no entanto ter que modelar ou esculpir uma peça. O meu objetivo era criar uma pintura tridimensional, mesmo que contraditoriamente intangível.

No laboratório me dei conta da efemeridade dessas novas tecnologias, os projetos desenvolvidos ali se destinam a mostras breves e mesmo aqueles destinados a uma maior duração são descartados depois de no máximo um ano por problemas de arquivamento ou dificuldade de atualização de formato. Pensar em um trabalho artístico sempre envolveu para mim, o conhecimento técnico dos materiais com o objetivo de estender a durabilidade daquilo a seu máximo, o uso de boas tintas e a maneira correta de empregá-las são parte do meu ofício. A impossibilidade de prever a duração, ou melhor, a impossibilidade de uma manutenção permanente do arquivo de uma pintura digital, a necessidade de uma atualização permanente de *softwares* e *hardwares* me levou a uma descrença naquilo que vinha buscando e quando retornei a Salvador no fim de janeiro do ano seguinte, decidi dedicar-me novamente à pintura a óleo num ritmo mais intenso.

Mas voltar ao Brasil no começo de 2019 não foi tão fácil assim, encontrei um mundo em crise, uma depressão econômica e emocional generalizada. Uma noite profunda. Quando voltei da Itália no início de 2019, encontrei Salvador em luto, parecia que uma noite negra tinha encoberto a cidade, os amigos ansiosos e com muito medo do que estava por vir e, para



Figura 46: Floresta Negra II, desenho digital, dimensões variáveis, 2020, RA

culminar, no fim de abril perdi minha irmã. Como sou um otimista e tenho dois filhos pra brincar, descobri com eles que de dentro do escuro podem surgir monstros, lobos ferozes, mas também tapetes mágicos, cavalos alados e outras histórias. A escuridão da floresta se dá porque nós não ousamos conhecê-la de verdade e nem podemos, porque ela se prefigura como o território maior da nossa imaginação, projetamos nela todos os nossos medos, desejos, anseios. Se hoje muitos ouvidos se voltam para as vozes que vem de dentro do escuro das florestas do mundo, tentando criar novos tipos de relação com os saberes dos povos que, de alguma maneira, ao longo dos séculos cultivaram um outro modo de viver, diverso do modelo em que vivemos, é porque parece que o modelo vigente está afundando, como a cidade de Veneza.

Muitos acreditam que a cura para todo o mal dessa era, milagrosamente surgirá de dentro do escuro da floresta, ou dos laboratórios do vale do Silício. O grande problema que se apresenta é que “não tem pra trás”. Nós não existiremos para toda a eternidade, mas o planeta continuará sem nós, apesar do nosso rastro. Se não dá pra voltar e consertar o que fizemos, o que nos resta é imaginar Wakandas dentro do escuro da floresta, lá onde o Google Earth não alcança e onde utopicamente as novas tecnologias e os saberes tradicionais se encontram e produzem maravilhas.

Cada vez mais me convenço que não somos pra sempre. Creio que quando nossa carne não estiver mais aqui, as plantas infestarão as ruas, casas e quartos, e por todas as partes os

nossos fantasmas habitarão estes lugares convertidos em templos. Essa imagem me veio por conta do cinema, através de filmes de ficção científica como, por exemplo, *Os doze macacos* dirigido por Terry Gilliam em 1995. Este filme e tantos outros, tratam de um futuro distópico, onde os humanos são reduzidos a uma sobrevivência extremamente precária. O que me chama a atenção nestas obras é que animais selvagens e plantas povoam estes mundos e só a espécie humana é privada de habitar estas casas, ruas, cidades infestadas. Distopias à parte, impressiona o fato de que a cidade de Chernobyl, depois do acidente nuclear de 1986, vem se tornando aos poucos um cenário muito parecido com os dos filmes de ficção científica, um refúgio para diversas espécies animais e vegetais que se reproduzem e se alimentam ali. Espécies praticamente extintas no continente europeu, privadas do contato com humanos, ali se reproduzem, caçam e crescem.

Existe uma discussão científica e também midiática em torno da ideia de que a espécie humana modificou e tem modificado o planeta de tal maneira que uma recuperação dos recursos naturais seria impossível. Esta ideia de uma nova era causada pelo homem e sua relação extrativista com o planeta tem o nome de Antropoceno. Um termo cunhado pelo geógrafo Crufts, em 2001, mas que logo foi abraçado pelas ciências humanas e as artes com o intuito de tentar entender como o advento desta nova era e as mudanças climáticas e sociais, que a acompanham, podem gerar uma nova possibilidade para a vida humana na terra. As ciências humanas entendem que as relações com as civilizações que sobreviveram a catástrofes decorrentes do contato com a civilização europeia, com suas crenças das mais diversas e diversos modos de existir no mundo, possam ser reavaliadas. Estas civilizações ganham uma crucial importância pois se entende que são elas que detêm o conhecimento para a sobrevivência neste horizonte distópico que se apresenta. No Brasil, os povos indígenas seriam uma dessas civilizações que, por experimentarem uma relação menos extrativista com a natureza, seriam portadoras de um saber que serviria a todos como um possível novo modo de vida, frente ao cenário de terror que se aproxima. Porém, o antropólogo brasileiro Eduardo Viveiros de Castro adverte sobre a ingenuidade desta proposta, e questiona: e se os indígenas e outras populações na mesma condição destes não quiserem doar este saber, já que foram enganados e tiveram suas populações exterminadas durante séculos de luta contra a dominação ocidental.

Talvez não haja nem mesmo tempo para que este saber seja adquirido, lembrado. Se os investimentos das grandes empresas de tecnologia como Google, Amazon e Tesla estiverem certos, estamos à porta de mudanças climáticas tão imensas que a única saída seria deixar o planeta. Povoar um planeta como Marte e lá, desfrutar de toda a sorte de privilégios e avanços tecnológicos que a humanidade alcançou e ainda irá construir. Mas essa sorte de virar marciano estará restrita a pouquíssimos terráqueos que possam comprar o bilhete só de ida para esta aventura. O outro restante da humanidade perecerá de frio, calor ou gripe aqui mesmo.

Quando imagino este cenário, a imagem de Chernobyl, com suas casas, prédios e ruas, habitadas por animais silvestres e fantasmas, me instiga. Começo a pensar nas imagens dos templos asiáticos em ruínas, habitados por macacos, das cidades perdidas na Amazônia engolidas por plantas e árvores. Por tudo que estava aqui antes de nossa presença e da força de mudança que temos. É desta presença mais velha, anterior a nossa e que evolui apesar de nós, que a minha pintura hoje se interessa, da constatação de que daqui a pouco seremos apenas fantasmas num mundo verde e azul. Por isso, não existe na minha pintura uma floresta, é tudo composição, um detalhe, uma vontade, um desejo de construção de um lugar. Essa floresta não existe mas é real. Ela está aqui e estará depois de mim e de nós.



Figura 47: Floresta Negra, óleo sobre tela, 90x110cm, 2020, RA

3.2. O processo de construção:

Ao longo dos dois anos do mestrado, além dessa dissertação, construí uma nova série de pinturas que reuni na mostra *Floresta Negra*. A exposição contou com trinta e cinco trabalhos entre óleos sobre telas, pinturas digitais impressas em papel, pinturas digitais apresentadas em formato de vídeos num suporte exclusivo e, também, pequenas animações vídeos apresentadas através da realidade aumentada. Não foi possível fazer um catálogo da exposição, assim, junto ao curador da mostra Danillo Barata, a *marchand* Thaís Darzé e a designer Juliana Rabinovitz pensamos em realizar em um folheto a ser distribuído ao público com o texto da curadoria, fotografias de algumas obras com conteúdo em realidade aumentada e a escultura em 3D, *O abandono da delicadeza*. Todo este conteúdo em realidade aumentada está disponível através do aplicativo Eosliber, exclusivo para smartphones, desenvolvido pela startup Ripensarte.

