

The background is a complex, abstract digital painting. It features a dense arrangement of overlapping, semi-transparent geometric shapes and brushstrokes. The color palette is dominated by warm tones, including various shades of red, orange, and pink, with cooler accents of purple and blue. The overall effect is one of dynamic energy and blurred boundaries, which directly relates to the book's title.

AS BORDAS INDEFINIDAS DA PINTURA DIGITAL

KARIN YNGRID SCHMITT

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

INSTITUTO DE ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO – MESTRADO EM ARTES

AS BORDAS INDEFINIDAS DA PINTURA DIGITAL

KARIN YNGRID SCHMITT

SÃO PAULO

2017

KARIN YNGRID SCHMITT

AS BORDAS INDEFINIDAS DA PINTURA DIGITAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes, Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Mestre em Artes.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Rosangella Leote

SÃO PAULO

2017

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação
do Instituto de Artes da UNESP

S355b Schmitt, Karin Yngrid, 1991-.
As bordas indefinidas da pintura digital / Karin Yngrid Schmitt. -
São Paulo, 2017.
139 f. : il. color.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Rosangela da Silva Leote.
Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista
“Julio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Autorretratos. 2. Arte – Séc XX. 3. Arte – Séc XX.
4. Pintura. I. Leote, Rosangela da Silva. II. Universidade Estadual
Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 759

AS BORDAS INDEFINIDAS DA
PINTURA DIGITAL

Dissertação aprovada ao Programa de Pós-graduação em Artes, na Área de Concentração em Processos e Procedimentos Artísticos, Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito para obtenção do Mestre em Artes Visuais, pela seguinte banca examinadora:

Prof^a. Dr^a. Rosangella da Silva Leote
(IA-UNESP)
Orientadora

Prof^a. Dr^a. Luisa Paraguai Donati
(PUC-CAMPINAS)
Membro

Prof. Dr. Fernando Luiz Fogliano
(IA-UNESP/SENAC-SP)
Membro

São Paulo, 12 de julho de 2017

Para minha amada mãe.

AGRADECIMENTOS

À Prof^a. Dr^a. Rosangella Leote, querida orientadora, mestre e conselheira, pelas excelentes contribuições e por sempre acreditar em mim e em meu trabalho. Aos Profs. Drs. Luisa Paraguai e Fernando Fogliano pelas considerações profundamente enriquecedoras durante o exame de qualificação. À minha amada família, Angela e Lya, pelo amor incondicional. Ao meu namorado, Bruno Ravanini, pelo carinho, paciência e incentivo durante esta pesquisa. Aos amigos que fiz durante esta jornada e que ajudaram a ampliar o meu olhar, especialmente Alessandra Iório, Maira Ishida e Nigel Anderson. À Letícia Nogueira e Willian Andrade pelas conversas, tão necessárias em vários momentos. A todos os queridos membros do GIIP pela amizade e companheirismo.

RESUMO

Esta pesquisa surge da reflexão sobre meu processo artístico em pintura digital. As características desta prática geraram questionamentos sobre o uso de dispositivos tecnológicos na criação artística, sobre arte híbrida e seus paradigmas estéticos e sobre as problemáticas de definição de meio na arte. A partir dessas investigações, senti a necessidade de realizar uma introspecção. Voltei-me, portanto, à prática do autorretrato e criei uma série de pinturas exclusivamente no *software* Photoshop, procurando compreender de que forma o meu processo criativo pode ser comparado às idéias já existentes sobre esse tipo de produção. Este processo prático gerou novas reflexões em torno da minha poética, da possibilidade de experimentações em mídias digitais, da abertura do processo criativo e de como a percepção que temos sobre nossa identidade é alterada pelo uso das mídias digitais.

Palavras chave: Arte híbrida. Autorretrato. Pintura Digital. Processo Criativo.

ABSTRACT

This research comes from the reflection on my artistic process in digital painting. The characteristics of this practice have raised questions about the use of technological devices in artistic creation, on hybrid art and its aesthetic paradigms, and on the problem of the definition of medium in art. From these investigations, I felt the need to perform an introspection. I turned, therefore, to the practice of self-portrait and created a series of paintings exclusively in Photoshop, trying to understand how my creative process can be compared to the existing ideas about this kind of production. This practical process generated new reflections on my poetics, on the possibility of experimentation in digital media, on the opening of the creative process and on how our perception of our identity is altered by the use of digital media.

Keywords: *Creative process. Digital painting. Hybrid art. Self-portrait.*

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Android Jones. <i>Sem título</i> , 2016	49
Figura 2 – Android Jones. <i>Jive Scalex</i> , 2014	51
Figura 3 – André Hemer. <i>New Smart Object #70</i> , 2014.....	53
Figura 4 – Konrad Wyrebeck. <i>FORRESTMA</i> , 2014	53
Figura 5 – Processo de criação de pintura de Pablo Picasso apresentado no filme <i>Le Mystère Picasso</i>	68
Figura 6 – Karin Schmitt. <i>Cyan Wound</i> , 2010	70
Figura 7 – Karin Schmitt. <i>Violeta</i> , 2010.....	70
Figura 8 – Pablo Picasso. <i>Retrato de Daniel Henry Kahnweiler</i> , 1910.....	80
Figura 9 – Pablo Picasso. <i>Gertrude Stein</i> , 1905-6.....	80
Figura 10 – Rembrandt van Rijn. <i>Self-Portrait, aged 51</i> , 1657	83
Figura 11 – Frida Kahlo. <i>Autorretrato com Bonito</i> , 1941.....	83
Figura 12 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 5</i> , 2016.....	85
Figura 13 – Karin Schmitt. <i>Estudo de autorretrato</i> , 2015.....	85
Figura 14 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 6</i> , 2016.....	85
Figura 15 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 7</i> , 2016.....	85
Figura 16 – Karin Schmitt. <i>Acesso</i> , 2015	87

Figura 17 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 16</i> , 2016	95
Figura 18 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 17</i> , 2016	95
Figura 19 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 19</i> , 2016.....	95
Figura 20 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 21</i> , 2016.....	95
Figura 21 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 22</i> , 2016.....	96
Figura 22 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 25</i> , 2017.....	97
Figura 23 – Alain Bieber. <i>Sem título</i> , 2015.....	103
Figura 24 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 31</i> , 2016.....	107
Figura 25 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 32</i> , 2017.....	108
Figura 26 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 33</i> , 2017.....	109
Figura 27 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 34</i> , 2017.	110
Figura 28 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 35</i> , 2017.....	119
Figura 29 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 36</i> , 2017.....	120
Figura 30 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 37</i> , 2017.	121
Figura 31 – Karin Schmitt. <i>Autorretrato 38</i> , 2017.....	122
Figura 32 – Karin Schmitt. <i>Possibilidades de resultados da obra Autorretrato 38</i> , 2017.	123

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	20
CAPÍTULO 1: Aproximações entre pinturas.....	27
1.1 Pigmento luz e pigmento tinta: o contexto da pintura contemporânea.....	27
1.2 Sobre pintura digital e definição de um meio.....	35
CAPÍTULO 2: Arte híbrida.....	43
2.1 Bordas indefinidas.....	43
2.2 Início do percurso e busca por referências.....	48
2.3 Paradigmas estéticos da arte híbrida.....	54
CAPÍTULO 3: Reflexões sobre o eu.....	67
3.1 O pensar artístico e a dificuldade do processo criativo.....	67
3.2 Retratos e o diálogo com a identidade: um breve estudo.....	76
3.3 Autorretrato.....	81
3.4 Manifestações do eu no homem contemporâneo.....	89
3.5 <i>Selfie</i> , documentação e constante atualização.....	102
3.6 Fluxo, abertura e possibilidades futuras.....	112
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	125
BIBLIOGRAFIA.....	130

INTRODUÇÃO

As bordas indefinidas da pintura digital é um trabalho que resulta do diálogo do tema da identidade na era contemporânea com a minha produção pictórica, desenvolvida exclusivamente em meios digitais através de *softwares* de manipulação e criação de imagem. Além disso, é um processo de reflexão que ressalta não somente minha prática artística, mas, também, a importância da *poética*, do *gesto* e do *olhar* do artista, que prevalecem e se mostram presentes em todas as formas de criação, sejam elas analógicas, digitais ou híbridas.

Minha produção é a extensão da continuidade de um percurso artístico desenvolvido antes do início da graduação. A reflexão crítica sobre este fazer se iniciou durante o trabalho de conclusão do curso de Bacharelado em Artes Visuais na Universidade Estadual Paulista (UNESP), que visou realizar o estudo e a discussão sobre minha criação pictórica desenvolvida entre os anos de 2007 e 2013, demonstrando e justificando as diferentes mudanças no meu pensar e fazer artísticos.

Tal trabalho abordou como, a partir de vivências e contatos com outras influências e diferentes obras de artistas, pude expandir minha visão, transformar meu gesto artístico e permitir-me atuar em diferentes áreas, transitando entre a esfera digital e analógica no âmbito da pintura. Esta elucidação sobre o meu percurso criativo teve como apoio a demonstração e comparação entre obras finalizadas, cujos conceito, proposta visual, discurso, poética e técnica foram destrinchados e discutidos.

Penso que a investigação do processo artístico seja extremamente válida no que diz respeito à formulação de uma autocrítica que possa contribuir, também,

para a reflexão deste tipo de trabalho. Por isso, durante este mestrado, a proposta foi continuar abordando o meu processo de criação artística enfocando aspectos sobre a identidade e o autorretrato, assuntos sobre os quais não havia aprofundado antes.

Como pontua Cecília Almeida Salles (2008), a obra em criação é como um sistema aberto que troca informações com seu meio ambiente. Nesse sentido, as interações abrangem também as relações entre espaço e tempo social e individual, envolvendo os diálogos do artista com a cultura na qual está inserido. A criação, assim, se abastece e troca informações com seu entorno em sentido amplo e, no caso da pintura, não é diferente: ela responde a um mundo de um tempo particular, e reflete sobre como o artista pensa e se relaciona com este mundo, fornecendo um registro dessas relações (SALLES, 2008). A pintura continua porque o mundo continua e, à medida que novos sistemas imagéticos são inventados, novas formas e técnicas são desenvolvidas para responder a esses novos ambientes (WINN, 2014).

No meu caso, percebo que a utilização de mídias digitais, especialmente de *softwares* de manipulação de imagem, tornou-se algo inerente ao meu processo criativo graças às inúmeras possibilidades de criação e experimentação em um curto espaço de tempo: no computador consigo adicionar elementos, redimensionar, replicar e alterar uma imagem e experimentar com os diferentes resultados sem me preocupar com eventuais perdas e tendo sempre a opção de anular rapidamente uma ação.

Em relação a esse processo, Michael Rush (2006) comenta sobre como o novo poder que a tecnologia digital confere à imagem a torna infinitamente maleável: se antes a informação visual era estática (no sentido de que a imagem, embora passível de edição em filme, era “fixa”), hoje a imagem, uma vez transferida

para a linguagem digital no computador, transforma-se em “informação” – e todas as informações podem ser manipuladas.

A mudança de paradigma que vem ocorrendo nas últimas duas décadas, induzido pelas tecnologias digitais nos processos de produção e distribuição de imagem, equivalente ao surgimento da fotografia em meados do século, está ajudando a acelerar uma já existente transição, iniciada no século XX, de criação de imagens com pigmentos para a criação de imagens com luz. Nas últimas duas décadas, a disponibilidade dessas tecnologias tem estimulado uma democratização da produção de imagens “imateriais”, que tomou a linhagem de desenvolvimento baseada em cinema, TV e vídeo para um novo nível de penetração na vida diária (SMYTHE, 2012). E, mais uma vez, a pintura tem sido confrontada com o desafio de reinventar-se, desta vez em diálogo com formas de imagens em que o “pigmento tinta” vem, cada vez mais, dividindo seu papel com o “pigmento luz” (Ibid.).

Em se tratando do tema da criação pictórica, existe uma idéia difundida, porém, equivocada, de que parte do poder de comunicação de uma pintura está na incapacidade de ser assimilada pelo meio digital (WINN, 2014), impossibilitando sua apreciação através de uma tela plana ou uma reprodução impressa. É a própria “materialidade” da pintura, e da maneira que ela se revela em objeto, que a transforma em um tipo totalmente diferente de sistema de informação; pensando por este viés, o conteúdo da pintura não residiria na imagem, mas em sua construção e “materialidade”.

Há um senso comum de que a pintura criada com *softwares* em meios digitais nega a forma, em particular a capacidade da forma em tornar-se conteúdo – ou, em outras palavras, de que a “imagem digital resulta não do movimento de um corpo, mas de um cálculo” (LÉVY, 2011, p. 50) ou de que “imagens digitais, para existir, não têm nenhuma necessidade de uma relação analógica com seu

tema” (BOURRIAUD, 2009, p. 97). Estes pensamentos são particularmente perigosos, pois ignoram o fato de que forma e conteúdo são um fenômeno único (portanto, inseparáveis) e desconsideram completamente a complexidade do processo criativo do artista e seu envolvimento com a criação, limitando a imagem final a meros *pixels* e códigos computacionais.

Com relação à minha produção artística ela trafega na esfera dos autorretratos, para os quais também me utilizo de meios digitais. Em meu trabalho, este tema sempre foi algo muito recorrente, estando presente em grande parte das minhas produções pictóricas. Debra Brehmer comenta que o autorretrato está diretamente ligado ao problema da identidade, continuando a ser um elo privilegiado entre a razão e o espírito, que não abandona a humanidade – isso porque ele tanto se entrega ao olhar do observador como o observa atentamente, o que pode ser ao, mesmo tempo, reconfortante e ameaçador (BREHMER, 2010). Nossa existência é transitória e penso que esta é a condição que cada retratista tenta absorver, sendo o autorretrato, portanto, uma luta contra as condições mais conturbadas da nossa humanidade: nossa temporalidade e finitude.

No meu caso, é curioso como este diálogo com a minha identidade e esta luta contra a temporalidade se faz presente em um trabalho que se utiliza, também, de um suporte em que, em muitos casos, as noções de lugar, individualidade e finitude não são muito claras. Na plataforma digital, temos a capacidade de acessar diversos sites e de nos conectar a qualquer pessoa do mundo seja qual for a hora ou lugar, produzindo uma sensação de ubiquidade. Além disso, com os perfis de redes sociais, como Instagram e Facebook, podemos assumir diversas identidades distintas, fornecendo dados e reflexões mais ricas de nós como indivíduos. Se nos voltarmos à questão da temporalidade, quando uma pessoa morre, esses ecos podem ficar para trás: o corpo vai, mas os perfis – e a

capacidade de interagir com eles – ficam. Estes são pontos e características importantes que, inclusive, procuro explorar em minha produção pictórica.