Antes da mostra vivi o processo de construção de cada uma destas trinta e cinco obras, as animações em vídeo e todo o conteúdo em realidade aumentada. Creio que não conseguirei descrever o processo destas trinta e cinco obras neste texto, seria por demais maçante. Mas entendo que alguns pontos devem ser levantados acerca do processo de construção de algumas destas imagens. Isto porque, conversando com as pessoas que visitaram a exposição fui me dando conta da estranheza do meu processo para compor estas obras.



Figura 48: Sobre a vida, óleo sobre cartão colado sobre Eucatex, 100x70cm, 2012.

A exposição foi pensada por Danillo com o intuito de apresentar meu percurso como pintor até chegar à minha produção atual. Para isso, trouxemos obras que produzi desde o ano de 2003 até obras terminadas às vésperas da abertura da mostra. Entre as obras anteriores apresentamos algumas pinturas da série *Paisagens* e um quadro da série *Loui*. Assim como duas Alegorias, *Sobre a Vida* (2012) e *O Palhaço* (2003). Alegorias não é uma série, as obras que reúno sobre este rótulo são quadros de entressafra, quando termino uma série de pinturas sempre pinto uma Alegoria, uma sínteses de tudo que me interessa naquele momento. Ao mesmo tempo, reverencio todas as minhas principais

influências. Busco o meu chão, o que me interessa, desde sempre, para poder começar um novo caminho. É uma maneira que achei de concluir um trabalho sem necessariamente começar outro. Um descanso. E quase sempre neste exercício de pintar uma Alegoria, encontro elementos que vou utilizar na próxima série de pinturas.

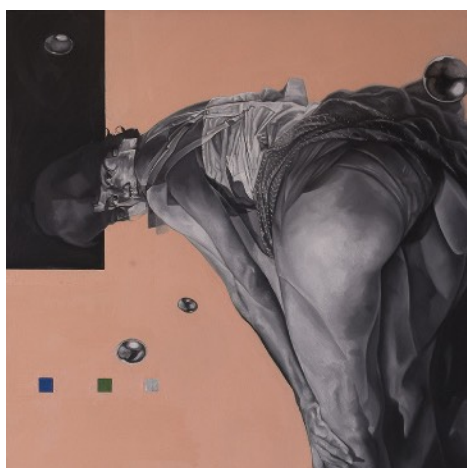


Figura 49: Rastro#3, óleo sobre tela, 80x80cm, 2017



Figura 50: Tropos, óleo sobre tela, 90x70cm, 2017

Ainda, entre as obras anteriores, apresentamos dois quadros da série *Rastros*, *Rastro#3* e *Tropos*, ambos de 2017. São minhas primeiras tentativas de criar sobreposições através do meu banco de fotografias.

Uma série de pinturas digitais, pintadas artesanalmente no iPad e impressas em papel fotográfico Marrut 230gm em tamanho A3 (30x40cm), foram as primeiras obras que produzi em 2018, ano em que ingressei no mestrado. Pinte cada uma dessas imagens a partir de referências criadas do banco de imagens, pessoas que há muito tempo não encontrava mas, que de certa maneira não havia esquecido. Lembrava do cheiro de cada uma delas, é para



Figura 51: RDD4, pintura digital, impressa em papel Marrut 230gm, 30x40cm, 2018, RA

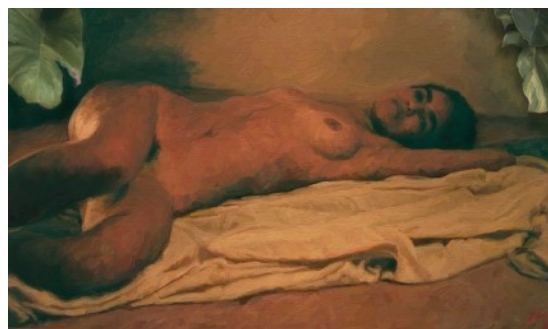


Figura 52: Tropical possível, pintura digital, impressa em papel Marrut 230gm, 30x40cm, 2018

mim como Francis Bacon dizia: “O cheiro do sangue humano não desgruda seus olhos de mim”. Como expliquei anteriormente, em 2018 estive em Milão durante boa parte do ano, meu segundo filho nasceu e, apesar de tanta alegria, descobri que me encontrava em trânsito. Foi ano eleitoral no Brasil, mas estava a menos de seis meses na Itália e, por isso, não poderia votar.

Comecei a experienciar um sentimento de não pertencimento e me agarrar à ideia de construção de um ideal de Brasil. Antes de sair de Salvador, tinha pintado a tela *Um tratado tropical*, um painel de 200x100cm que já apontava para este meu entendimento de que o mundo, e mais precisamente o Brasil, passava por um momento terrível. Ali misturava pedaços de corpos para formar um nu em meio a uma vegetação tropical, o céu azul de Salvador, um avião de brinquedo preso a uma das coxas da figura nua, um tucano e a imagem do ex-presidente Michel Temer. Inspirado pela canção *Tropicália* de Caetano Veloso, fiz uma bricolagem imaginando a partir do verso, “sobre a cabeça os aviões”, pensei na mulata, na mata e na invenção de um monumento, um desejo de criar algo devorando-o por dentro.



Figura 53: Um tratado Tropical, óleo sobre papel montado em madeira, 200x100cm, 2018

Como assinala Barata no texto de apresentação da mostra Floresta Negra, sempre me recusei à ilustração de qualquer ordem. Também Araújo em seu texto sobre a tela *Paisagem#7* falava de “uma total recusa em pôr a imagem a serviço da palavra”. Mas devo reconhecer que, assim como Bacon se sentia estimulado por alguns poemas, algumas canções me instigaram e me sugeriram imagens que se tornaram quadros meus. Outra obra que foi

inspirada por uma imagem, por exemplo, é o tríptico *Arvores*³⁷ (2013) que foi inspirado na canção *No surprises* do grupo Radiohead.

Pensei nas outras imagens produzidas no tablet para fossem mais evidentes do que Um Tratado Tropical, entendi que se pretendia mostrar estas pinturas em um formato reduzido necessitava tratar a figura de maneira mais objetiva, por isso tentei fazer um recuo nas experimentações formais e apresentar a figura o mais realista possível. Decidi que toda a sorte de ruído a que fui me habituando a inserir nas obras, estaria nas animações em vídeo que iniciei a editar no próprio tablet. Não fiz animações para todas estas imagens, a primeira que denominei Templo por exemplo, não possui um vídeo, o retrato de minha companheira ainda grávida em meio a uma vegetação muito escura, a Floresta Negra de onde brotariam as mais fantásticas aventuras.

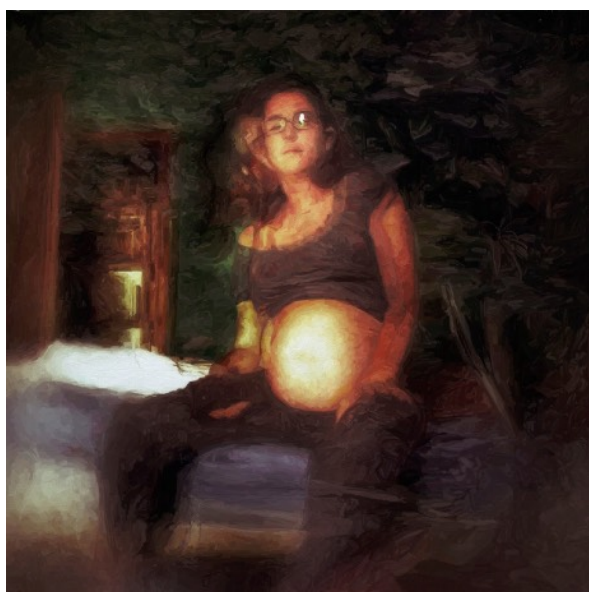


Figura 54: Templo I, pintura digital, impressa em papel Marrut 230gm, 30x40cm,, 2018



Figura 55: La opera nera II, pintura digital, impressa em papel Marrut 230gm, 30x40cm, 2018, RA

As primeiras animações que fiz eram *stop-motions* a partir do processo de pintura, ou seja, gerava uma imagem de cada etapa da pintura e, depois, a editava no app Imovie, acrescentando uma trilha sonora que compunha também no tablet utilizando o aplicativo Garage Band. Uma estação de trabalho de áudio digital, essencialmente um sequenciador, que tem a finalidade de gravar, editar e tocar áudio digital. Este é um tipo de vídeo muito popular

³⁷ Ver figura 28.

entre os artistas que produzem em dispositivos móveis e mostra o passo a passo da pintura digital. Os interessados que assistem o vídeo aprendem como utilizar o aplicativo em que foi realizada a pintura. Assisti muitos vídeos como estes e desta maneira aprendi a usar e a escolher os aplicativos que uso. Um exemplo desse tipo de animação pode ser visualizado através da realidade aumentada na figura 56.

Os outros vídeos são experimentos de fragmentação da imagem, de como transformar aquela pintura em uma outra coisa e, já que se trata de um arquivo digital, revelar seus pixels e estrutura. Uma vez pintada a imagem, procurava editá-la em aplicativos como Glitch lab, distorcendo-a através de filtros e tornando-a muitas vezes irreconhecível. Depois importava aquela imagem no Procreate e sobrepunha como um layer àquela primeira, ia muitas vezes apagando a segunda imagem. O aplicativo Procreate grava um vídeo de todo o processo de execução de uma pintura, pincelada por pincelada, traço por traço, em velocidade aumentada. Uma vez finalizado o trabalho de reconstrução desta pintura, exportava o vídeo e editava no Imovie, juntando a trilha sonora. Na construção destas animações tinha sempre em mente àquelas realizadas por William Kentridge. Mais que a técnica do desenho animado, me interessava o aspecto pouco polido de suas imagens. A figura 55 traz um exemplo dessa proposta de adulteração da imagem que pode ser acessado através da realidade aumentada.

Compartilhei as minhas primeiras animações na minha página do Vimeo, que mantém a resolução do vídeo em alta definição. Depois comecei a publicar estes vídeos em meu perfil do Instagram e notei que começava a produzir os vídeos na duração imposta pela plataforma



Figura 56: Um Tratado Tropical II, óleo sobre tela, 45x38,5cm, 2019, RA

para publicações no *feed* principal, que é de 60 segundos. Por se tratarem de vídeos curtos, resolvi que não exibiria uma sequência de vídeos numa TV. Ao assistir o primeiro episódio da série da Netflix, *Abstract: The art of design*, sobre desenhistas, descobri o trabalho do ilustrador Christoph Niemann que apresenta sua última capa para a revista *New Yorker* com uma animação em realidade aumentada. Foi



Figura 57: RDD6, pintura digital, impressa em papel Marrut 230gm, 30x40cm, 2018, RA

assim que me interessei na realidade aumentada para a visualização de minhas animações a partir das obras estáticas. Junto com Cecilia Tamplenizza, que já tinha alguns conhecimentos sobre ambientes de programação 3D, estudamos como utilizar esta técnica. E fizemos os primeiros protótipos usando o *software* Unity/Vuforia.

Para armazenar e viabilizar a visualização dos arquivos em realidade aumentada, entrei em contato com diversos provedores especializados em projetos deste tipo, como a empresa austríaca Artvive, mas junto com a startup Ripensarte chegamos a ideia da construção de um aplicativo próprio que nos permitiria atender a uma demanda comercial da empresa que trabalha com a criação dos livros multidimensionais, mas também à minha demanda individual. O app que desenvolvemos se chama Eosliber e desde o final de 2019 está disponível gratuitamente para download nas lojas IOS e Android. A experiência de visualização só se dá, apontando um smartphone com o aplicativo diante das obras ou de uma imagem que a reproduz, como no caso daquelas que seleccionei nessa dissertação. Ao visualizar o alvo/imagem, o aplicativo entra em contato com um *cloud* onde estão depositados os arquivos em audiovisual, os transfere para o smartphone e os executa. Tudo isso em poucos segundos, dependendo da capacidade de processamento do smartphone e da qualidade da rede de internet do usuário.

O percurso aqui resumido, durou um ano e meio, até o lançamento da mostra. Neste período, com a colaboração técnica de Cecilia Tamplenizza, desenvolvi também a escultura *O abandono da delicadeza*. Uma escultura digital em 3D que comecei a desenvolver no

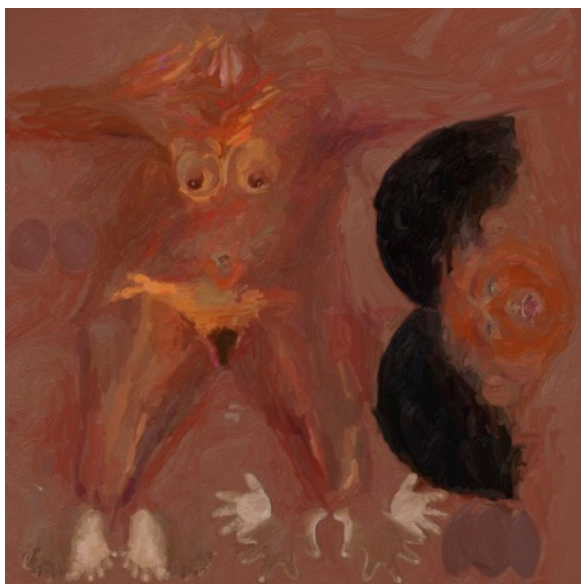


Figura 58: Textura da escultura, O abandono da Delicadeza, Artrage



Figura 59: Escultura O Abandono da Delicadeza, RA, 2020, RA

Laboratório de Investigação Tridimensional com a professora Nanci Novais, inspirado na pintura *A morte de Marat*. Em 1793, o pintor Jacques-Louis David realizou a tela *A Morte de Marat* em homenagem à morte do seu amigo e mártir da Revolução Francesa, Jean-Paul Marat. O quadro representa um acontecimento emblemático da Revolução Francesa, denunciando em simultâneo as divergências e os conflitos internos que rodearam o processo revolucionário. Marat foi um médico, filósofo, teorista político e cientista, mais conhecido como jornalista radical da Revolução, era amigo de David e sofria de uma doença de pele que o obrigava a permanecer dentro de uma banheira tomando banhos medicinais durante o dia enquanto trabalhava. No dia 13 de julho de 1793, Charlotte Corday entrou no seu aposento, tendo como pretexto a entrega de uma mensagem e o assassinou, enterrando uma faca em seu peito. David teria encontrado Marat na véspera do acontecimento, tal como ele é representado na tela. O quadro é uma composição íntima e marcada pela teatralidade que clama para uma reflexão histórica, um chamado, uma convocação para um posicionamento político.

Neste momento de turbulências sociais e emocionais em que nos encontramos, tomei como referência a tela de David para elaborar uma escultura digital, porque entendi que mesmo uma escultura digital, etérea, aparentemente voltada para uma experiência puramente estética seria capaz de suscitar um pensamento, um posicionamento:

Gostaria de tratar minha percepção pessoal sobre o desenho considerando que todo pessoal é político e, como tal, também ético. Refiro-me ao fato de que nossas ações – mesmo a mais mínima ação, como pode parecer a ação que leva ao desenho – tocam a todos nós.

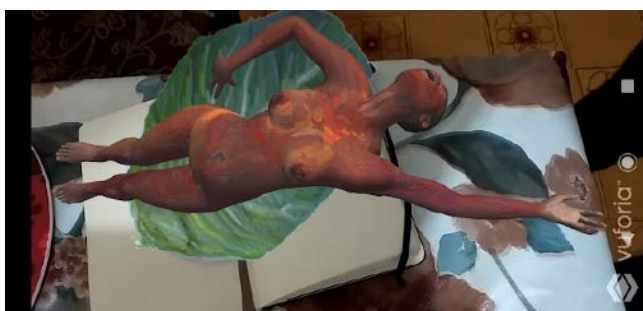


Figura 60: O abandono da delicadeza, primeira versão, escultura 3D, 2019

Sob o véu da estética subjaz o caráter político de toda experiência. Tal véu não pode, nem deveria, ser retirado da cena, pois só podemos ver através dele (TIBURI, 2010, p. 4).