Esta dissertação, assim, é composta de 3 capítulos que procuram elucidar o processo criativo vivenciado durante esta pesquisa e investigar alguns questionamentos intrínsecos e inevitáveis que surgiram durante o processo de escrita da dissertação. Alguns deles giram em torno do que é pintura contemporânea, como a tecnologia interfere ou dialoga com essa produção, o que é arte híbrida e, por fim, qual é o diálogo que estabeleço com a minha produção em autorretratos – e como este tipo de produção está relacionado ao tema de minha identidade como artista.

Com relação à divisão dos capítulos, primeiramente creio que não seja possível avançar neste trabalho sem, antes de tudo, contextualizar o meio no qual ele está inserido. Desta maneira, o primeiro capítulo é dedicado a explorar e clarear os principais pontos e problemáticas que encontrei em minha produção e que serão exploradas durante todo o percurso: quais as problemáticas que envolvem as chamadas imagens de pigmento tinta e pigmento luz, o que é pintura contemporânea e quais as dificuldades encontradas na criação artística em mídias digitais.

Já o segundo capítulo será dedicado ao aprofundamento do problema de definição dos meios e da hibridação nas artes contemporâneas, além de serem discutidos alguns artistas cujas produções possam estar relacionadas à minha e que, de alguma forma, me ajudaram a compreender melhor o meu fazer artístico. Adicionalmente, é a partir dessas investigações que procuro realizar alguns apontamentos sobre os paradigmas estéticos das artes híbridas.

Por fim, no terceiro capítulo serão apresentadas minhas produções em autorretrato, propondo um diálogo entre meu processo criativo e questionamentos

acerca de minha identidade como artista e indivíduo mergulhada em um contexto de globalização, redes sociais, hibridação e mídias digitais. Adicionalmente, procurarei realizar algumas reflexões em torno da proposta de obra aberta e estética dos fluxos, elucidando como esses dois conceitos influenciam meu trabalho.

Como todo processo de criação em artes, esta pesquisa e as obras apresentadas não foram realizadas e compreendidas sempre de maneira linear, havendo algumas dificuldades e tropeços durante o caminho. Portanto, apesar dessa dissertação não ter como propósito um caráter puramente teórico, é necessário frisar que as leituras e colocações de autores que serão aqui expostas foram extremamente importantes para complementar as reflexões em torno de meu trabalho.

CAPÍTULO 1: Aproximações entre pinturas

1.1 Pigmento luz e pigmento tinta: o contexto da pintura contemporânea

Desde a maturação do cinema, assistimos a uma migração de métodos de produção de imagens de “pigmento tinta” para imagens de “pigmento luz”, uma ação que, graças ao início da era digital, tornou-se uma constante. Entende-se que os termos “pigmento tinta” e “pigmento luz” referem-se à maneira como as imagens se apresentam aos seus fruidores, separando-as em dois grandes grupos de diferentes representações visuais. Localizadas no primeiro conjunto estão a grande maioria das pinturas e desenhos, as chamadas imagens analógicas; já o segundo grupo está associado a tecnologias como filme, televisão e vídeo, cujas imagens são acessadas através de dispositivos de emissões de luz (SMYTHE, 2012).

Em um primeiro momento, podemos pensar que a divisão exata entre esses “dois mundos” resolve todas as problemáticas entre o analógico e digital. Contudo, se nos voltarmos à algumas práticas artísticas, como, por exemplo, a fotografia, cairemos em uma armadilha. Em termos simples, fotografar é um ato de criação de imagens por meio de exposição luminosa, fixando-as em uma superfície sensível para, posteriormente, serem reveladas através de reações químicas. Se pensarmos nesta definição, em qual dos dois grupos, então, reside uma fotografia analógica: imagem de pigmento luz ou de pigmento tinta? Uma rápida resposta seria “pigmento tinta”, se considerarmos apenas o produto final (a imagem revelada em um papel fotográfico). Porém, não utilizamos tinta para revelar uma fotografia

analógica, tal como usamos para construir uma imagem em uma tela de pintura: o processo de revelação é químico. Cairemos, então, em uma nova contradição.

A resposta fica ainda mais complexa quando estendemos a pergunta à práticas artísticas que se utilizam de dispositivos digitais, a exemplo da produção pictórica em *softwares*: ao criarmos uma pintura no Photoshop, estamos construindo uma imagem de pigmento luz. Se, no entanto, for feita sua impressão, ela se transforma em uma imagem de pigmento tinta. Mas e quanto ao seu processo de criação no computador? Ele se perde completamente e a imagem se resume apenas a uma impressão? O que interessa, então, para definir uma obra, é apenas o produto final? Ao refletirmos sobre essas questões, portanto, veremos que a definição abrupta de meios é repleta de problemas, pois assistimos, cada vez mais, à criação de imagens híbridas na era da contemporaneidade, onde não existe apenas um produto final.

De qualquer forma, em uma sociedade inundada por imagens, nossa interação com o mundo e aqueles que nos rodeiam se vêem cada vez mais determinados pela magnitude da nossa exposição à imagem e representação visuais. A tecnologia modifica nossas relações e nosso pensar, criando uma sociedade marcada por fluxos, pela ubiquidade e pela agilidade. Se nos voltarmos ao contexto da arte, veremos que essa área também absorveu essas transformações, tornando-se um local onde residem as mais plurais produções e atividades: “a globalização aconteceu, trazendo uma espécie de megafusão cultural, com novas formações, novas agências de financiamento e de apoio, novos intermediários e tipos de profissionais e novos tipos de arte e artistas” (HARRIS, 2010, p. 26, tradução nossa¹). E a pintura, nesse contexto, transformou-se e continua se transformando, à medida que novas técnicas, mídias e modos de

¹ *Biennial-isation* has happened, bringing a kind of mega-cultural fusion spitting and splitting new forms and formations, new funding and support agencies, new intermediaries and professional types, new kinds of celebrity art and artist.

pensar e fazer artísticos surgem. Porém, para mim, a questão é como e por quê essa mudança ocorreu.

Ao falarmos de pintura contemporânea, de início já nos deparamos com uma problemática, que é, justamente, a definição do que é essa contemporaneidade:

O termo “contemporâneo” se refere ao *agora*, em forte oposição a um momento em algum tempo passado ou futuro. Porém, algumas dificuldades residem no termo “agora”, já que ele não pode significar somente o “presente imediato” sendo, portanto, algo ambíguo e aberto – desta forma, “agora” pode significar desde um “imediatamente” até “este ano” ou “nos últimos dez anos”, indicando que “a palavra ‘contemporâneo’ não possui um significado claro e neutro” (Ibid., p. 28, tradução nossa²).

De fato, em minhas pesquisas e diversas leituras sobre o assunto, não identifiquei um consenso geral acerca do momento exato do início da pintura contemporânea entre os diversos autores que abordam o tema, mas fica claro em todas as obras teóricas que determinados períodos e fatos ocorridos ao longo do século XX modificam a forma de *ver* e *fazer* pintura e é esta modificação que influencia definitivamente, se não determina, o modo de produção pictórica atual.

Segundo Marco Giannotti, é a partir do movimento cubista que representação e aparência não são mais uma prioridade no momento da criação de uma pintura; pelo contrário, a obra de arte, segundo o autor, era concebida como realidade concreta e material. Desta forma, a pintura passou a ser um “*processo de construção* do objeto” (GIANNOTTI, 2008, p. 42), fazendo com que suas características construtivas fossem destacadas: ao invés de falar e retratar o mundo ao redor, a pintura passa a falar de si mesma.

Picasso certa vez disse que: [...] *Um dos pontos fundamentais do cubismo visava deslocar a realidade: ela*

² Difficulties, however, equally plague the term “now”: it cannot mean simply the “immediate present” [...] and therefore if ambiguously open and elastic itself – perhaps meaning anything from “immediately” to “this year” to “the last ten years”.

não estava mais no objeto, mas na pintura... O objetivo da colagem era de mostrar que materiais diferentes poderiam entrar na composição para se tornar uma realidade no próprio quadro, uma realidade distinta da natureza. Tentamos nos livrar do trompe-l'oeil a fim de chegar ao trompe l'esprit (Ibid., p. 42).

Esta incorporação de objetos do cotidiano em quadros definiu o caminho para muitos artistas do século XX, principalmente durante o Expressionismo Abstrato, já que levava o conteúdo da obra “para além da tinta” (Ibid., p. 43).

Em seu texto “*Contemporary*”, “*Common*”, “*Context*”, “*Criticism*”: *Painting after the End of Postmodernism*, publicado na obra *Contemporary Painting in Process*, Jonathan Harris comenta que, a partir do Expressionismo Abstrato, a pintura foi reavivada novamente por meio de um híbrido de ações (HARRIS, 2010), vindo ao encontro com as colocações de Paul Vogt, que ressalta que, no final dos anos 1950, o reinado do cavalete tinha chegado ao fim. Sem dúvida, haverá artistas nos próximos anos que utilizarão o cavalete como meio mais eficaz para as suas concepções, mas já há algum tempo o objetivo da maioria deles tem sido o de ir além dos conceitos tradicionais para quebrar as barreiras entre arte e vida (VOGT, 1981).

Vogt ainda menciona que, ao mesmo tempo, o conceito tradicional do que é uma imagem também se modifica. Para o autor, o pintor não estava mais trabalhando em direção a um objetivo pré-programado: uma imagem. O que ele tem a fazer agora permanece em aberto: uma ação. A pintura em si torna-se um ato existencial, o conteúdo real e único de um tipo inteiramente novo de pintura. Realizada aos seus limites, a imagem era nada mais, nada menos, do que o registro de como um homem, um pintor, podia dar vazão às forças dentro dele. “A pintura foi transformada de imagem a evento. [...] A produção pictórica tornou-se

experimental, em vez de simplesmente teórica e inefável” (Ibid., p. 15, tradução nossa³).

Desta forma, se há uma dificuldade em encontrarmos um consenso de quando é o início da pintura contemporânea, como mencionado anteriormente, em compensação, há uma vasta quantidade de autores que concorda que essa nova maneira de ver e produzir uma obra pictórica é o que divide a arte moderna da contemporânea.

Barry Schwabsky (2002 apud BORGES, 2010, p. 65), por exemplo, faz uma distinção entre a pintura modernista da pintura contemporânea por duas diferentes preocupações: o Modernismo, segundo o autor, estava preocupado com responder *o que é pintura* – sendo que, nesse processo, os artistas e vanguardas definiram novas possibilidades para a arte sem precedentes históricos – enquanto que a pintura contemporânea está preocupada com o *como fazer uma pintura* – levando a uma procura obsessiva dos artistas pelo estilo pessoal e promovendo uma diversificação de processos criativos.

Penso que essa preocupação, inclusive, pode ser estendida a um contexto pessoal, refletindo meus próprios questionamentos, dúvidas e incertezas enquanto artista. Como alguém constantemente conectado a redes sociais e artistas, devo dizer que a busca por um estilo pessoal, por vezes, se torna um processo árduo, complexo e confuso. Confesso que a quantidade de produções e diferentes processos de criação espalhados e “viralizados” pelo mundo através da Internet e que são diariamente criados, constantemente atualizados e acessados na rede com muita facilidade, por vezes me fazem questionar: “*O que ainda não foi feito?*”, “*Ainda é possível ser uma artista original e inovadora?*” e “*Até que ponto estou*

³ The picture was transformed from image to event. [...] The pictorial production has become experimental rather than purely theoretical and inexpressible.

sendo influenciada por um artista ou simplesmente copiando sua obra e seus objetos de estudo?”.

Marco Giannotti, inclusive, complementa este meu pensamento questionando se muitos artistas não continuam a modificar imagens do passado e se, portanto, a pintura contemporânea seria um contraponto à arte moderna ou, na realidade, apenas um resquício dela. De qualquer forma, penso, em tentativa à elaboração de uma rasa resposta para todos estes questionamentos que, apesar da aparente saturação das imagens e práticas artísticas nos dias atuais, sempre há novos posicionamentos e novas maneiras de se criar e pensar a arte, afinal, os artistas e suas criações são o reflexo do momento no qual eles estão inseridos – e esse tempo é e sempre será mutável, sejam em contextos políticos, sociais ou culturais. O pensar artístico não é o mesmo de 40 anos atrás e nem será o mesmo daqui a 20 anos e, só por isso, a obra de arte já é válida. Nas palavras de Giannotti, “é preciso antes de tudo aprender a se situar no tempo, e acreditar que o artista ainda tem algo a dizer sobre sua experiência no mundo” (GIANNOTTI, 2008, p. 16).

No caso de minha experiência como artista, ela é o de um indivíduo mergulhado em um contexto de mídias tecnológicas, já que venho de uma “primeira geração” de nativos digitais⁴, desde cedo acostumados ao computador e suas facilidades, bem como suas diferentes interfaces. Assim, se em gerações anteriores a criação de obras artísticas em meios digitais é por vezes vista como algo secundário e, até mesmo, desnecessário, para mim é parte de um processo natural que começou a partir do momento em que acessei meu primeiro *software* de pintura – uma ação que se mantém até hoje e cujas técnicas, experimentações e indagações acerca dessa prática são constantemente renovadas.

⁴ Um nativo digital é aquele que nasceu e cresceu com as tecnologias digitais, tais como vídeo-games, Internet, telefone celular, MP3, iPod, presentes em sua vivência. Caracterizam-se principalmente por não necessitar do uso de papel nas tarefas com o computador.

Minhas obras pictóricas estão inseridas em um contexto de “hibridismo [...] com outras linguagens e utilização dos recursos tecnológicos no planejamento e na execução do trabalho” (BORGES, 2010, p. 24), em que “prevalecem as associações, as superposições e as interseções de imagens e de mídias, sem que se possam demarcar campos antagônicos ou determinações hierárquicas” (FATORELLI, 2013, p. 84). Já o meu processo criativo, destrinchado com mais detalhes nos próximos capítulos, está profundamente associado à idéia de “colagem” e repetições, o que, novamente citando Giannotti, é um ato que “permite a incorporação de pedaços de mundo na própria obra” (GIANNOTTI, 2008, p. 43).