Durante os meses de abril a junho do ano de 2019, antes do app Eosliber estar pronto, desenvolvi a escultura digital modelada a partir de programas de computador que simulam as três

dimensões de uma escultura para a linguagem digital em um smartphone. Primeiro desenvolvi um esboço e a partir dele pesquisei aplicativos gratuitos para o sistema Android que me permitissem modelar a ideia inicial. Comecei com o aplicativo Sculpt+ e logo descobri que não teria tempo para desenvolver com este aplicativo a minha ideia, por se tratar de um aplicativo que simula a modelagem dita tradicional, não teria como neste curto espaço de tempo modelar membro por membro da figura de uma mulher deitada sobre uma folha, não sendo eu um escultor de ofício. O meu interesse ao pensar na ideia desta escultura, sempre foi de transpor as texturas de minha pintura para uma figura tridimensional. Durante o mês de abril me dediquei a refinar a pose da escultura e utilizei duas ferramentas, primeiro o app Poser, mais indicado para artistas interessados em desenhar mangás, com suas carinhas de desenho animado; posteriormente utilizei um aplicativo chamado El Poser. Com esta ferramenta consegui refinar a pose da escultura.

Ao abandonar o aplicativo Sculpt+ me deparei na minha pesquisa com o app Prisma 3D, também para o sistema Android, que me permitiu desenvolver um modelo em três dimensões a partir de figuras geométricas como esferas, cubos e planos. Posteriormente, com a ajuda de Cecilia, exportamos esta figura para Unity, uma plataforma para a criação de jogos em 2D e 3D, na qual é possível entre as outras aplicações, modelar e animar modelos, criar aplicativos para celulares. Com Unity fizemos os primeiros testes de aplicação de texturas ao modelo que havia criado.

Ainda no do mês de abril apresentei este primeiro modelo para a apreciação no Seminário dos Discentes do PPGAV da Escola de Belas Artes. A visualização deste protótipo era dada através de recursos de realidade aumentada em um smartphone com o aplicativo que havíamos criado na plataforma Unity e estava condicionada a uma interação com um alvo, a

partir do qual é disparada a imagem, proporcionando assim a sua fruição. No mês de junho me dediquei a modelagem da figura definitiva da escultura no programa gratuito Make Human, um software profissional de criação de modelos 3D, muito usado para cinema e jogos. Ao mesmo tempo desenvolvi o conjunto de texturas a ser aplicado na escultura no aplicativo Artrage para iPad, estas texturas são em verdade, uma pintura com relevos que emulam a a pintura a óleo que desenvolvo em tela.

Sumariamente este foi o percurso de aprendizado que desenvolvi até a apresentação da primeira prova na Mostra Coletiva da turma 2019.1 dos alunos do Laboratório, na sala 2 do Casarão da Escola de Belas Artes nos dias 4 e 5 de julho de 2018. Nesta primeira prova a



Figura 61: Templo II, óleo sobre tela, 35,5x48cm, 2019, RA

escultura da mulher estava deitada sobre uma folha, ambas modeladas em 3D e que tinham como alvo uma pintura de uma folha que fiz sobre um adesivo branco. Uma vez que se apontava o smartphone com o aplicativo, que nesta época ainda era um protótipo, para o adesivo branco com a pintura, aparecia a escultura na tela.

A escultura definitiva foi apresentada durante a mostra *Floresta Negra*, as pessoas que visitaram a mostra recebiam gratuitamente um folheto com imagens, o texto da mostra e, em uma das faces do impresso estava uma folha que disparava a escultura em 3D (figura 59). Desta

vez decidimos colocar a folha impressa diretamente sobre o papel, servindo seja como alvo seja como de apoio para a figura feminina que flutua sobre a folha em realidade aumentada.

Desde que realizei a mostra *Rastros* em 2017, tinha o intuito de criar uma exposição onde exibiria somente a minha produção de pinturas digitais, cheguei a explicitar este desejo como um dos objetivos no projeto de pesquisa de mestrado, porém aos poucos recomecei a pintar a óleo. Terminando uma tela, *Templo II*, me dei conta que necessitava pintar mais a óleo. Necessitava recuperar o gesto, sentia falta de ver o quanto poderia ser interessante



Figura 62: Templo III, óleo sobre tela, 90x90cm, 2020, RA

voltar a pintar uma tela de grandes dimensões. E assim, em paralelo a produção de pinturas digitais produzi nove novas pinturas a óleo, algumas em suportes que jamais tinha imaginado utilizar anteriormente, como vinil e madeira de demolição.

Como tinha intuído ainda no laboratório do professor Pucci, meu ambiente é a pintura a óleo. Percebo que criei obras muito verdadeiras usando as tecnologias emergentes, e tenho desejos muito intensos

de continuar trabalhando com estas tecnologias e outras, mas entendo que a força destas obras ainda carece do tempo que a pintura a óleo me impõe. Apesar desta constatação, nesta dissertação trato de encontros.

Assim sendo, para seis dessas pinturas a óleo criei uma animação em realidade aumentada, em cada uma buscando novas possibilidades de abordagem expressiva: fragmentações, repetições, interpolações, deformações – enfim, estilizações de toda ordem, às vezes decompondo a figura, outras vezes criando um movimento sutil de alguns elementos. Para mim, por mais que possa parecer

redundante apresentar uma obra que se sobrepõe a outra finalizada, a justificativa deste ato me surgiu de uma fala do poeta Ferreira Gullar, na leitura do Poema Sujo³⁸, sobre tentar criar a maravilha, não uma fantasia idiota, "mas uma coisa surgida da experiência humana, da necessidade humana". Tive essa necessidade de ir mais fundo naquilo que pintava, de recriar essas imagens de uma



Figura 63: Do peito, óleo sobre tela, 30x40cm, 2020, RA

³⁸ (disponível em https://www.youtube.com/watch?v=CnjC5_BnuvM última consulta em 13/04/2020)



Figura 64: Templo V, óleo sobre tela, 60x173cm, 2020, RA

forma diferente e tentar granjear o espectador habituado a experimentar o mundo por intermédio da tela do smartphone. O usuário.

Por fim, apresentei cinco pinturas digitais no suporte Eosimago, um display de vídeo de 10 polegadas, envolto em *paspatour* branco e moldura em louro freijó, com comandos laterais. Este formato me permitiu exibir pinturas criadas digitalmente em seu ambiente natural. Creio que estas foram as obras em que trabalhei de maneira mais experimental, as reedições das pinturas com os aplicativos de deformação das imagens como Glitch Lab e Glitch Video, ambos apps para o sistema Android, me possibilitaram depois de toda a tarefa de composição da imagem de referência e em seguida da tarefa artesanal de pintar, corromper o arquivo digital, dentro da estrutura das imagens, remixa-las de volta em um vídeo, como aqueles criados para as pinturas a óleo, só que com uma duração maior. O suporte Eosimago foi projetado com a possibilidade de armazenamento para vídeos de 2Gb.

Com Eosimago, a pintura criada em um ambiente digital e muitas vezes destinada ao esquecimento das redes sociais, encontra o seu habitat. Capaz de conter as suas reais



Figura 65: Templo VI, óleo sobre vinil, 130x210cm, 2020, RA

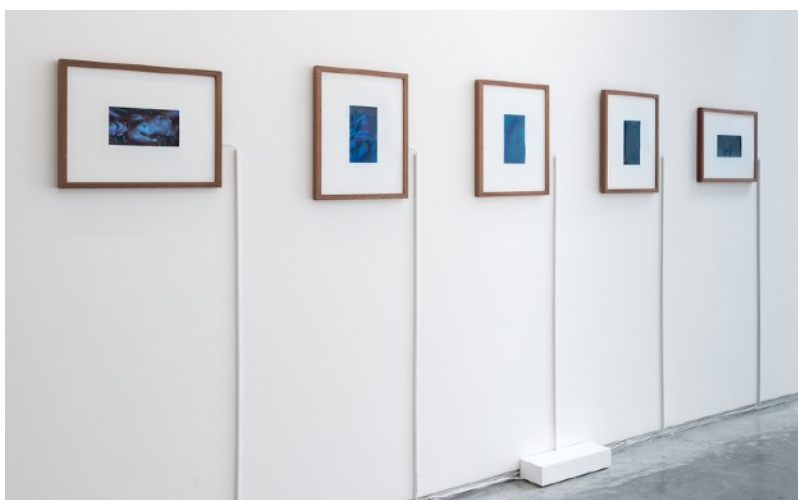


Figura 66: Vista da instalação dos Eosimago, na exposição Floresta Negra, 2020

potencialidades luminosas. É aí que reside a estratégia do jogo contido no modo de exibição deste trabalho, a reutilização da estrutura de um meio de exibição tradicional para um novo uso, a sua remediação, trazendo a reboque consigo a busca por uma legitimação da pintura digital como prática das Belas Artes.