Se recorrermos novamente ao movimento cubista, em que os artistas inseriam objetos comuns e cotidianos aos seus quadros, podemos atribuir esta mesma ação a diversas obras contemporâneas, que ainda mantém o processo da colagem, acentuado e facilitado graças ao surgimento de novas mídias, como o computador. Assim, “se a arte moderna foi profundamente influenciada pelo cinema, [...] a arte contemporânea tende para o computador com sua incrível capacidade de transformar as imagens” (Ibid., p. 45).

Lev Manovich reforça este pensamento pontuando como programas de *software* permitem que novos artistas criem novos objetos de mídia e como, ao mesmo tempo, atuam como mais um filtro que molda a imaginação. Além disso, o autor também comenta que, independentemente do artista estar trabalhando com texto, imagens, vídeo, 3D ou suas combinações, ele emprega sempre as mesmas técnicas – copiar, cortar, colar, transformar, empregar filtros – e que essas operações não são apenas restritas ao *software*, mas, sim, formas gerais de trabalhar, pensar e existir na era da tecnologia digital (MANOVICH, 2000).

Se pensarmos nas pinturas criadas no Photoshop ou Corel Painter, veremos que o processo de criação desses trabalhos se assemelha à colocação de Manovich. O *software* de pintura digital envolve a criação de uma imagem a partir

de camadas, em que cada uma delas pode ser manipulada aplicando filtros e alterando aspectos da imagem, como brilho, contraste e saturação. Porém, ao mesmo tempo em que as camadas possuem independência das outras e contém sua própria estética, cada uma está conectada a outra para compor uma imagem completa.

Adicionalmente, no computador, temos a possibilidade de reordenar estas camadas, afetando a estética da imagem. Desta maneira, em vez de criar cópias idênticas, essas experimentações dão origem a muitas versões diferentes de um trabalho. Mas é um equívoco pensarmos que esses inúmeros resultados são de responsabilidade única do autor humano: essas versões são, também, influenciadas pela maneira como o programa vai “ler” os filtros que foram reordenados, como a camada com mais contraste vai sobrepor aquela com menos contraste e assim por diante. É um trabalho onde o papel do computador é crucial e, segundo Manovich, é justamente essa mistura dos dois, humano e computador, que contribui para a singularidade da arte digital (Ibid.).

Pensando nesses apontamentos é que, portanto, podemos caracterizar a pós-modernidade como

[...] uma saturação total do espaço cultural pela imagem, ou pela propaganda, meios de comunicação, ou espaço cibernético. Essa saturação da imagem na vida social e cotidiana faz com que a experiência estética esteja atualmente em qualquer lugar, expandindo-se culturalmente, o que não apenas torna o trabalho individual problemático, como também esvazia o próprio conceito de autonomia estética (GIANNOTTI, 2008, p. 45).

Os apontamentos colocados por esses autores a respeito da criação de imagens na idade pós-moderna são parte importante no meu trabalho. Pensar sobre como a imagem se transformou e como é criada atualmente são questões que não me levam a pensar somente em minha existência como indivíduo mergulhado em um contexto de globalização e tecnologia digital, mas também

sobre como o meu processo artístico e a minha produção são profundamente influenciados pelo bombardeio diário de um fluxo constante de imagens, vídeos e fotografias.

1.2 Sobre pintura digital e definição de um meio

Durante os últimos 20 anos, vem ocorrendo uma mudança de paradigma, induzido pelas tecnologias digitais nos processos de produção e distribuição de imagem, equivalente ao surgimento da fotografia em meados do século XIX. Plaza e Tavares fazem um extenso estudo a respeito dessa mudança e, entre outras questões, discorrem sobre como hoje convivem diferentes gerações de imagem no espaço da contemporaneidade conforme seus princípios de gestação material: *a)* Imagens de primeira geração, de caráter artesanal e único, cujo regime de produção é o analógico (desenho, pintura, etc.); *b)* Imagens de segunda geração, de caráter reproduzível, cujo regime de produção é o analógico/digital (gravura, fotografia, cinema, vídeo) e *c)* Imagens de terceira geração, que são geradas por computador com a ajuda de programas numéricos e sem auxílio de referentes externos (PLAZA e TAVARES, 1998).

Os autores destacam que estas imagens em disponibilidade permanente inauguram uma nova forma de reproduzibilidade, cujo regime de recepção é o "valor de recriação" (Ibid., p. 24) e que a fase da era eletrônica caracteriza-se, predominantemente, pelo uso de aparelhos de natureza numérica e digital (infografia e computação gráfica) e fotônica (holografia) que permitem produzir informação visual, verbal e sonora que, possivelmente, serão traduzidas em objetos ou, ainda, transmutados em outras linguagens. Para eles, "essas tecnologias, além de novas obras, produzem novas artes" (Ibid., p. 21).

Anne Friedberg, em *The Virtual Window*, complementa esse discurso discorrendo como, pela radical transformação do espaço da tela a partir da introdução de imagens geradas pelo computador e tecnologias digitais, as "janelas" televisivas transformaram-se em múltiplos e simultâneos receptores de uma variedade de programações por conta de facilidade das inserções de telas múltiplas por recursos televisuais recentes (FRIEDBERG, 2006). A história da produção de imagens "imateriais" não é algo novo ou particular da era contemporânea, porém, ela é facilitada pela integração de uma série de tecnologias digitais de criação de imagens e uma maior exposição aos dispositivos de tela com as quais estão associados atualmente (SMYTHE, 2012).

Em relação à pintura, segundo Alan Borges, podemos perceber uma intensa influência que a tecnologia digital passa a exercer na área a partir da década de 1980, à medida que o desenvolvimento da tecnologia digital modifica a imagem e passa a fazer parte dos processos de criação da obra, alterando a linguagem pictórica. Segundo o autor, porém, é somente a partir da década de 90 que a pintura passa a ter um caráter menos conservador ao adotar uma "postura menos purista, mais reflexiva, experimental e inter-midiática" (BORGES, 2010, p. 53) graças a uma maior abertura por parte da curadoria e da crítica em direcionar sua atenção a pesquisas e criações de obras em outras mídias, como fotografia, vídeo e instalação. Assim, neste contexto do pós-modernismo, em que há a interferência da tecnologia no cotidiano, a pintura se "atualizou como forma de pensamento artístico" (Ibid., p. 53).

No entanto, apesar desses avanços apontados por Borges, é interessante pensarmos como a pintura ainda parece estar atracada à fisicalidade tangível para ser legitimada:

O que pode ser considerado como tendo permanecido inalterado frente às transformações de seus elementos constitutivos é a linguagem entendida mais genericamente

como um conjunto de características pautado pela relação do sujeito-espectador com o objeto-pintura. Uma postura caracterizada por fatores como a frontalidade, a relação visual, o eixo vertical, a materialidade da imagem (OLIVEIRA, 2005).

Muitos pensadores e artistas levantaram questões sobre a pintura, suas questões materiais e seu fazer ao longo do século XX. O crítico Clement Greenberg, por exemplo, promoveu, em seu artigo de 1960, denominado “Pintura Modernista”, uma ideologia que estimulou os artistas a refinar a especificidade dos seus meios de comunicação na busca de uma pureza transcendental, propondo “uma tendência evolutiva da forma pictórica à exacerbação da planaridade e à valorização do meio (a tela), cada vez mais colocado em evidência” (PASSOS, 2014, p. 17). A pintura, desta forma, não se restringiria a um conteúdo narrativo, mas atendia-se à sua própria constituição (OLIVEIRA, 2005).

Os pensamentos de Greenberg influenciaram especialmente o movimento do Expressionismo Abstrato e da Action Painting, cujos artistas, como Jackson Pollock, enfatizavam o processo físico da pintura em si como um elemento crucial de significação, explorando a materialidade e a “fiscalidade” da pintura através de movimentos corporais, ao invés da simples reprodução. Esse tipo de formalismo, inclusive, possibilitou à pintura da época uma certa autonomia, negando o impacto da cultura de reprodução em massa (SÜSSEKIND, 2014).

A partir dos anos 60, contudo, alguns artistas começam a utilizar o espaço expositivo como parte integrante da obra, como no caso dos trabalhos de Hélio Oiticica e Jessica Stockholder. Neste contexto, a pintura deixa de ser domínio exclusivo da visão e passa a ser uma experiência vivenciada com todo o corpo, levando as investigações sobre a cor e forma para além do campo da pintura – essas modificações, inclusive, resultaram em indagações e reflexões por parte de autores de que se a pintura, de fato, estaria morrendo (OLIVEIRA, 2005).

No entanto, nos anos 80, a pintura parece realizar um movimento de retorno a experiências realizadas três décadas atrás, voltando-se para dentro do plano pictórico e inserindo novos materiais, como chumbo e palha (a exemplos das pinturas de Anselm Kiefer). Desta forma, como apresentado anteriormente, a pintura aparece tanto dentro do quadro e construída com tinta ou com outros materiais, como diretamente apresentada em “espaços expositivos, pintada sobre as paredes ou discutida por meio de outros materiais” (Ibid.).

Todavia, apesar dessas diferentes modificações que a pintura vivenciou, pouco se fala sobre pintura criada com *softwares* como uma maneira de se fazer arte. Penso que seja de extrema importância repensarmos o papel do “material”, do tátil e do “real” nessa área, inclusive para que sejam viabilizadas novas formas de pensar a produção desse tipo de produção e suas variadas formas de se relacionar com o mundo, ao invés de nos atrelarmos a algo que diz como a pintura deveria funcionar e se comportar. Como Jeremy Gilbert-Rolfe pontua, o grande desafio que a pintura enfrenta é como viver como matéria em um mundo que deixou há muito tempo de ser material para se tornar um mundo de imagens (GILBERT-ROLFE, 1999).

Acredito que a maior dificuldade que muitos autores enfrentam ao tratar sobre arte computacional e criação total de obras em meios digitais parece ser a desconsideração do desenvolvimento e da criação contínua de diferentes linguagens à medida que a cultura e a sociedade se alteram com o tempo. Como colocado por Rosangella Leote, “a estética se modifica de acordo com os valores que as épocas imprimem e esses valores são alterados de acordo com a poética que os artistas vão construindo” (LEOTE, 2008, p. 2062) e, nesse aspecto, também devemos levar em consideração o fato do artista absorver todas essas mudanças culturais e se apropriar delas para realizar seu trabalho.

Em relação à criação pictórica em suportes digitais, existem muitos apontamentos que autores fazem que parecem ser exacerbados, apocalípticos ou tendenciosos demais. Para alguns, a tela cria uma separação ontológica entre a materialidade do fruidor e a “imaterialidade” da dimensão que ela representa, liquidando a textura e a profundidade física (HALL, 2010). Com isso, muitos críticos, como Luke Smythe, por exemplo, afirmam que os pintores analógicos, ao realizar suas obras, salientam, acima de tudo, a concretude e as propriedades orgânicas do pigmento, de forma que chamam a atenção características que pinturas “à base de luz” são incapazes de replicar, tais como a propensão do pigmento para um “acidente” (borrões, derramamentos acidentais, etc.), a impureza e mistura de tons, sua opacidade terrestre e sem brilho e, por fim, suas afinidades palpáveis com o corpo (SMYTHE, 2012).

Tais críticas são questionáveis porque, antes de tudo, definições de meios e, conseqüentemente, comparações entre “pintura analógica” e “pintura digital” não deveriam ocorrer, justamente pelo processo de criação ser muito divergente em ambos os casos: a postura corporal e a participação do corpo, a forma de interagir, o suporte e os “pincéis” que são utilizados durante o percurso; tudo isso me faz pensar que, talvez, comparar e equiparar o processo de construção de uma pintura no computador com uma pintura em tela seja tão ineficiente e desnecessário quanto querer igualar o processo de fotografar com o de desenhar em uma folha de papel, especialmente por vivenciarmos um cenário tão híbrido quanto o do século atual.

Outro ponto que penso que pode intervir na discussão é a própria maneira como muitos artistas utilizam o computador, sem aproveitar e procurar dialogar com estética do digital. Pelo contrário, ao realizarem uma pintura neste suporte, muitos procuram apenas mimetizar a texturização e os pigmentos fornecidos pela pintura analógica, criando uma espécie de réplica de uma pintura “material” e

perpetuando o ideal de arte grego de que a “‘arte’ não era outra coisa senão *tekhné*, técnica ou destreza” (FLORES, 2011, p. 22).

É curioso, neste aspecto, pensarmos que a maioria dos cursos e tutoriais sobre pintura criada no computador que existem na Internet focam em situações como imitar o impasto da tinta a óleo, fazer uma aguada semelhante à uma aquarela ou criar texturas similares às de uma pintura em tela. Neste ponto, devo dizer que concordo com a afirmação de que nenhuma pintura digital que se proponha a replicar uma pintura analógica irá alcançar completamente este feito, pois, como colocado anteriormente, os processos de criação e as conexões que são realizadas enquanto o fazer artístico se desenvolve são diferentes.

Acredito que artistas que se envolvem com esse tipo de mídia deveriam, portanto, se preocupar também em evidenciar e dialogar principalmente com a poética digital, utilizando e evidenciando amplamente os recursos que o computador dispõe, tais como cópia, fragmentação, luz, jogo de opacidade, repetição e saturação de informações para criar suas pinturas. A tecnologia digital contém sua própria qualidade estética, assim como uma tinta acrílica ou aquarela e o computador torna-se uma outra superfície, uma nova tela que apresenta ao espectador uma série de novas oportunidades com relação à visualização da imagem final.

O computador expandiu enormemente a criatividade, permitindo uma maior exploração do acaso, e, assim, a criação de "permutações" estéticas mais complexas – diferentes combinações de elementos idênticos – que a arte tradicional já criou, [...] permitiu ou mesmo pensou. Ele também nos deu um meio mais eficiente de fabricação de arte que jamais existiu antes (KUSPIT, 2009, tradução nossa⁵).

⁵ The computer has enormously expanded creativity by allowing for a greater exploration of chance, and thus the creation of more complex esthetic "permutations" – different combinations of identical elements – than traditional art has ever created, [...] allowed or even thought of. It has also given us a more efficient means of manufacturing art that never existed before.

Ainda segundo Kuspit, o mais importante é que o computador ampliou o horizonte da criatividade, tornando-a infinitamente elástica e permitindo ao artista caminhar por uma fina linha entre permutações instáveis e estáveis (Ibid.). Para o autor, o computador proporciona a oportunidade para realizar um novo tipo de *Gesamtkunstwerk*⁶: uma única obra de arte que incorpora todas as outras artes, nem exclusivamente visuais nem verbais nem auditivas, nem exclusivamente espaciais nem temporais, mas tudo isso de uma só vez (Ibid.).

Partindo deste ponto de visão de Kuspit, então, é que faço a seguinte pergunta: é tão importante assim que façamos esta distinção entre meios? Pintura digital, pintura analógica, pintura abstrata, pintura concreta, pintura expressionista, pintura fotorrealista... Definições que mais se assemelham a limites que não deveriam ser transpostos e que perpetuam a idéia de que um meio é superior, mais expressivo ou mais artístico que o outro. Não deveria ser mais importante, nos dias atuais, pensarmos não que “uma obra seja Pintura, mas que seja Arte” (FLORES, 2011, p. 79)?

É levantando estes pontos iniciais que procurarei trazer autores e artistas que exploram a questão do digital e do híbrido na era contemporânea e como essas mudanças influenciam a forma como o artista enxerga e se relaciona com seu próprio processo de criação. Estes apontamentos serão explorados no capítulo a seguir e servirão como suporte para análise de meus trabalhos apresentados no capítulo três.

⁶ “Ou, em português, “Obra de arte total”, é um conceito estético oriundo do romantismo alemão do século XIX. Geralmente associado ao compositor alemão Richard Wagner, o termo refere-se à conjugação de música, teatro, canto, dança e artes plásticas, em uma única obra de arte. Wagner acreditava que, na antiga tragédia grega, esses elementos estavam unidos, mas, em algum momento, separaram-se. O compositor criticava o estado da ópera do seu tempo, em que toda ênfase era dada à música, em detrimento da qualidade do drama” (GESAMTKUNSTWERK, 2016).

CAPÍTULO 2: Arte híbrida

2.1 Bordas indefinidas

O pressuposto de que a prática artística pode ser ordenadamente organizada em um pequeno conjunto de meios distintos tem continuado a estruturar a organização de museus, escolas de arte, agências de financiamento e outras instituições culturais – mesmo que essa suposição não mais reflita o funcionamento real da sociedade atual (MANOVICH, 2001). Laura González Flores, em seu livro *Fotografia e pintura: dois meios diferentes?*, argumenta que:

A inércia cultural leva-nos a considerar definido o caráter das coisas: elas se afirmam diante de nós por meio de um caráter *lógico* e *objetivo* e de modos de pensar que se apresentam como naturais (FLORES, 2011, p. 7).

Apesar da definição de meios e técnicas na Arte parecer uma forma simples e fácil de catalogação, estudo e pesquisa (*isto é uma pintura, isto é uma fotografia, isto é uma escultura*), o problema reside justamente na dificuldade em abordar problemas relacionados às manifestações artísticas contemporâneas híbridas, eletrônicas e virtuais, além do fato de ressaltar e atribuir um maior peso à *técnica* e ignorar seus valores e contexto sociais, econômicos e de significação (Ibid.). Essa crise conceitual se origina a partir de alguns desenvolvimentos que ocorreram ao longo da história, como pontua Manovich (2001).

O primeiro deles, já comentado no primeiro capítulo, é o rápido desenvolvimento de novas formas artísticas a partir da década de 1960 – *happenings, assemblage*, instalações, arte conceitual... Os novos meios permitiram

o uso de diferentes materiais em combinações arbitrárias ou, mais do que isso, “visavam à desmaterialização do objeto de arte” (Ibid., p. 1, tradução nossa⁷).

Já o segundo fator crítico apontado por Manovich foi a maneira como novas formas tecnológicas começaram a ser gradualmente acrescentadas à antiga tipologia dos meios artísticos. Fotografia, cinema, televisão e vídeo foram progressivamente implementados nos currículos de universidades de Arte e suas áreas devidamente separadas em museus. No caso da fotografia e do filme analógico (pré-digitais), pensar neles como meios separados no sentido tradicional do termo ainda fazia sentido, pois utilizavam materiais diferentes (papel fotográfico, no caso da fotografia, e filmes, no caso do cinema), e também podiam ser divididos em dois pontos fundamentais de definição: a da arte espacial (pintura, escultura e arquitetura) e temporal (música e dança) (Ibid.).

No entanto, no caso da televisão e vídeo, as classificações tornaram-se mais difíceis, pois tanto o meio de massa da televisão como o meio artístico de vídeo utilizavam a mesma base material (sinal eletrônico que pode ser transmitido ao vivo ou gravado em uma fita) e também envolvia as mesmas condições de percepção (monitor de televisão). Esse conflito, segundo o autor, é um dos muitos exemplos de como o velho conceito de “meio” usado pela estética tradicional para descrever diversas obras artísticas entrou em conflito com o novo conjunto de distinções importantes no século XX: arte e cultura de massa (Ibid.).

Na pintura, segundo Laura Gonzalez Flores, os sintomas de desgaste começam a ser sentidos a partir do gesto de Duchamp de substituir o essencial do meio (o material *tinta*), por seu substituto industrial (o tubo de tinta), questionando a máxima de que não havia outra essência na pintura do que seu material específico (FLORES, 2011). A pintura, que antes se concentrara em

⁷ [...] aimed to dematerialize the art object.

“procurar propostas formais e materiais a partir de um pensamento autorreflexivo pictórico [...], sofre uma virada puramente linguística” (Ibid., p. 213).

Por fim, o terceiro fator importante foi o advento da tecnologia nos anos 80, que culminou na mudança da maioria dos meios de produção, armazenamento e distribuição dos meios de comunicação de massa para a tecnologia digital e na adoção das mesmas ferramentas por artistas individuais, perturbando as distinções de arte tradicionais baseadas em materiais e suas condições de percepção (MANOVICH, 2001). Esse movimento de mudança para a representação digital, que fica mais evidente na metade dos anos 90, resultou na eliminação das diferenças entre fotografia e pintura (no reino da imagem estática) e entre filme e animação (no reino de uma imagem em movimento). “A mídia de imagem ‘pura’ se tornou uma exceção e a mídia híbrida tornou-se a norma” (MANOVICH, 2007, p. 1, tradução nossa⁸) e, “se fosse possível resumir em uma só palavra a condição da cultura digital, não poderíamos fugir da palavra *hibridez*” (ARANTES, 2012, p. 52, grifo da autora).

Essas [novas] técnicas não podem deixar de interessar artistas à procura de novas experiências e de novas investigações perceptíveis. [...] Trata-se de compor, através de um universo de modelos cada vez mais numerosos, cada vez mais sofisticados, cada vez mais formalizados e racionalizados, mas também cada vez mais fragmentados e especializados (COUCHOT, 1993, p. 45).

Para Manovich, portanto, o conceito tradicional de meio não funciona no contexto da cultura pós-digital. No entanto, é curioso, pensar que, “apesar da óbvia inadequação do conceito tradicional de meio para descrever a realidade cultural e artística contemporânea, ele persiste” (MANOVICH, 2011, p. 4, tradução nossa⁹). E, segundo o autor, persiste por pura inércia e justamente porque

⁸ [...] the “pure” moving-image media became an exception and hybrid media became the norm.

⁹ [...] despite the obvious inadequacy of the concept of medium to describe contemporary cultural and artistic reality, it persists.

implementar um “sistema conceitual” mais adequado, na prática, não é tão simples assim.

Flores acrescenta a este pensamento pontuando que, “embora novos conceitos e valores pós-modernos tenham se incorporado à teoria, à crítica e às práticas das artes a partir de uma perspectiva pós-moderna [...], eles não foram suficientemente poderosos para acabar com o *status quo* moderno” (FLORES, 2011, p. 215). Ainda segundo a autora, o cenário atual é de uma mistura de idéias, crenças e práticas enclausuradas entre a modernidade e a pós-modernidade; um panorama que se tem a crise como fator prevalecente.

Conseqüentemente, em vez de nos livrarmos de catalogações e definições por completo, continuamos adicionando mais e mais categorias: “novos gêneros”, instalação interativa, arte interativa, *net art*. O problema com essas novas categorias é que elas seguem a antiga tradição de identificar práticas artísticas distintas com base nos materiais que estão sendo usados – só que agora substituímos materiais diferentes por tecnologias diferentes. Para Flores, no entanto, essa insistência da separação de práticas artísticas por gêneros tem um motivo:

Por meio da sobrevivência dos gêneros autônomos cumprem-se vários propósitos. Em primeiro lugar, possibilita-se a subsistência de um sistema artístico idealista dependente da existência de essências antológicas. Em segundo lugar, utilizam-se gêneros como um meio para estabelecer uma escala hierárquica de valores dos objetos artísticos e, como consequência, uma correlação de tal escala no nível econômico. Em suma, os gêneros artísticos continuam sendo um dos fatores mais importantes de definição das hierarquias estéticas e econômicas dos objetos artísticos (Ibid., p. 244).

Em relação à pintura, esta prática ainda possui um maior valor estético e econômico em relação a outros gêneros artísticos – a exemplo da Fotografia – por sua maior presença “material”, segundo a própria autora. (Ibid., p. 244) “A

presença física da Pintura se depreende da luta corporal, *quase-sexual*, do autor com a matéria” (Ibid., p. 245, grifo da autora), carregando popularmente a qualidade de marca de um gesto humano e tornando-se um símbolo material da individualidade e unicidade do artista.

Essa visão, porém, é limitadora, pois não contempla os diversos tipos de produção artística contemporânea ou mesmo as que foram iniciadas a partir de meados do séc. XX: se nos voltarmos, por exemplo, à prática artística de Andy Warhol, veremos que a pintura em suas obras funciona como um mero suporte mecânico e industrial, onde o artista “aplica a máxima construtivista ao gênero e elimina todas as pinceladas, gestos e expressividade da linha – glorificando não a obra, que se coloca abertamente como algo mecânico e industrial, mas o autor” (Ibid., p. 249).

De qualquer forma, quando volto meu olhar à minha produção, esse problema de “catalogação” é algo que perdura: ainda existe uma tentação de minha parte de tentar situá-lo em um meio definido e atribuir barreiras e distinções em comparação a outras produções, justamente por sentir que essa prática seja necessária para, possivelmente, validar meu trabalho. Como bem apontado por Priscila Arantes, “a crise nos conceitos do *establishment* artístico provocada pela arte em mídias digitais é tamanha que, às vezes, o próprio artista tem dificuldade de se reconhecer como artista e de ser reconhecido pela crítica” (ARANTES, 2012, p. 18).

Pensando nestas questões, talvez o ponto principal não seja procurar por uma delimitação, tampouco exaltar a técnica e o suporte como o elemento mais importante da obra, mas pensar em como a prática do hibridismo exalta o *processo* em detrimento dos materiais essenciais, como bem apontado por De Duve (1949).

O que uma obra transgenérica¹⁰ manifesta é que os gêneros originais aos quais ela poderia ser associada – a Pintura, a Fotografia, etc. – se transformaram em espécies cuja tendência – surrealismo, construtivismo, cubismo, etc. – vira um mero tropismo. Seu verdadeiro pertencimento não é a esse tropismo, mas ao gênero maior que o engloba: a Arte. Assim, quando um autor conjuga dois meios [...], sua intenção fundamental não se associa com o plano da *tekhne*, mas com o plano da *ars*. A Arte mata a técnica (FLORES, 2011, p. 181).

Partindo deste princípio, portanto, o pensamento de Allan Kaprow a respeito da arte faz todo o sentido. Em suas palavras, “os jovens artistas de hoje não precisam mais dizer: ‘Sou pintor’ ou ‘poeta’ ou ‘dançarino’. Eles são simplesmente ‘artistas’” (KAPROW, 1993, p. 9, tradução nossa¹¹).

2.2 Início do percurso e busca por referências

Quando iniciei meus primeiros estudos em pintura no computador, em meados de 2005, a prática ainda possuía um “quê” de novidade. Não novidade para grandes estúdios e agências, obviamente, pois estes conheciam muito bem a prática desde meados dos anos 1990 (GROSSMAN, 2008), mas para usuários domésticos que iniciavam seus primeiros percursos em *softwares* de pintura e manipulação por mera ludicidade e curiosidade em trabalhar numa nova plataforma.

As mesas digitalizadoras (*tablets*) não mais se limitavam a grandes empresas e, pouco a pouco, se faziam mais acessíveis para o público menor, que começou a criar e publicar seus trabalhos em plataformas *online*. Sem Instagram,

¹⁰ Obras cuja legenda no museu poderia ser lida como “técnica mista de gêneros diferentes” (FLORES, 2011).

¹¹ Young artists of today need no longer say, "I am a painter" or "a poet" or "a dancer". They are simply "artists".

Facebook ou outras redes sociais que atualmente conhecemos e utilizamos diariamente, fóruns voltados à prática de pinturas criadas exclusivamente no Photoshop, Corel Painter ou outros *softwares* se multiplicavam pela Internet. Usuários mais experientes – e que, na maioria das vezes, já trabalhavam profissionalmente com este tipo de aparato – publicavam tutoriais, enquanto o público inexperiente ansiava por dicas, críticas ou qualquer outra informação que pudesse ajudá-los a melhorar sua técnica, já que cursos na área eram escassos ou praticamente inexistentes em alguns países como o nosso. Foi neste ambiente de troca que descobri artistas cujos trabalhos acompanho até hoje, como o caso do americano Andrew “Android” Jones (Figura 1), artista cujas obras foram um “ponto de partida” na minha produção.



Figura 1 – Android Jones. *Sem título*, 2016. Composição digital (dimensões variáveis). Fonte: www.witness-this.com

Jones é o típico exemplo de artista que iniciou seus estudos artísticos a partir da pintura com tinta e “acidentalmente” descobriu o computador alguns anos mais tarde, realizando experimentações que o levaram a outro ramo artístico. Aprecio sua produção justamente porque fornece novas linhagens e perspectivas e se baseia em um princípio de exploração criativa de mundos potencialmente possíveis, formas de conhecer, estados de ser, formas de comunicação e comunhão – sem procurar um ponto final de repouso. As decisões criativas são vistas como aberturas para outras ações, e não como limitações que devastam todas as possibilidades. Ao mesmo tempo em que se apóia nos desenvolvimentos técnicos dos séculos passados da arte, empurra os limites de sua criação com as novas tecnologias (JONES, 2015).