Propor este formato para a apresentação de obras digitais é de certa maneira, refletir na perspectiva de uma operação que intervém no tempo a que hoje somos levados a dispensar diante de uma tela de cristal líquido, que transgrida o modo como os dispositivos, hoje, controlam a nossa subjetividade. Por via destes dispositivos, se completa a dessubjetivação do corpo social, mais dócil e frágil, jamais constituído na história da humanidade. Este é o

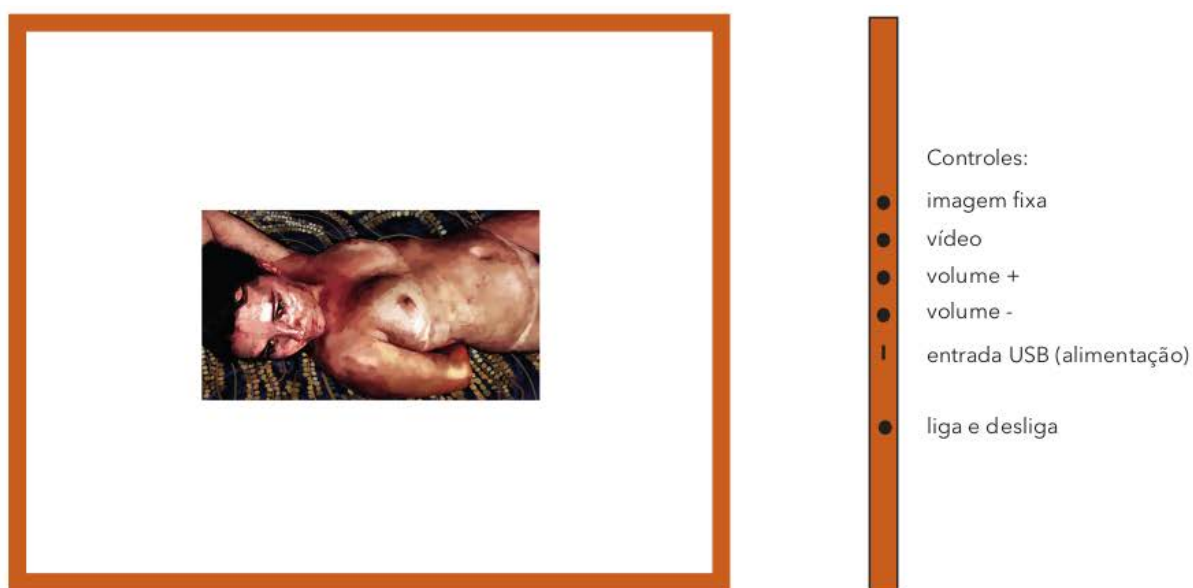


Figura 67: Reprodução com *stillframe* da obra Outras histórias, pintura digital em suporte Eosimago, 2020, RA

fenômeno cultural em que estamos inseridos, já que nos reconhecemos todos como consumidores de informação, constantemente incentivados a realizar conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos (AGAMBEN, 2009, p. 49). A principal dificuldade para filtrar a informação que chega por estes dispositivos digitais, está em nossa incapacidade em identificar e classificar esta informação como mercadoria.

Talvez necessitemos compreender que o papel da mercadoria na atual etapa do capitalismo se transforma no fetiche do inapreensível, já que, separada em seu valor de uso e valor de troca, esta é deslocada para o território do consumo onde está sempre em relação com o inapropriável, algo que nunca se pode ter, que nunca pode constituir uma propriedade.

Em tempos de absolutização capitalista da mercadoria, para utilizar uma expressão do filósofo italiano Agamben (2007, p. 69), onde nos encontramos todos tão dispersos e incapazes de nos ater a qualquer coisa que nos exija mais de oito segundos, talvez necessitemos de algo que nos petrifique e nos capture, mesmo que seja pelo seu apelo mais perverso, o apelo da paridade. As cinco pinturas apresentadas em um suporte Eosimago, se assemelham justamente ao dispositivo de controle que carregamos conosco e que, de alguma sorte, contribui para que não nos dediquemos a nada além do que, freneticamente, conferir a chegada de uma nova notificação em sua tela de cristal.

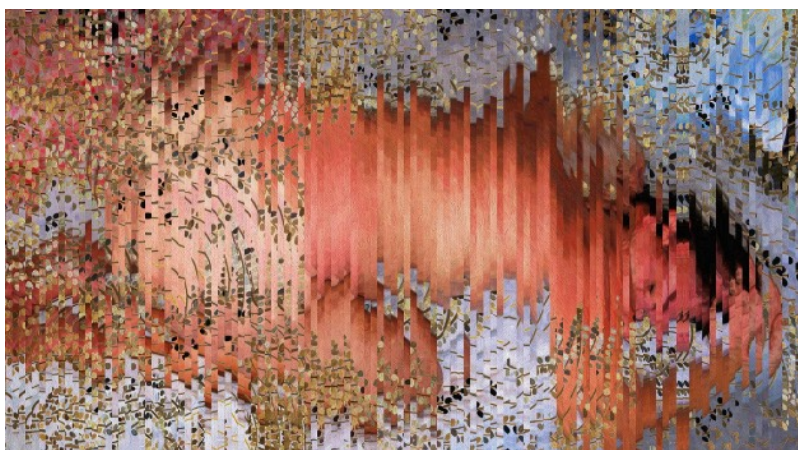


Figura 68: *Stillframe* da obra *Sobre o tempo*, pintura digital em suporte Eosimago, 2020

3.3 Imagens da exposição:



Figura 69: Vista fachada Galeria Paulo Darzé.

Figura 70: Vista mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.



Figura 71: Vista mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.

Figura 72: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.



Figura 73: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.

Figura 74: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.