Em vez de prever uma divisão rígida entre um artista e suas ferramentas, Jones considera qualquer desenvolvimento tecnológico como uma extensão de sua própria consciência – ou “sistema nervoso”, nas palavras do teórico Marshall McLuhan (MCLUHAN, 1996, p. 17). Combinando *softwares* como Photoshop, ZBrush e Corel Painter a eventos de música, festivais e projeções, estas tecnologias digitais permitem um elevado nível de complexidade e proporcionam novos métodos e formas criativas (Figura 2). O resultado desta combinação é uma arte em constante evolução, que explora novas tecnologias, resultando em um processo híbrido, que não seria possível se cada uma dessas ferramentas fossem utilizadas separadamente.

Eu posso realizar atividades como pintar com fotografias e todas essas outras maneiras de ser criativo que eu nem sequer era ciente enquanto estava crescendo. [...] É tudo uma questão de justaposição, uma combinação estratégica de diferentes elementos. Trata-se de tomar uma série de decisões e combinar os elementos da maneira correta. É como um quebra-cabeça [...], onde há quatro ou cinco partes que precisam ser combinadas do jeito certo, a fim

de criar algo realmente poderoso (JONES, 2012, tradução nossa¹²).



Figura 2 – Android Jones. *Jive Scalex*, 2014. Técnicas mistas (dimensões variáveis). Fonte: www.androidjones.com

Creio que a maior influência de Jones em meu trabalho foi e continua sendo essa liberdade de experimentação e combinação de possibilidades as quais o artista se refere. Quando iniciei minhas criações no computador, insistia em seguir uma linha de pensamento linear e engessada; no entanto, ao entrar em contato com as obras do artista, as experimentações com as infinitas possibilidades de resultados a partir de alternâncias e combinações dos diferentes comandos dos

¹² I can do things like paint with photographs and all these other ways of being creative that I wasn't even aware of when I was growing up. [...] It's just about juxtaposition, the strategic combining of different elements. It's about making a number of decisions and combing things in the right way. It's kind of like a puzzle [...] where there are four or five parts that need to be put together in the right way in order to create something really powerful.

softwares se tornaram maiores, permitindo que eu seguisse novos rumos em meu processo de criação.

Descobrir as obras de Jones aguçou também a minha procura por outros artistas que explorassem a experimentação entre novas tecnologias e “meios tradicionais” (ou analógicos). Foi quando me deparei com as obras de André Hemer, artista da Nova Zelândia cujas obras revelam as transformações e transações que ocorrem entre a imagem digital contemporânea e o “objeto pintura”, combinando gradientes, imagens digitais borradas, rabiscos de vetores, processo de *graffiti*, *renderings* tridimensionais rudimentares e elementos desenhados no computador a telas de pintura e tinta (Figura 3).

Não há mais uma versão original ou única, mas muitas versões e interações de cada imagem circulando *online* e *offline*. Mesmo que a pintura pareça um modo *off-line* de artefato, ela está se tornando uma parte do mesmo ecossistema visual de atualização e alimentação rápida – Tumblr e Artstack sendo dois exemplos principais. Estou interessado em ambas as extremidades deste jogo – de usar imagens que eu encontro neste ecossistema visual, e também adicionar a este ecossistema visual minhas próprias pinturas. [...] Estou [...] mais interessado em mesclar meios para fazer as pessoas questionarem [...] o processo de fazer e ver essas pinturas (HEMER, 2015, tradução nossa¹³).

Similarmente à Hemer, Konrad Wyrebek (Figura 4), artista tcheco cujo trabalho possui um processo semelhante ao do neozelandês citado anteriormente, se apropria de imagens *online* e materiais digitais, como esculturas 3D, impressões e pinturas criadas no computador para construir suas obras, distorcendo suas matérias primas e gerando novas possibilidades de leitura, criando um processo

¹³ [...] There is no longer an original or one version, but many versions and iterations of every image circulating online and offline. Even though painting seems like an offline mode of artefact, it is in fact becoming a part of the same visual ecosystem of the fast flip – Tumblr and Artstack being two prime examples. I’m interested in both ends of this play – of using images that I find in this visual ecosystem, and also adding to this visual ecosystem through my own paintings. [...] I am [...] more interested in blurring these together – to make people question [...] the process of making and viewing these paintings.

em aberto. Para Wyrebek, a transformação (de pessoas ou objetos) o interessa, mas, mais do que isso, a questão principal em sua obra é como tudo pode se transformar *a partir* do ponto de vista do fruidor.



Figura 3 – André Hemer. *New Smart Object #70*, 2014. Pigmento e acrílico sobre tela (76 x 56 cm). Fonte: www.ocula.com

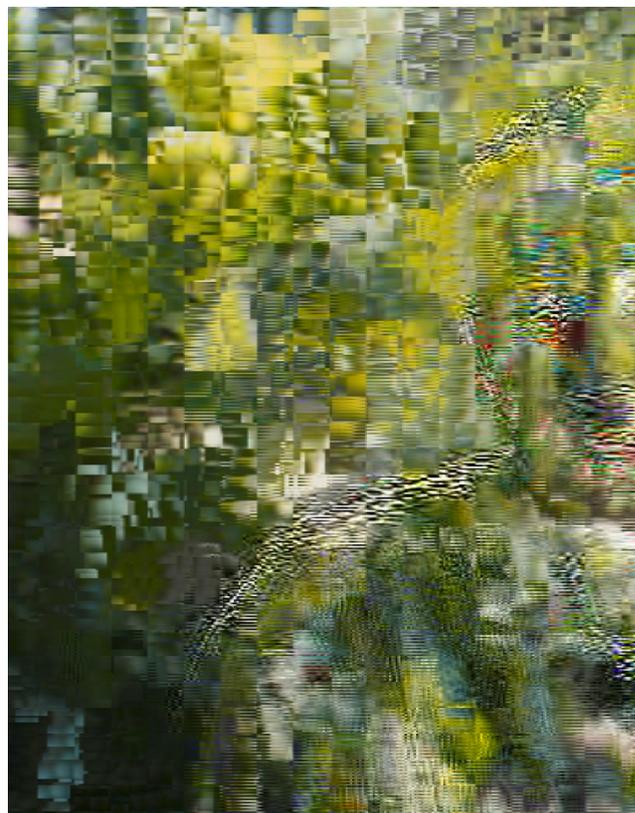


Figura 4 – Konrad Wyrebek. *FoRRESTMA*, 2014. Óleo e tinta acrílica, tinta UV, tinta spray e verniz sobre tela (150 x 200 cm). Fonte: www.konradwyrebek.com

Jones, Hemer e Wyrebek foram e continuam sendo artistas cruciais para o meu trabalho, especialmente no que diz respeito a novas experimentações e pensamentos em direção à arte híbrida. Ao entrar em contato com seus trabalhos e discursos artísticos, pude caminhar em direção a questionamentos a respeito de meu próprio trabalho e como ocorre a experiência estética em obras que se utilizam da tecnologia em seu processo de criação. Essas reflexões serão apresentadas a seguir.

2.3 Paradigmas estéticos da arte híbrida

Ao iniciar meus estudos sobre a contaminação da arte pela tecnologia, um dos autores que particularmente mais me atraíram foi Gilbert Simondon, que se esforçou para produzir uma filosofia concreta que pudesse enfrentar os problemas da tecnologia e da sociedade, de movimentos culturais e da evolução da psicologia, desenvolvendo assim uma filosofia das emoções que procurou assimilar as conseqüências da mudança tecnológica nas civilizações.

Em seu livro *Imagination et invention*, Simondon realiza uma investigação sobre as quatro fases do ciclo da imagem: imagem motora, imagem intra-perceptiva, imagem afetivo-emotiva e imagem invenção, como dispositivos técnicos e obras de arte (SIMONDON, 2008). Aqui, me dedico especificamente sobre o conceito da quarta fase, o da imagem invenção e seus atributos. Para o autor, quase todos os objetos produzidos pelo homem são objetos-imagem, enquanto são portadores de significações latentes (Ibid., p.13). No entanto,

Simondon aponta que a invenção não se faz apenas por associação de idéias passadas, mas remonta à condições dinâmicas mais amplas, envolvendo imagens motoras do presente, imagens-lembrança do passado e imagens antecipatórias do futuro. Ao final, podemos dizer que houve invenção quando, com a colocação do problema e sua solução, foi possível identificar uma ampliação da percepção e uma expansão do território habitado (KASTRUP, 2012, p. 69).

Invenção, para o autor, é a descoberta de um sistema de compatibilidade que constitui um nível mais elevado sobre o qual elementos anteriormente incompatíveis e dispares podem ser integrados. O inventor, para Simondon, é um homem de ação, que rejeita a adaptação e tem uma concepção diferente de sua existência (SIMONDON, 2005). Ele não é um homem de conflitos e não se opõe a

nada, pelo contrário: ele integra e tenta encontrar ordem e conexão entre os diferentes mundos em que habita. Estes mundos, como complementa Pascal Chabot, se sobrepõem e invadem uns aos outros e, desta maneira, o indivíduo inventa – e inventa tecnologias em particular – para estabelecer uma coerência no mundo (CHABOT, 2003).

Sem invenção, sem essa ação que é a essência do tornar-se, o indivíduo é confrontado com um mundo que não coincide com ele, porque é plural, díspar. Para o inventor, “o universo completo” ainda está para ser construído: o movimento em direção à integração deve começar sucessivamente e ser levado adiante. As soluções de problemas surgem em um nível mais alto, criando uma rede de em que podem ser integrados elementos distintos e isolados, cujas funções potenciais não podem ser conhecidas enquanto permanecerem fora dessa rede (Ibid.). O inventor trabalha para estabelecer a comunicação, para recuperar um universo completo que não está perdido em um passado mítico, mas é projetado em um futuro ainda não realizado. A invenção funciona como uma promessa de pacificação sem guerra, na qual cada passo se apresenta como uma solução para os estados anteriores (Ibid.).

É interessante pensarmos que os elementos da teoria de Simondon sobre invenção se assemelham ao processo artístico, como apontado por Carolina Peres (2015), e vêm ao encontro de pensamentos de outros autores. Virgínia Kastrup, por exemplo, lança alguns questionamentos a respeito do processo criativo na arte a partir das colocações do filósofo francês, argumentando que, se pensarmos que a invenção produz uma mudança na organização de um sistema, a criação artística, então, é uma fonte “de movimentos e de percepções complexas”, que desperta “cognições, afecções e emoções” e exerce “um papel na criação de mundos” (KASTRUP, 2012, p. 70). A obra surge, então, “como invenção a partir do questionamento do artista, carregando possibilidades para se compor na realidade

do outro: é na sua ‘superabundância’, que ela se amplia para questões não pensadas originalmente” (PERES, 2015, p. 59). Recorrendo à Abraham Moles:

A arte não é algo como a Vênus de Milo ou o Empire State Building; é uma relação ativa do homem com as coisas, mais-valia de vida, programação da sensualidade ou experiência de sensualização das formas; é sempre o mesmo jogo: “formatar” o ambiente ou ser “formatado” por ele [...] não é mais o resultado de uma continuidade espontânea do movimento da mão, mas uma vontade de forma... (MOLES, 1975, p. 23).

É importante notarmos que essa idéia de “formatação” posta por Moles não é algo singular e inédito do autor, uma vez que se assemelha ao tão difundido conceito de Formatividade de Luigi Pareyson, que nos traz o pensamento de que “a arte ignora qualquer outro fazer que não seja aquele implícito no próprio conhecer” (PAREYSON, 2001, p. 24).

O que, no entanto, mais me chama a atenção nas colocações desses autores especialmente a de Kastrup, é justamente a ligação entre arte, criação e emoção que eles estabelecem. Susanne Langer, contudo, pontua de que modo essa emoção se manifesta, argumentando que a arte não expressa um sentimento real, mas idéias, formas simbólicas de sentimentos. Para a autora, o sentimento em uma obra de arte é algo que o artista concebe ao criar a forma simbólica para apresentá-lo, em vez de algo que ele involuntariamente expõe em um processo artístico (LANGER, 1953).

A palavra “criação”, para Langer, tem, por si só, uma definição problemática. Em seu livro, *Feeling and Form*, a escritora comenta que um artefato – como a construção de um prédio – é apenas uma mera combinação de partes materiais, ou a modificação de uma matéria-prima para atender às necessidades humanas. Não é, segundo coloca, uma criação, mas um arranjo de fatores. Já uma obra de arte, por outro lado, é mais do que simplesmente um “arranjo de coisas”: há algo que emerge de uma composição tonal de cores ou da criação de uma

escultura que não estava lá antes; este processo é o que a autora descreve como sendo um símbolo de senciência¹⁴ (Ibid). “Criação”, desta maneira, torna-se uma palavra que pode ser aplicada às modificações que um artista realiza na aparência de um determinado objeto por meio de seleções que ele mesmo realiza. Não é apenas a recriação de uma experiência ou “transcrição” do mundo contemporâneo, mas ordenamentos de estruturas desequilibradas. “Um pintor recria o que ele vê, mas para o seu olhar crítico sempre haverá [...] algo para adicionar ou excluir. Não há outra conclusão senão dizer que o artista adiciona toques à sua realidade” (Ibid., p. 77, tradução nossa¹⁵).

Logo, um trabalho artístico é uma apresentação simbólica e não uma cópia de um sentimento, o que equivale a dizer que a emoção em uma obra é o pensamento contido nela. Assim como o conteúdo do discurso é o conceito discursivo, o conteúdo de uma obra de arte é o conceito não-discursivo do sentimento. Para Langer, a arte não é nem filosofia, nem substituto da filosofia, mas é, ela própria, um dado epistemológico sobre o qual podemos filosofar. É o resultado de um pensamento que interroga o mundo e a resposta do artista para essa experiência é que vai construir a obra (Ibid.).

Partindo dessa idéia de que arte interroga o mundo, é curioso pensarmos que não existe apenas uma contaminação do ambiente na produção artística, mas o inverso também ocorre: a arte quebra antigos preceitos e interfere no modo de filosofar sobre ela mesma. Muitos autores, por exemplo, argumentam que, graças ao desenvolvimento das artes digitais, existe, cada vez mais, uma diferenciação em relação aos paradigmas estéticos anteriores, propondo, como posto por Arlindo Machado, novas estratégias poéticas na contemporaneidade (MACHADO, 2003).

¹⁴ A senciência é a capacidade de sentir, receber e reagir a um estímulo de forma consciente, experimentando-o a partir de dentro.

¹⁵ A painter recreates what he sees, but to his critical eye there will be something [...] to add or something to exclude. There is no escape from the conclusion that the artist is adding touches to reality.

Fazer uma nova arte significa tornar visível novos conceitos, novas críticas e não só desvendar novas formas (HEISENBERG, 1985).

Se, conforme dito no subcapítulo anterior, Laura Gonzales Flores (2011) utiliza constantemente o termo “crise” para se referir ao cenário atual da prática artística, Claudia Giannetti também faz o mesmo diagnóstico em relação à estética, argumentando que as artes híbridas e digitais intensificaram o conflito nessa área. Neste sentido, tudo parece apontar para uma ruptura entre os dois campos, justamente por parecer que a teoria estética e as práticas artísticas estão, cada vez mais, seguindo caminhos digressivos. A tecnologia, assim, torna-se a responsável pela cisão entre experiência artística, crítica da arte e estética e gera a tão proclamada “morte”¹⁶ da arte (GIANNETTI, 2006).

Críticas em relação à contaminação negativa da tecnologia na arte são vastas. Conhecem-se bem, por exemplo, a desaprovação de Heidegger contra a era da técnica maquinística em seu texto *A questão da técnica* (HEIDEGGER, 2007), onde aplica o termo *Gestell* – que pode ser entendido como “armação, composição, enquadramento, arazoamento, imposição, instalação, dispositivo...” (LYRA, 2013, p.2) – para nomear a essência da técnica, destacando-a não como um meio, mas como uma “maneira de desabrigar”. Com este pensamento, Heidegger deixa claro que seu temor não reside na tecnologia em si, mas no seu domínio imperialista, sua conversão em único modo de ser e que pode destruir tudo o que nos é mais próprio: o pensar (POSSAMAI, 2010).

Outro caso de crítica às manifestações de dispositivos tecnológicos, Baudelaire acredita que “a fotografia se tornou o refúgio de pintores falidos, com

¹⁶ Essa “morte”, como bem explicada por Hal Foster em seu texto *This Funeral is for the Wrong Corpse*, não deve ser vista como o encerramento da prática de pinturas, esculturas, filmes e assim por diante. Diz respeito à inovação formal e ao significado histórico desses meios, uma vez que a arte serviu, durante muito tempo, como o índice essencial da cultura, de uma época ou (de acordo com a estética helegiana) da manifestação do Espírito Absoluto (FOSTER, 2002).

pouco talento ou muito preguiçosos” (BAUDELAIRE apud TRACHTENBERG, 1981, p. 85-88). Ainda complementa, em *O ato fotográfico*, com o seguinte discurso:

Estou convencido de que os progressos mal aplicados da fotografia contribuíram muito, como aliás todos os progressos puramente materiais, para o empobrecimento do gênio artístico francês, já tão raro [...]. Quando se permite que a fotografia substitua algumas das funções da arte, corre-se o risco de que ela logo a supere ou corrompa por inteiro graças à aliança natural que encontrará na idiotice da multidão. É portanto necessário que ela *volte a seu verdadeiro dever*, que é o de *servir* ciências e artes, mas de maneira bem humilde, como a tipografia e a estenografia, que não criaram nem substituíram a literatura (BAUDELAIRE apud DUBOIS, 1994, p. 29, grifo do autor).

Não só Heidegger e Baudelaire, mas outros autores também desferiram reprovações em relação ao encontro da arte com tecnologias digitais: Lewis Mumford atribui à tecnologia a desumanização e o fim da criatividade do artista (MUMFORD, 1952); Paul Virilio associa a revolução das telecomunicações à idéia de uma “estética do desaparecimento” e à perda da memória e noção de narrativa (VIRILIO, 1999); Theodor Adorno argumenta que a arte, uma vez associada e absorvida ao mercado capitalista, perderia seus princípios estéticos (ADORNO, 1985); e Giulio Carlo Argan atribui ao desenvolvimento tecnológico industrial a substituição do objeto individualizado e individualizante pelo produto anônimo, padronizado e repetido em séries ilimitadas (ARGAN, 1992).

Arlindo Machado nos alerta de que esses discursos, apesar de serem válidos na formação de um conhecimento crítico do mundo contemporâneo, devem ser avaliados com sensatez, uma vez que é necessário que se faça uma separação do que é diagnóstico e do que é simplesmente preconceito ou autodefesa (MACHADO, 2001). Uniformizar a pluralidade e tomar a “civilização das máquinas e das mídias [...] como se tudo o que se originasse dela fosse farinha do mesmo saco” (Ibid., p. 10-11), aniquila o surgimento de obras capazes de extrair as potencialidades dos novos meios. É necessário, portanto, buscarmos novas formas de pensamento e

experiências, que permitam a compreensão dos fenômenos contemporâneos e da apreciação estética desses tipos de trabalhos.

Gianni Vattimo, por exemplo, nos traz algumas saídas interessantes. Em seu livro *O fim da modernidade*, o filósofo realiza considerações acerca da proclamada “morte” da arte prevista por Hegel. Para Vattimo, esta “morte” é algo que “nos concerne e que não podemos deixar de encarar” (VATTIMO, 1996, p. 41), se iniciando a partir das vanguardas do início do século XX, onde a prática artística mostra um fenômeno geral de “explosão” da estética fora dos “limites institucionais” que lhe eram estabelecidos pela tradição, recusando a delimitação que a filosofia, sobretudo a “filosofia neo-kantiana e neo-idealista, lhes impunha” (VATTIMO, 1996, p. 41). As poéticas das vanguardas, portanto,

Não se deixam considerar exclusivamente como lugar de experiência teórica e prática, mas se propõem como modelos de conhecimento privilegiado do real e como momentos de eversão da estrutura hierarquizada do indivíduo e das sociedades (Ibid., p. 41).

Essa explosão da estética se torna, como posto por Vattimo, a negação dos lugares tradicionalmente eleitos para a experiência estética: a sala de concerto, o teatro, a galeria, o museu. “Já não se espera que a arte seja tornada inatual e suprimida numa futura sociedade revolucionada; tenta-se logo [...] a experiência de uma arte como fato estético integral” (Ibid., p. 42). Portanto,

A obra artística não mais visa a um êxito que lhe dê o direito de situar-se em uma determinada esfera de valores [...]: seu triunfo consiste, antes, em tornar problemático esse âmbito, ultrapassando [...] seus limites (Ibid.).

Para o filósofo, a saída da arte de seus limites institucionais está ligada, justamente, ao surgimento de novas tecnologias que permitem e até determinam uma forma de generalização da esteticidade. Com o surgimento da reprodutibilidade técnica da arte, não só as obras do passado perdem a sua aura, que as envolve e as afasta do resto da existência – isolando, com elas, também a esfera

estética da experiência –, mas nascem formas de artes em que a reprodutibilidade é uma característica intrínseca, como o cinema, a fotografia (Ibid., 1996). Nestas formas, as obras artísticas não só não possuem um original, mas principalmente eliminam a diferença entre produtores e fruidores, justamente porque “essas artes se resolvem no uso técnico de máquinas e, portanto, liquidam qualquer discurso sobre o gênio” (Ibid., p. 43-44).

Desta maneira, a morte da arte, para Vattimo, é algo que de fato já vivemos na sociedade da cultura de massa, podendo-se falar “em estetização geral da vida” (Ibid., p. 44) na medida em que a mídia, que distribui desde informação a entretenimento, assume, mais do que nunca, um enorme peso na vida de todos (Ibid.). Esta “morte” expressa o fim da arte como fato específico e separado do resto da experiência, resgatando-a e reintegrando-a à massa, promovendo a abertura da estetização como extensão do domínio dos *mass-media* (Ibid, p. 45).

Se recorrermos novamente à Claudia Giannetti, veremos que a autora propõe uma “estética além da estética” e, conseqüentemente, uma “arte além da arte” (GIANNETTI, 2006, p. 77), já que não são mais estritamente válidos nem os juízos de valor de beleza, nem os atributos qualitativos, nem os conceitos tradicionais das teorias estéticas. A autora segue a mesma linha de Vattimo ao argumentar que “a consciência da crise da teoria da estética [...] se produz no momento em que se reconhece que a redução de seu discurso e a limitação de sua reflexão são frutos de sua obsessão pelo *objeto* de arte” (Ibid., p. 79, grifo da autora). A estratégia de definir a *arte além da arte* significa, então, refutar a possibilidade de conceber uma nova compreensão da arte baseado em conhecimentos acumulativos e historicamente lineares: é reivindicar uma reconstrução do campo a partir de novos fundamentos (Ibid.).

Quando se fala em hibridação ou em artes digitais, está implícito o referimento de um processo de “aproximação, contigüidade, interferência, apropri-

ação, interseção e compenetração” (Ibid., p. 86), que conduz à uma geração progressiva de redes de contato e de influências advindas de múltiplas direções onde “não existe mais uma hierarquia” (Ibid.). Partindo deste ponto, as artes híbridas devem ser uma prática que encontra, nos meios tecnológicos, um caminho de expansão e um vínculo com outras manifestações criativas – e esse caminho de expansão dos espaços da arte e para a arte, bem como a dilatação de sua dimensão temporal, segundo a autora, ocorre através da ubiqüidade, um “efeito colateral” causado pelas redes de comunicação (Ibid, 2006).

Pensando neste viés é que Waldemar Cordeiro nos lembra que “a obra que implicitamente define o espaço físico de seu próprio consumo setoriza o ambiente, pressupondo uma zona específica para a fruição artística” (CORDEIRO, 1972, p. 3). As idéias de Cordeiro dizem respeito à uma conexão global e a um amplo acesso livre do público à obra por meio da telecomunicação, ressaltando a proposta da arte em rede e seu aspecto ubíquo, estabelecendo uma relação entre “arte e vida” (GIANNETI, 2006).

Depois do abandono dos espaços convencionais das galerias ou museus e a ocupação dos espaços públicos, as ruas, as cidades, a paisagem, etc., é, sem dúvida, com o emprego dos chamados novos meios, como os sistemas de telecomunicações, que essa dilatação espaço-temporal e material assume os sentidos mais amplos de ubiqüidade (a possibilidade de estar em todas as partes em qualquer tempo ou simultaneamente) e de desmaterialização (a independência da existência física/material do objeto) (Ibid., p. 89).

É neste aspecto de ubiqüidade que, como colocado por Rosa Werneck, o “campo do estetizável torna-se aberto a todas as práticas que concepções autoritárias, seletivas e repressivas da arte não puderam até pouco tempo admitir” (WERNECK, 2007, p. 84).

É importante também refletirmos como as questões referentes à estética e arte híbrida apresentadas até agora, especialmente a relação entre arte e vida a

que Giannetti se refere e a “explosão” da estética referida por Vattimo, se aproxima também à proposta estética de Simondon. Para o filósofo francês, o que caracteriza a arte é sua capacidade de gerar novos lugares, pontos, momentos e instantes excepcionais, argumentando que a experiência estética prolonga as vivências do mundo e da vida, criando uma nova rede de conhecimento. Nesse sentido, cada ato, cada momento, pode, portanto, ser “estétizável” e essa experiência está aberta a todos e pertence à humanidade, seja uma experiência elevada e refinada, ou algo banal (SIMONDON, 1958). Este pensamento, inclusive, se aproxima do comentário feito por Arlindo Machado, a respeito da experiência estética:

Eu tenho a impressão que, quando se fala de artemídia, não importa se as experiências são feitas por uma certa categoria, que é reconhecida socialmente como artista, ou se não é. O que interessa é: essas experiências têm força? [...] Elas têm consequência? Para mim não importa se são artistas ou não; não tem diferença nenhuma (MACHADO, 2002, p. 205).

Voltando a Simondon, em relação ao uso do dispositivo tecnológico na criação de obras, o filósofo é claro ao afirmar que não devemos encarar a máquina como um simples artefato mecânico: ela é, antes de mais nada, “a materialização de um processo mental, um pensamento que tomou corpo e ganhou existência autônoma” (MACHADO, 2001, p. 34). Há, assim, uma inteligência inscrita, por exemplo, na câmera fotográfica, que corresponde a uma potencialidade técnica de tornar sensível a duração, de dar forma às impressões de tempo e de representar a velocidade, independentemente do que ela filme ou de quem a utiliza. As máquinas

[...] desempenham um papel fundamental na atividade simbólica do homem contemporâneo, justamente porque elas possuem uma eloquência própria, que pode ser, inclusive, mais decisiva que a utilização particular que lhes dá cada um de seus usuários (Ibid, p. 34-35).

Machado, no entanto, chama a atenção para o fato de que não podemos cair na armadilha de reduzir a atividade artística tecnológica à função estática e burocrática de um apertador de botões. Não podemos limitar o artista a um mero funcionário servil dos equipamentos e processos técnicos, que apenas potencializa possibilidades que já estão neles inscrito: devemos pensar em driblar a “robotização da consciência e da sensibilidade [...], em ‘enganar’ a máquina, introduzindo nela elementos não previstos e para os quais ela não está programada” (Ibid., p. 36).

Pensando nesta colocação do autor, quando me volto ao meu trabalho de criação pictórica em *softwares*, admito que esse determinismo e essa função de “apertador de botões” são armadilhas com as quais, por muitas vezes, me deparei – e, constantemente, me vi presa. Em diversas situações, durante meu processo de criação, não consegui fugir da automatização e de repetir infinitamente um pensamento, sem procurar transformar ou criar situações novas. Machado, inclusive, comenta que é comum esse jogo de criação apresentar contradições e esse problema pode ser constatado no próximo capítulo, onde exponho e dialogo com a minha produção. Como bem posto por Deleuze, “seria um erro acreditar que o pintor trabalha sobre uma superfície em branco e virgem. A superfície já está investida virtualmente por todo tipo de clichês com os quais torna-se necessário romper” (DELEUZE, 2007, p. 19). No meu caso, essa tentativa de rompimento de clichês também se mostrou necessária.

No entanto, apesar dos desvios ocorridos durante meu percurso criativo, creio que as leituras sobre hibridismo e estética apresentadas até aqui foram influências cruciais no que diz respeito à minha experimentação em torno das poéticas digitais e das possibilidades de criação apresentadas pelos *softwares* de pintura. Tendo como ponto de partida todos estes levantamentos de crise e questionamentos desencadeados pelas artes digitais e híbridas, é que procuro, a

seguir, gerar um caminho para investigar mais a fundo meu processo criativo, atentando em traçar diálogos entre a multiplicidade dos resultados criativos que o computador traz e a ubiqüidade como característica intrínseca da poética digital com o assunto do autorretrato e da problemática da identidade.

Ressalto que os apontamentos realizados até agora a respeito da estética das poéticas digitais ainda não foram completamente esgotados e serão recuperados no próximo capítulo, justamente com o intuito de propor uma conexão mais concisa entre teoria e prática. Por ora, apresentarei algumas reflexões que permearam meu trabalho e que de alguma forma dialogam com as idéias expostas aqui, além de trazer novos pontos de vista que despontaram no decorrer do meu fazer artístico.