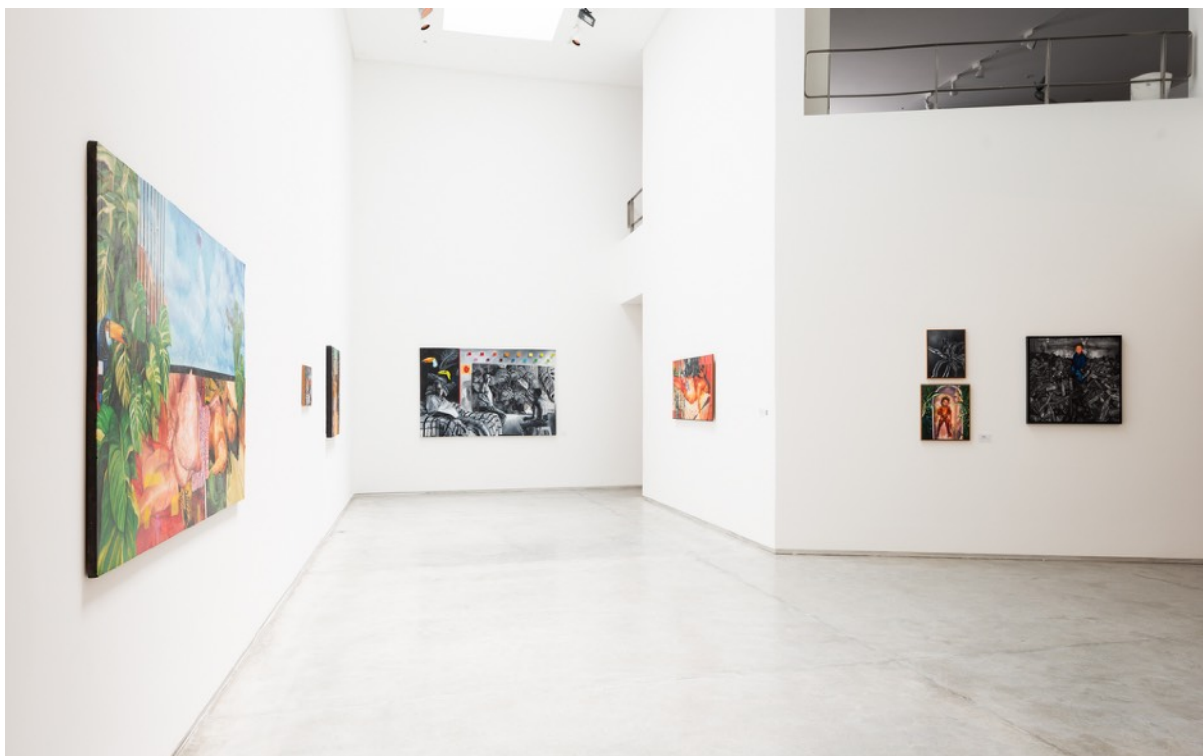


Figura 75: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.



Figura 76: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.

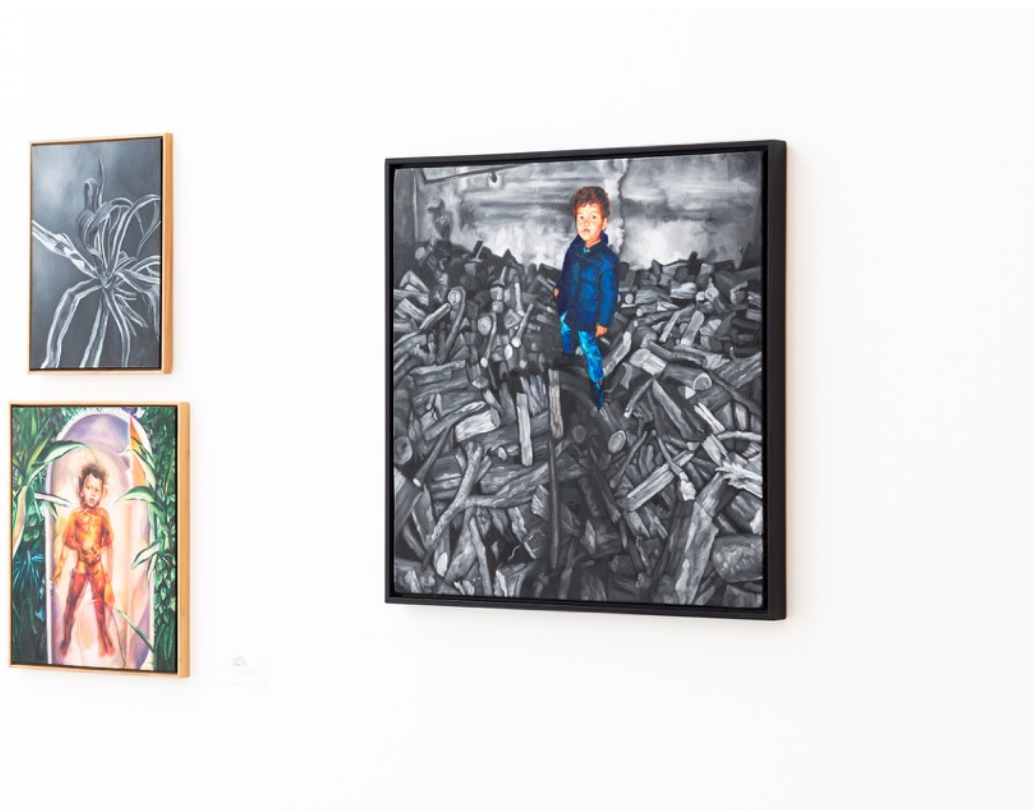


Figura 77: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.

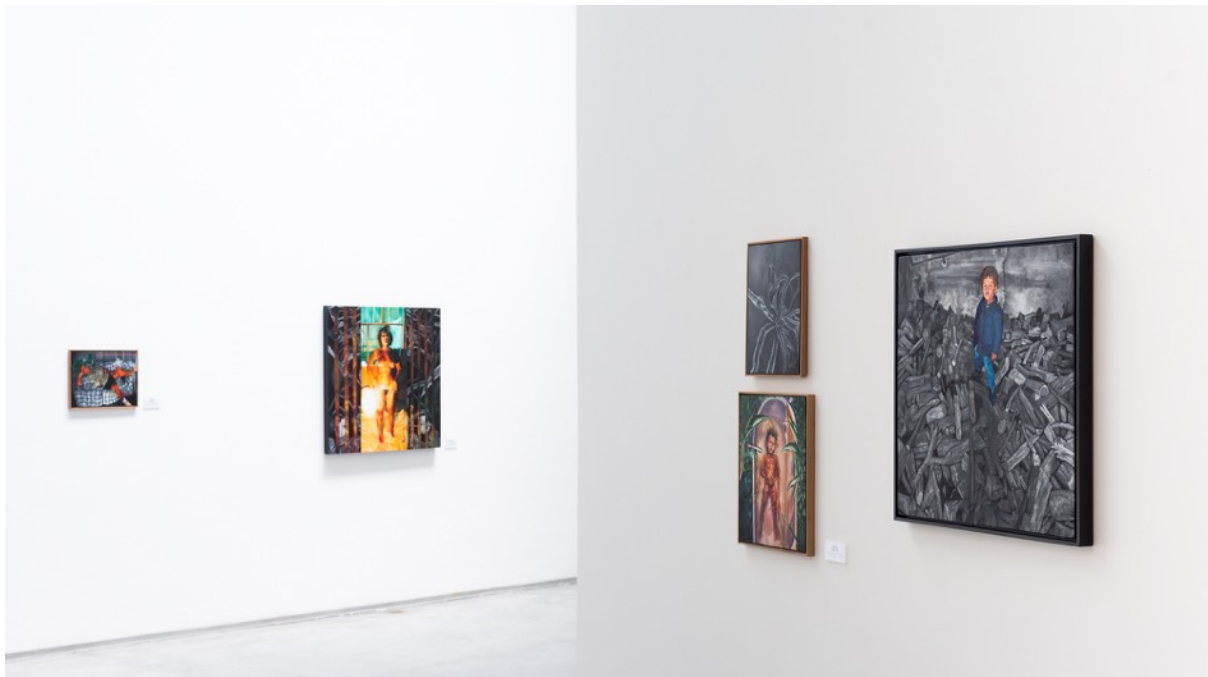


Figura 78: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.



Figura 79: Vista da mostra Floresta Negra. Foto Galeria Paulo Darzé.



Figura 80: Vista da mostra Floresta Negra, público durante a abertura.
Foto Galeria Paulo Darzé.



Figura 81: Vista da mostra Floresta Negra, público interagindo com o conteúdo em realidade aumentada durante a abertura da mostra. Foto Galeria Paulo Darzé.



Figura 82: Vista da mostra Floresta Negra, público durante a abertura. Foto Galeria Paulo Darzé.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Para alguém disperso como eu, olhar pra trás e revisitar minha própria produção não foi uma tarefa das mais fáceis. Na minha compulsão de realização penso sempre no que está a ser feito. Não me apego aquilo que fiz. Tenho uma noção do que já realizei, para não correr o risco de uma eterna repetição, mas confesso, que me alegra o fato de ter muitas vezes as paredes de casa vazias, como neste momento, depois de montar uma mostra, com todos os quadros na Galeria. Este exercício me ajudou a entender de alguma maneira o meu trabalho, o meu método e, também, perceber o quanto as tecnologias emergentes atualizam, ou melhor, aperfeiçoam experiências já existentes. Tenho esta confirmação toda vez que leio aqueles livros infantis em que por meio de dobraduras uma ilustração se levanta da página. Para mim, este é um exemplo da versão analógica da realidade aumentada. No laboratório do professor Pucci em Milão, enquanto conversávamos sobre a realidade aumentada e outras tecnologias consideradas de ponta, ele me mostrou sua coleção de brinquedos antigos, todos remetendo a cada uma dessas novas tecnologias. Somos encantados por inovações familiares, atualizações daquilo que conhecemos bem, os jogos de nossos avós e as imagens esmaecidas refletidas na parede de alguma caverna habitada por homens ainda mais velhos. Estas imagens amareladas e muito saturadas, projetadas na parede das cavernas por algum fenômeno natural se assemelham às imagens editadas por um dos filtros mais populares do Instagram.