CAPÍTULO 3: Reflexões sobre o eu

3.1 O pensar artístico e a dificuldade do processo criativo

Apesar do senso comum tomar a abordagem do processo criativo de um artista como algo simples, o estudo, na realidade, é muito mais complexo do que aparenta. Muitos indivíduos, erroneamente, imaginam que a obra de um pintor, por exemplo, é o resultado de um pensamento fluido e linear, sem amarras e encalhes no caminho; acreditam que o trabalho é direto. Esta afirmação pode ser correta em algumas situações, mas nem sempre a diretriz e a certeza estão presentes no processo da obra.

Um exemplo interessante de como o processo criativo, mais especificamente na área da pintura, pode ser trabalhoso, é no popular filme *Le Mystère Picasso*, do diretor francês Henri-Georges Clouzot. No início do filme, Clouzot comenta como o processo criativo de um artista, neste caso o de um pintor, é repleto de entraves, ressaltando que, quando um pintor inicia uma obra, ele anda sobre uma corda bamba e, se perde o equilíbrio, tudo está perdido. O artista caminha e tropeça como um homem cego na escuridão de uma tela em branco, cuja luz é paradoxalmente criada por ele mesmo à medida que desenha um traço escuro após o outro (CLOUZOT, 1956).

Outro momento interessante do filme é quando Picasso inicia o esboço da figura de um cabrito, partindo, logo em seguida, para a pintura. Os minutos seguintes demonstram, em *time-lapse*, como o pintor apaga, adiciona e modifica as cores de modo incansável, concluindo sua obra após inúmeras alterações. Clouzot, imediatamente após o término da pintura, comenta com o artista que, quando olhamos para o trabalho final, imaginamos que ele foi concluído em questões de

minutos – quando, na realidade, precisou de 5 horas para ser pensado e finalizado (Figura 5) (Ibid.).



Figura 5 – Processo de criação de pintura de Pablo Picasso apresentado no filme *Le Mystère Picasso*. Fonte: vimeo.com/63354715

É necessário, portanto, tomarmos cuidado ao adentrar o terreno do estudo do processo de criação de um artista, não tendendo para exageros, tanto para um lado, quanto para o outro. Como mesmo pontua Cecília Almeida Salles:

Muitos aspectos da criação artística aparecem a seus fruidores envoltos em uma aura que mais mitifica do que explica esse engenhoso labirinto da mente humana. Por outro lado, surgem, às vezes, explicações simplistas que poderosamente transformam o labirinto em uma trajetória linear, que não apresenta nem sequer pequenas curvas que guardem alguma espécie de mistério, distorcendo a complexa lógica que envolve o ato criador (SALLES, 2007, p. 12).

Creio que a tarefa seja igualmente penosa quando nos voltamos para o nosso próprio fazer criativo, isso porque analisarmos a nós mesmos já é um exercício complexo por natureza. Além disso, devemos sempre ter em mente de que a compreensão total da explicação do ato criador nunca será plenamente alcançada e nem sempre isso é levado em consideração pelo próprio artista, levando a frustrações:

Não há uma aceção tão farmacêutica, repleta de dosagens. Nem tudo é sempre passível de se reduzir a fórmulas de alquimia, à combinação aritmética de ingredientes que asseguram a receita justa, a posologia eficaz. Mesmo se lembrasse de tudo aquilo que se reuniu para compor uma simples tomada, não conseguiria corporificar o momento de agregação magnética que no fim mistura tudo (FELLINI, 1986, p. 51).

Acredito que a dificuldade em abordar o próprio processo criativo reside também no fato de que o pensar artístico está sempre em constante movimento, agindo como um organismo vivo. Desta maneira, quando imaginamos que determinada obra está finalizada, na semana seguinte mudamos de ideia e alteramos sua estrutura, reconstruímos tudo ou, simplesmente, abandonamos o trabalho, pois já não estamos mais satisfeitos com o resultado atual e almejamos outro completamente diferente. Este “ir e vir” constante, apesar de enriquecer a produção e indicar que existe um dinamismo na criação – e, principalmente, em nosso inconsciente –, é por vezes frustrante quando iniciamos o processo de escrita, como no caso desta dissertação.

Quando direciono meu olhar à minha produção, percebo que meu pensar artístico, de forma geral, mudou ao longo dos anos – resultado de uma constante maturação e indagação a respeito de como meu próprio processo dialoga com as poéticas digitais e de hibridismo. Ao comparar meus trabalhos na plataforma digital percebo uma notável diferença em termos de trabalho: por exemplo, em meus trabalhos anteriores, datados de 2010 a 2013 (Figura 6 e Figura 7), minha

preocupação era voltada à criação de figuras duras, rígidas, estáticas; resumidamente, direcionada unicamente à técnica. Porém, em minhas obras atuais, noto um claro esforço de direcionar minha atenção ao sensível e ao crítico, traçando diálogos que não mais se limitem à tecnicidade do trabalho.



Figura 6 – Karin Schmitt. *Cyan Wound*, 2010. Pintura digital (dimensões variáveis)

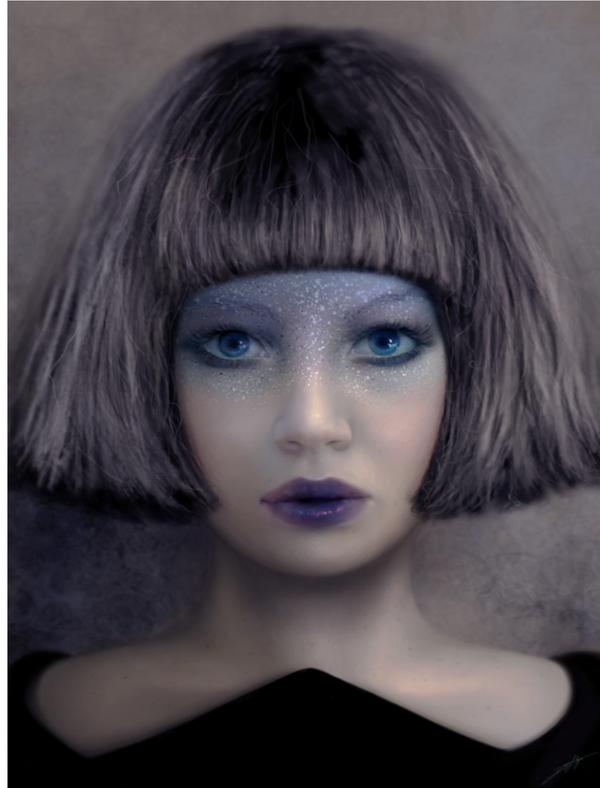


Figura 7 – Karin Schmitt. *Violeta*, 2010. Pintura digital (dimensões variáveis)

Ao iniciar este lento processo, percebi que minha maneira de desenhar, inclusive, se modificou. De algo polido, meu traço tornou-se “acumulativo”, demonstrando e “arquivando” cada pincelada, camada e mudança de cor que realizei em determinado momento, sem nunca perder a imagem original. Essa forma de pinceladas “agrupadas” que meus trabalhos apresentam, inclusive, me faz refletir

sobre o acúmulo e o exagero de informações presentes na era contemporânea. Manovich, por exemplo, coloca que:

A próxima geração de tecnologias de simulação é a composição digital. À primeira vista, os computadores não trazem nenhuma técnica conceitualmente nova para a criação de realidades falsas. Eles simplesmente expandem as possibilidades de se juntar imagens diferentes rapidamente. Ao invés de juntar imagens digitais de duas fontes de vídeo, podemos agora compor um número ilimitado de camadas de imagens (MANOVICH, 2011, p. 152, tradução nossa¹⁷).

Antonio Blundi também complementa esse pensamento, falando sobre como nas condições atuais, segundo o autor, a pós-modernidade aponta para o múltiplo como descentramento da unidade, estabelecendo também uma dualidade (BLUNDI, 2005). Michel Maffesoli acrescenta dizendo que, a partir deste multifacetamento, podemos falar hoje do sujeito dividido e dilacerado pelo múltiplo, pela cultura diversa e heterogênea que caracteriza nossa sociedade em aspectos estruturais (MAFFESOLI, 1990). No pós-moderno, portanto, “tenta-se harmonizar elementos heterogêneos, numa alquimia estética que procura o equilíbrio de formas díspares numa harmonia possível” (BLUNDI, 2005, p. 128), vindo ao encontro com as colocações sobre hibridismo postas no capítulo anterior.

Logicamente que a maneira como o mundo se caracteriza atualmente reflete e influencia meu modo de pensar e pintar e cada obra é um registro da imersão do mundo que me envolve. Manuel Bandeira, por exemplo, diz que todo homem possui relações com o mundo e as circunstâncias atuais: "somos duplamente prisioneiros: de nós mesmos e do tempo em que vivemos" (BANDEIRA, 1966, p. 120).

¹⁷ The next generation in simulation technologies is digital compositing. On first glance, computers do not bring any conceptually new techniques for creating fake realities. They simply expand the possibilities of joining together different image within one shot. Rather than keying together images from two video sources, we can now composite an unlimited number of image layers.

Como coloca Salles, o artista não é um ser isolado, mas alguém inserido e afetado pelo seu tempo e seus contemporâneos. O tempo e o espaço do objeto em criação são únicos e emergem a partir de características que o artista vai lhes oferecendo, se alimentando concomitantemente do tempo e espaço que envolvem sua produção (SALLES, 2007). “Uma obra de arte, ou um sistema de pensamento, nasce de uma rede complexa de influências, a maioria das quais se desenvolve ao nível específico da obra ou sistema de que faz parte” (ECO, 2013, p. 34). A criação artística, portanto, é apresentada como uma “expressão direta” do eu interno, mas, ao mesmo tempo, é inevitavelmente influenciada por referências externas, nunca sendo puramente autônoma (KUSPIT, 2000).

No caso do suporte que eu utilizo para realizar minhas obras, ele é um reflexo do próprio modo de pensar, existir e trabalhar na era da tecnologia digital. Há uma característica interessante em trabalhar com *softwares*, que é a possibilidade de “ir e vir” com as execuções de comandos e salvar cada etapa de criação, o que confere uma possibilidade de infinitos testes criativos e, mais importante, em nunca “perder”, de fato, um trabalho. Desta forma, um traço ou uma cor podem ser facilmente apagados apertando-se um botão e retornando-se ao estado inicial da obra.

Isso não acontece com tanta frequência, por exemplo, em uma pintura em tela. Neste suporte, uma pincelada não pode ser simplesmente apagada tão facilmente: ela é corrigida com uma nova camada de tinta, com a incorporação de um novo objeto, etc. Estas interferências e “acidentes”, por vezes, proporcionam resultados interessantes, que não seriam alcançados se tudo corresse perfeitamente como o planejado durante o processo de criação da obra. Durante o percurso criativo, portanto, ocorrem acasos e imprevistos que, muitas vezes, provocam desvios que podem ser absorvidos pela obra.

No momento em que eu pretendia diluir com aguarrás uma base de asfalto já aquecida e que havia ficado grossa demais, ela se marmorizou, transformando-se em uma base bonita e singular para água-tinta. A estupidez também nos ajuda a fazer descobertas (KLEE, 1990, p. 236).

Acaso, aliás, é um tema muito discutido por autores e artistas envolvidos com processo de criação. Fayga Ostrower, por exemplo, comenta que a criação é um movimento que surge na convergência da tendência e do acaso (OSTROWER, 1977). Esta dinâmica, segundo Salles, se caracteriza como “uma busca de algo que está por ser descoberto” (SALLES, 2007, p. 16) e é o que gera trabalho, um pensamento complementado por Vittorio Gassman que pontua que, apesar da necessidade do artista seguir um percurso obrigatório, “ele pode e deve variar este percurso sempre que possível, para evitar a rotina e a mecanicidade” (GASSMAN, 1986, p. 21).

Para o artista Francis Bacon, o acaso também é necessário no momento da criação de uma obra, pois, para ele, “quando se deixa o acaso agir, certos níveis mais profundos da personalidade vêm à tona. Eles vêm à tona inevitavelmente [...], sem que o cérebro interfira na inevitabilidade de uma imagem [...] A imagem sensorial começa acidentalmente a formar-se” (BACON apud SYLVESTER, 2007, p. 120).

Pensando nesta questão do acaso em relação à minha produção artística, penso que a facilidade de reparos que a mídia digital traz, pode, a um primeiro olhar, carregar algumas desvantagens no que se diz respeito à versatilidade e espontaneidade da obra. Como sempre há a possibilidade de se realizar “reparos”, isso pode, conseqüentemente, diminuir o número de incorporações de acasos e experimentações ao próprio trabalho. Logo, um artista que se utiliza do suporte digital pode se ver preso em sua própria técnica e não aproveitar a versatilidade

que uma eventual execução não planejada pode proporcionar a um trabalho e torná-lo diferenciado.

Arlindo Machado, inclusive, comenta sobre este ato de “asepsia”, pontuando como a redução de todo o universo visual a “equações matemáticas” pode fazer com que as imagens forjadas nos computadores fiquem marcadas por uma aparência demasiado regular e “artificial”. O excesso de limpeza, a estilização geométrica, a falta de variação e surpresa correm o risco de tornar previsíveis as imagens sintéticas. Comparada com meios plásticos tradicionais, como a pintura e a fotografia, enquanto eles podem nos oferecer um mundo em sua complexidade e desarmonia, com todos os acidentes do acaso e as irregularidades, as máquinas e os processos digitais correm o risco de reduzir toda essa exuberância a formas geométricas puras e lisas. Para o autor, tudo indica que, para se dar conta de um mundo verdadeiramente dinâmico e complexo, a arte do computador deve se deixar “sujar” e se contaminar por uma certa taxa de desordem (MACHADO, 2001).