A uma certa altura durante a construção deste texto, me dei conta de que estava preocupado demais em contar uma história que todos de alguma maneira já sabem: as imagens produzidas pelo homem derivam todas, a partir do século XV, de uma intermediação com uma máquina. Lente escura, ampliadores, projetores, máquinas fotográficas, computadores e hoje smartphones, são todos exemplos de aparatos utilizados por artistas e técnicos para produzir imagens. Todas essas imagens acabavam por ter um mesmo tipo de aparência, porque todas continham um certo tipo de profundidade muito peculiar, a perspectiva monocular. Hoje, porém, para a produção da figuração contemporânea, creio que não faz muito sentido em sustentar um argumento como esse. A fotografia criada por smartphones e que serve como referência para pintores, não é mais monocular, estes dispositivos são dotados de três câmeras, ou quatro algumas vezes, que juntas produzem uma imagem que é a combinação destes “quatro olhos”. Ou seja, a imagem produzida por estas

câmeras é muito próxima da proposta cubista de Picasso e Braque a que me referia como um modelo de visualidade que me interessava, de olhar atentamente de diversos ângulos um objeto para então criar uma imagem que seria uma combinação de todos estes pequenos fragmentos. Evidentemente que o tempo de fatura de uma tela por um pintor não é o mesmo de uma imagem produzida por um smartphone. Comparar a visão de Picasso a uma lente de smartphone pode parecer um sacrilégio, mas me parece muito redundante continuar especulando sobre a criação de imagens quando todo o processo de criação destas se vê digitalizado e totalmente assimilado em nossa sociedade. A própria figuração contemporânea como já descrevi neste texto adota largamente recursos digitais para sua fatura, como esclarece Diaz:

É claro que métodos de projeção mecânica existem há séculos, se considerada a câmara escura como uma forma de registro da observação. Mas a câmara escura conectava-se invariavelmente à tradição, pois, se o registro era mecânico, a síntese de fixação era essencialmente pictórica. Explicamos: quando o artista projetava uma cena real sobre a tela por meio dela, era ainda necessário que fixasse a imagem manualmente na tela e, ao fazê-lo, via-se obrigado a desenhar e pintar a cena projetada conforme as soluções gráficas e plásticas tradicionais aprendidas. Muito diferente é a projeção do tipo datashow, usada hoje na Figuração Contemporânea (FC), na qual a imagem que se fixará na tela é uma fotografia (não mais uma cena real). Como resultado, o que o artista traça na tela é a transferência direta de uma síntese fotográfica – muito diferente da solução de modelagem tradicional de luz e sombra. O resultado dessa alteração na metodologia da representação (por intervenção da lente fotográfica e da tecnologia digital), resultou em um novo tipo de espaço pictórico, perceptível (...): suas figuras, desanexadas de qualquer espaço, são quase figuras de sonho, cuja independência do contexto as reinscreve em outro tipo de campo de profundidade – o qual chamo de “cena sem cenário”, bem diferente daquele do simbolismo da perspectiva ortogonal. Podemos definir essa nova condição perspectiva como um novo realismo: realista, mas absolutamente imaginário; convincente sem, no entanto, qualquer pretensão de parecer real³⁹.

Ver uma imagem em um monitor com resolução de 8k é como estar em frente a uma janela. A demanda humana contemporânea por uma hiper-realidade está sendo realizada tecnicamente, monitores de TV em 8k, cinema em 3D, todas as experimentações em realidade aumentada, virtual e misturada. Tudo isso me leva a pensar cada vez mais no mito da caverna, no livro de José Saramago sobre este mito, mas também me leva ao entendimento que este anseio por ver aquela imagem, a imagem refletida da paisagem lá fora, dentro da caverna, distorcida, esmaecida mas, por isso mesmo, dotada de uma novidade necessária e viciante, é um desejo ou melhor uma pulsão humana, que nos atordoia a milênios.

Creio que a afirmação mais acertada no começo deste texto é a de que somos todos viciados em imagens, que precisamos criar e consumir imagens, mesmo que com a atual

³⁹ DIAZ, disponível em: <https://gustavotdiaz.com/2019/04/15/hiper-realismo-e-genero-tres-artistas-brasileiros/>, última consulta em 27 abr. 2020

facilidade de cria-las, venhamos depois a descartar a maior parte delas. Me reconheço como um desses viciados, um criador compulsivo de imagens, mas me assumo também como um consumidor de imagens, interesse-me por seu funcionamento e procuro entender o que leva uma imagem a vir a ser uma referência para a criação de outras imagens, um disparador. O que faz com que um auto-retrato de Rembrandt, pintado no século 17, seja um disparador para uma pintura do século 21, ou porque a solidão das pinturas de Hopper sirva como disparador para que o cineasta Win Wenders possa criar um curta metragem em 3D. Porque nos identificamos profundamente nelas. Em um texto curto sobre Rembrandt, Jean Genet (2002) fala sobre este domínio secreto, irredutível, onde todo homem é idêntico a qualquer outro. Eis aí o terreno destas obras.

No meio deste raciocínio me dei conta que o mundo a minha volta estava se modificando, o Antropoceno está modificando o modo como nos relacionamos uns com os outros e com o terreno onde estabelecemos estas relações. O possível cenário desta nova era não é dos mais entusiasmante mas, então, imaginar o que nos resta como possibilidade de vida neste lugar é a única maneira de continuar produzindo.

Estes dois anos de atividades no mestrado me ensinaram que sou um pintor e que não me interessam as instancias em que a pintura possa se apresentar. Sigo tateando e meticulosamente construindo um percurso cada vez mais solitário, mas durante o qual tive preciosos encontros com obras que me foram moldando o olho e a mão. Sigo pintando, compondo e editando a próxima série de trabalhos que mais cedo ou mais tarde apresentarei de algum modo, seja em óleo sobre tela ou quem sabe, talvez como um algoritmo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

AGAMBEN Giorgio. *O que é o contemporâneo e outros ensaios*. Chapecó, SC, Argos, 2009. *Profanações*. São Paulo, Boitempo, 2007.

ALLIEZ Éric. *Gilles Deleuze: Uma vida filosófica*. São Paulo: Editora 34, 2000.

ASCOTT Roy. *Fluxo biofotônico: unindo realidades virtual e vegetal*. In PARENTE, André(org.) *Redes Sensoriais: arte, ciência e tecnologia*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2003.

ASCOTT Roy. *Quando a Onça Se Deita Com a Ovelha: a Arte Com Mídias Úmidas e a Cultura Pós-Biológica. Arte e Vida No Século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade*. Edited by Diana Domingues, SciELO – Editora UNESP, São Paulo, SP, 2003, pp. 273–284. Disponível em: www.jstor.org/stable/10.7476/9788539302826.21, consultado em 11 jan. 2019.

ASCOTT Roy. *The Future is Now: Art, Technology, and Consciousness*. Beijing: Gold Wall Press, 2012.

BASBAUM Ricardo. *Amo os Artistas-Etc*. Em Moura, Rodrigo, *Políticas Institucionais, Práticas Curatoriais*, Belo Horizonte: Museu de Arte da Pampulha, 2005. Disponível em: http://rbtxt.files.wordpress.com/2009/09/artista_etc.pdf.

BAUDRILLARD Jean. *A sociedade de consumo*. Edições 70. São Paulo, 2008.

BENJAMIN Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. L&PM Editores. Porto Alegre, RS, 2018.

BOARDILLA Revista de arte, n. 16, ano 2016. Disponível em: <http://boardilla.wordpress.com>.

BOIS, Yve-Alain. *Pintura: a tarefa do luto*. ARS (São Paulo), São Paulo, v. 4, n. 7, p. 96-111, 2006. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202006000100010&lng=en&nrm=iso. Consultado em 18 de maio 2020. <https://doi.org/10.1590/S1678-53202006000100010>.

BOLTER Jay David; Grusin Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

D'AMBRA Dario. *L'arte contemporanea nell'era digitale*. 2013. Disponível em: <http://labcd.unipi.it/uploads/2015/01/Dario-Dambra-Larte-contemporanea-nellera-digitale.pdf>.

DELEUZE Gilles (1981) *Francis Bacon: Logique de la Sensation*. Paris: aux éditions de la différence. por Silvio Ferraz e Annita Costa Malufe, disponível em: <http://conexoesclinicas.com.br/wp-content/uploads/2015/12/deleuze-francis-bacon-logica-dasensacao-1.pdf>, consultado em 11 jan. 2018.

DIAS Gustavot, disponível em <https://gustavotdiaz.com/2019/04/15/hiper-realismo-e-genero-tres-artistas-brasileiros/>, último acesso em 04/04/2020.

DUBOIS Philippe J. *Cinema, vídeo, Godard*. Cosac Naify. São Paulo, 2013.

ESPINHO, Jorge Emanuel Espinho, *O Amor de Luiz Zerbini – Tropical Total ou Intuição, Sensação, Iluminação, Carácter*; In: COLEHO, Frederico; ESPINHO, Jorge Emanuel; OSORIO, Luiz Camilo (textos / texts). Amor. Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro.

FABRIS Annateresa. *Redefinindo o Conceito de Imagem*, Rev. bras. Hist. vol. 18 n. 35 São Paulo 1998. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01881998000100010, consultado em 09 jan. 2019

FAGIOLI, Marco. *Art e Dossier, Freud. 2018 Giunti Editore S.p.A. Firenze - Milano*

FOGAZZI Simone Vacaro. *Da Pintura e da Cor: Filosofia*, Revista Valise, Porto Alegre, v.4, n. 8, ano 4, 2014. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/RevistaValise/article/viewFile/47143/32342>, consultado em 09 jan. 2019.

FOGLIANO, Fernando Luiz. *Fotografia eletrônica: a nova era da imagem*. 1996. 138 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1996.

FREUD Lucian. *Painter Lucian Freud dies aged 88*. 22 jul. 2011. Disponível em <http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-14243713>, consultado em 11 jan. 2019.

GAYFORD Martin. *A Bigger Message, Conversations with David Hockney*. Londres, Thames & Hudson, 2016.

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

GENET, Jean. *Rembrandt*; Ferreira Gullar, tradução, Rio de Janeiro: José Olímpio, 2002.

GRIED Geordie. *Café com Lucian Freud*. Rio de Janeiro: Record, 2013.

HUGHES, Robert, *The shock of the new*. New York, Alfred Knopf, 2013. Ibook

JENKINS Henry. *Cultura convergente*. Milano: Apogeo, 2007.

LEOTTE Rosangella, 2015. Scielo - Editora UNESP. ASIN: B01M9GX70z

Leote, Rosangella, *ArteCiênciaArte [recurso eletrônico] / Rosangella Leote*. – 1.ed. – São Paulo: Editora da Unesp Digital, 2015.

MAMMI Lorenzo. *Mortes recentes da arte*. Em *O que resta: Arte e crítica da arte*, São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

MANOVICH Lev. *The language of new media*. Massachusetts: the MIT Press, 2001.

_____. *Remixability and modularity*. 2005. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/remixability-and-modularity>. 2005. Acesso em: 12 jan 2019.

MANOVICH, Lev, 2017, *Instagram and Contemporary Image*, The book parts were posted online as they were written between 12/20/2015 and 12/26/2016. This PDF combines these chapters (with some edits), an Introduction (finished in August 2017), and an Appendix. The PDF can be downloaded from <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>.

MAUBERT Franck. *Convesas com Francis Bacon, O cheiro do sangue humano não desgruda seus olhos de mim*. Rio de Janeiro; Jorge Zahar Ed., 2010.

MIDLEJ Dilson. *Ressignificações do Classicismo em três artistas baianos*. Disponível em: http://anpap.org.br/anais/2016/comites/chtca/dilson_rodrigues_midlej.pdf, consultado em 11 jan. 2018.

NESTERIUK Sergio; TAÚ Marcio Rodriguez. *Design audiovisual: Remixabilidade na obra de Saul Bass*. Revista Novos Olhares - Vol.5 N.1 | 1o Semestre de 2016, DOI:10.11606/issn.2238-7714.no.2016.115953.

OBRIST, Hans Ulrich. *Caminhos da curadoria*. Rio de Janeiro: Cobogó, 2014.

OSTROWER, Fayga. *Universo da Arte*. Campus: Rio de Janeiro, 2004

PEPIATT Michel. *Francis Bacon in your blood. A memoir*. Bloomsbury Publishing, Londres, 2015.

RANCIERE Jaques. *Existe uma estética Deleuzeana?* Em ALLIEZ, Éric. Gilles Deleuze: Uma vida filosófica. São Paulo: Editora 34, 2000.

RICHTER Gerhard. *Text. Writings, Interviews and Letters 1961–2007*. London: Thames & Hudson, 2009.

SALLES Cecilia Almeida. *Gesto Inacabado*. São Paulo: FAPESP : Annablume, 1998

SANTAELLA Lúcia. *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Editora Paulus, 2003.

SANTOS A; FREIRE D; TAMPLENIZZA C; PANZETTA E. *Boardilla Catálogo*. Salvador: Boardillaart, 2014.

SANTOS, Boaventura de Sousa. *Para uma sociologia das ausências e uma sociologia das emergências* em Revista Crítica de Ciências Sociais, 63, Outubro 2002: 237-280, disponível em : http://www.boaventuradesousasantos.pt/media/pdfs/Sociologia_das_ausencias_RCCS63.PDF, consultado em 04 jan 2019.

SILVEIRA Sérgio Amadeu, *A música na época de sua reprodutibilidade digital*, em Perpetuo Ireneu Franco; Silveira Sérgio Amadeu, *O futuro da música depois da morte do Cd*. São Paulo: Momento Editorial, 2009.

SYLVESTER David. *Entrevistas com Francis Bacon: A brutalidade dos fatos*. São Paulo: Cosac&Nayf, 1987.

SMEE Sebastian. *Lucian Freud, Osservare l'animale*. Modena: Taschen, 2011.

STEIN Gertrude. *Picasso*, Editora Ayné, Belo Horizonte, 2016.

TIBURI, M; CHUÍ, F. *Diálogo | Desenho*, Ed. Senac, São Paulo, 2010.

VIEIRA DA SILVA Cintia. *Pintura e histeria: lógica da sensação e figuras não representativas em Bacon e Deleuze*, Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), Ouro Preto, Brasil.

Disponível em: <http://revistas.ufpr.br/doiPontos/article/view/32809/22607>, consultado em 11 jan. 2019.

WESCHLER Lawrence. “*True to Life.*” University of California Press. iBooks, 2008.

ZIZEK Slavoj. *Em Defesa das Causas Perdidas.* Boi Tempo Editorial, São Paulo, 2011.

ZIZEK Slavoj. *Menos que Nada.* Boi Tempo Editorial, São Paulo, 2013.

ZOURABICHVILI François. *Deleuze e a questão da literidade.* Educ. Soc., Campinas, vol. 26, n. 93, p. 1309-1321, Set./Dez. 2005. Disponível em <<http://www.cedes.unicamp.br>>, consultado em 11 jan. 2019.

FILMOGRAFIA:

Janela da Alma, João Jardim e Walter Carvalho, 2001. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mIi4FTKRDkk&t=3028s>

Michaël Borremans: A Knife in the Eye. Disponível em www.youtube.com/watch?v=dhhUmwmlMtc, consultado em 11 jan. 2019.