Sob esta ótica, creio que umas das principais mudanças em meu pensamento e fazer artísticos foi justamente permitir-me experimentar e incorporar progressivamente os acasos da mídia digital com mais freqüência em meus trabalhos – tais como repetições, imagens pixeladas, canais invertidos, filtros, etc. – resultando, em seu desfecho, em obras mais interessantes. Como posto por Dewey, a arte é, intrinsecamente, “um dispositivo de experimentação” e a essência desta experimentação é, justamente, a disposição em reconhecer resultados negativos (DEWEY, 2000). Novamente citando Bacon a fim de complementar esta idéia, para o pintor, a ação de manusear o acaso está ligada, justamente, à maturação do processo artístico:

[...] a pessoa possivelmente se aperfeiçoa ao manipular marcas que foram feitas ao acaso, marcas que ela faz de forma totalmente irracional. Quando nós nos condicionamos através do trabalho e da constância, ficamos mais atentos para aquilo que o acaso nos propõe. No meu caso,

sempre que um resultado me agrada, sinto que ele foi conseqüência de um acaso sobre o qual pude trabalhar. Isso me dá uma visão distorcida do fato que eu tentava apreender. [...] Fazendo aquelas manchas sem saber como elas vão se comportar, surge alguma coisa que de repente o instinto apreende como sendo aquilo que você poderia começar a desenvolver (BACON apud SYLVESTER, 2007, p. 122).

Em relação ao meu trabalho, hoje percebo que esta ação de experimentação, por outro lado, é extremamente facilitada pelo fato de que a mídia digital é um suporte que garante o *backup* de uma obra – uma conseqüente vantagem que permite ao artista nunca perder, de fato, uma imagem, atribuindo o benefício da possibilidade de “testar” diversos comandos, proporcionando resultados múltiplos e diferenciados em menos tempo.

Como em qualquer outro suporte e material que o artista utilize para produzir sua obra, a mídia digital só produzirá resultados interessantes uma vez que o próprio artista consiga enxergar possibilidades nos *softwares* e, assim, conseguir extrair resultados interessantes que não se limitem apenas à previsibilidade do suporte. A criação, como mesmo pontua Salles, “é um acúmulo de idéias, planos e possibilidades que vão sendo selecionados e combinados” (SALLES, 2007, p. 35). As combinações são, por sua vez, testadas e, assim, opções são feitas e um objeto com organização própria vai surgindo. A obra artística é construída desse anseio por uma forma de organização. É como um “percurso do caos ao cosmos” (Ibid., p. 33).

Com relação a esse percurso, é interessante como nós esperamos que, com o passar do tempo, amadureceremos artisticamente e o processo criativo se tornará mais claro, conciso e organizado. Talvez seja verdade para a primeira afirmação, mas não necessariamente verdadeiro para a segunda. Meu processo criativo, como já colocado, não findou sua modificação, pelo contrário: creio que continuará se transformando a cada instante. Como, para cada obra, tipos

diferentes de reflexão e fazer artístico me ocorreram, confesso que o pensar criativo das produções apresentadas neste capítulo foi confuso e, por vezes, trabalhoso, e organizar cada pensamento e ideia e iniciar o processo de escrita, mais laborioso ainda.

Como minha produção apresentada e discutida neste capítulo orbita a esfera dos autorretratos, foi necessário traçar um longo trajeto até compreender – ou, talvez, *quase* compreender, já que nada no processo artístico é definitivo – as questões ligadas à problemática deste tema e conseguir relacioná-las à minha poética e à poética do hibridismo de maneira satisfatória. Sendo o tema do autorretrato inserido no contexto da pintura em retrato, penso que uma breve e introdutória pesquisa sobre este último tópico seja de extrema importância para a compreensão do meu processo criativo, já que a temática deste tipo de produção pictórica faz levantamentos importantes e traça diálogos relevantes, que serão explorados ao longo deste texto. Este conciso estudo, portanto, será apresentado a seguir.

3.2 Retratos e o diálogo com a identidade: um breve estudo

Uma das definições mais comuns do que consiste um retrato é o de que é

[...] uma representação ou delimitação de uma pessoa, especialmente da face, por desenho, pintura, fotografia, gravura, etc. – ou, em outras palavras: uma *semelhança*. Outras raízes semânticas do termo anexam à ideia de semelhança: por exemplo, a palavra italiana para retrato, *ritratto*, vem do verbo *ritrarre*, significando tanto “retratar” e “copiar ou reproduzir”. No entanto, esta definição simples desmente as complexidades do retrato (WEST, 2004, p. 10, tradução nossa¹⁸).

¹⁸ [...] a representation or delineation of a person, especially of the face, made from life, by drawing, painting, photography, engraving, etc.; a likeness. Other semantic roots of the term attach it to the idea of likeness: for example, the Italian word for portrait, *ritratto*, comes from the verb

Shearer West em sua obra *Portraiture* (Ibid.) comenta que os retratos não são apenas semelhanças, mas obras de arte que representam como a ideia de *identidade* é percebida, representada e compreendida em diferentes épocas e lugares. A "identidade", neste caso, pode se referir ao caráter, personalidade, posição social, relações, profissão, idade e sexo do sujeito retratado. Essas qualidades, segundo a autora, não são fixas e dependem das expectativas e circunstâncias do momento em que o retrato foi feito, em que os aspectos da identidade não podem ser completamente reproduzidos, apenas sugeridos ou evocados. Por isso, embora os retratos representem pessoas, muitas vezes são as qualidades típicas ou convencionais do indivíduo, ao invés das únicas, que são enfatizadas pelo artista (Ibid.).

Por essa relação com semelhança e identidade, o retrato também se distingue de outras categorias de arte, como paisagem e natureza morta. Todos os retratos mostram uma visão distorcida, ideal, ou parcial do modelo, mas o retrato como um gênero da pintura está historicamente ligado à ideia de *mimesis*. Entretanto, para a autora, essa suposta associação do retrato com cópia e imitação, muitas vezes levou essa forma de arte "sofrer de um baixo status" (Ibid., p. 13, tradução nossa¹⁹).

A tendência em minar a prática do retrato prevaleceu durante o período do modernismo, quando a retórica da experimentação *avant-garde* levou a uma valorização de abstração sobre a *mimesis* e a algumas mudanças fundamentais na concepção e na aparência do retrato. É de vasto conhecimento que o modernismo trouxe consigo alguns catalisadores de mudança e a primeira delas foi a invenção da fotografia, que ofereceu um desafio e, ao mesmo tempo, uma oportunidade para

ritrarre, meaning both "to portray" and "to copy or reproduce". However, this simple definition belies the complexities of portraiture.

¹⁹ [...] to suffer from a low status.

os retratistas. A segunda modificação foi a rejeição da *mimesis*, que caracterizou muitos movimentos de arte do século XIX e início do século XX, em que os artistas que se viam como parte do *avant-garde* declararam seu abandono a associações de retratistas amarrados ao academicismo e às tradições de representação do passado. Por fim, a terceira transformação se deu nas grandes mudanças sociais que acompanharam a modernização e que também inspiraram novas formas de ver os papéis do homem na sociedade, levando a um impacto sobre a forma como os artistas utilizavam o retrato para representar o indivíduo em seu mundo (Ibid.).

Desta forma, segundo Woodall (1997), a um primeiro olhar, retratos parecem ter pouco lugar na evolução do modernismo, já que suas associações miméticas não poderiam ser facilmente conciliadas com a liberdade criativa atribuída ao *avant-garde*. A depreciação do retrato, segundo a autora, estava embebida em muita teoria crítica modernista, sendo um dos exemplos notáveis o do artista e escritor inglês Clive Bell, que criou o termo “emoção estética”, definido por ele como um sentimento que fora estimulado pelo que chamou de “forma significativa”²⁰ (BELL, 1992). Embora ele não rejeitasse totalmente a arte representacional, o assunto era irrelevante para ele – e, uma vez que o retrato era mais dominado pela semelhança de um tema do que por qualidades puramente formais, Bell concebeu os retratos como alheios à sua definição de “forma significativa”.

Em seu texto *Art and Its Significance*, publicado em 1914, Bell pontua que retratos de valor psicológico e histórico, trabalhos topográficos e imagens que contam histórias e sugerem situações pertencem a uma classe denominada “Pintura Descritiva”. De acordo com o autor, apesar de serem obras que nos

²⁰ “A ‘hipótese metafísica’ sugere que a forma significativa não é apenas uma certa combinação (não especificada) de linhas e cores. Roger Fry (1920), que partilha a perspectiva de Bell, comenta que a forma significativa é algo mais do que padrões agradáveis” (LAKE, 2006). Um exemplo que Bell dá em seu texto para explicar seu conceito é o exemplo da pintura “A Estação de Paddington”, de William Powell Frith, que não é considerada uma obra de arte pelo crítico precisamente porque não tem forma significativa, ou seja, porque é uma pintura meramente descritiva (BELL, 1987).

interessam e nos movem de diversas formas, esses trabalhos não nos movem no sentido estético, não sendo, em sua opinião, obras de arte. Esses trabalhos, portanto, “deixam intocadas as nossas emoções estéticas, pois não são suas formas, mas as idéias ou informações sugeridas ou transmitidas por suas formas que nos afetam” (Ibid., p. 114, tradução nossa²¹).

Apesar das tentativas de artistas e críticos de colocar o retrato fora da corrente principal do modernismo, este tipo de arte desempenhou um papel fundamental para repensar os tipos de questões que envolvem a representação e interpretação artística que preocupavam os artistas do período. Embora poucos artistas modernistas fossem exclusivamente retratistas no sentido convencional, a maioria deles se voltou para o retrato em algum momento de suas carreiras (WOODALL, 1997).

Se nos voltarmos novamente à obra de Shearer West, veremos que a autora revela que muitos dos retratos realizados durante o período modernista por artistas como Klimt, Picasso, Matisse e Francis Bacon, aparentavam ter uma certa “tensão de representação”, em que até abordava-se a semelhança ou *mimesis* em certo grau, porém, os elementos “mais possuíam associações com os interesses técnicos do artista do que com o estado ou condição do modelo” (WEST, 2004, p. 194, tradução nossa²²). Por exemplo, alguns dos mais eficazes experimentos no estilo cubista de Picasso eram seus retratos dos comerciantes de arte, tais como Daniel-Henry Kahnweiler e Gertrude Stein (Figura 8 e Figura 9), em que o artista fornece detalhes suficientes nos retratos para distinguir as características de sua modelo: ao contrário de alguns de seus outros trabalhos cubistas, como muitas de

²¹ They leave untouched our aesthetic emotions because it is not their forms but the idea or the information suggestion or conveyed by their forms that affect us. [...]

²² [...] that have more associations with the artist's technical interests than with the sitter's status or character.

suas naturezas mortas, o assunto aqui permanece legível e distinto, apesar da fragmentação da forma da face.



Figura 8 – Pablo Picasso. *Retrato de Daniel Henry Kahnweiler*, 1910. Óleo sobre tela (100 x 72 cm). Fonte: pt.wahooart.com



Figura 9 – Pablo Picasso. *Gertrude Stein*, 1905-6. Óleo sobre tela (100 x 81,3 cm). Fonte: www.metmuseum.org

Apesar da utilização do retrato por parte de alguns artistas do período modernistas, é somente nas últimas três décadas do século 20, a chamada era "pós-moderna", que as indagações sobre identidade pessoal e de como essa identidade é construída e entendida retornam à vanguarda da prática estética (WOODALL, 1997). Existe atualmente uma exploração das relações entre individualidade e, por parte dos artistas, tem havido uma maior autoconsciência sobre as implicações da idade, sexo, etnia, nacionalidade, e outros sinais de identidade.

Curiosamente, desde a década de 1970, muitos artistas descobriram que a melhor maneira de lidar com o problema da identidade é retornar à prática do retrato, pois consideram útil aproveitar o poder evocativo da face e do corpo. No entanto, ao invés de adotar convenções padrão de pose e expressão, eles preferem se voltar à prática de maneira lúdica, irônica e até mesmo paródica (WEST, 2004). É nesse contexto de mudança e indagação sobre a identidade pessoal, portanto, que se encontra a minha produção. A seguir procuro destrinchar algumas questões envolvendo a temática do autorretrato, direcionando as reflexões às minhas produções pictóricas. Durante o processo de produção, precisei traçar novas rotas e maneiras de trabalhar para alcançar um norte; pensar, pintar, ler e escrever para procurar entender, de alguma forma, qual é o sentido da minha produção. Nos próximos subcapítulos apresento este caminhar e esta tentativa de encontro.

3.3 Autorretrato

Autorretrato é um tema que, até então, eu nunca havia me concentrado de maneira tão enfática. Durante o mestrado, porém, senti necessidade de me voltar para esta modalidade, visto que precisava contemplar eu mesma a fim de encontrar sentido e até um senso de organização no meu processo criativo. Sinceramente, a prática deste tipo de representação não era minha intenção inicial nesta pesquisa – porém, ao realizar as representações de meu próprio rosto, sinto que consegui traçar tantos diálogos interessantes, que acabaram se tornando algo muito mais rico do que minha idéia original.

Pascal Bonafoux comenta que o autorretrato é uma auto-confissão: a vida do artista, o contexto social, o credo, a ambição, os segredos e os antecedentes podem estar presentes nele. Além disso, o retrato do próprio artista é dúbio, pois é uma obra *do* artista e também feita *por* ele mesmo; diz respeito à sua identidade e,

ao mesmo tempo, é sobre sua maneira de trabalhar (BONAFoux, 1985). Outro aspecto definidor do autorretrato, segundo Laura Cumming, é a fusão do indivíduo com a imagem. Para a autora, com os autorretratos não importa “o quão medíocre a imagem, o quão breve e vacilante sua ilusão, há sempre a sensação de ficar frente a frente com outro indivíduo antes que ele se reverta para uma imagem” (CUMMING, 2010, p. 30, tradução nossa²³).

Cumming nos revela que os autorretratos falam do eu interior também no caráter e na escolha de representação, pois os autorretratistas procuram se manter fiéis a seus próprios desejos sobre como se imaginar interna e externamente, colocando-se tanto como parte de um trabalho artístico, bem como a própria obra de arte em si. Desta forma, esse tipo de tema ainda faz com que os artistas apresentem-se como a personificação de sua arte a fim de questionar quem ou o que é essa pessoa que está olhando para trás do espelho, além de estar face a face com a idéia do quão assustador é estar sozinho ou apenas ser você mesmo no vasto mundo da humanidade (Ibid.).

A relação de artistas com o autorretrato é, desta forma, vastamente conhecida na história da arte. Um dos exemplos mais famosos é o caso do artista Rembrandt, que possui 90 obras – entre pinturas, desenhos e gravuras – dedicadas a este gênero (Figura 10). Muitos autores costumam analisar a prática de autorretratos deste artista como um culto à sua própria personalidade e expressão de sua autoconfiança, orgulho e triunfo como um artista (SCHMIDT-DEGENER, 1906), uma tentativa de conhecer primeiro a si mesmo para depois penetrar no problema da vida interior do homem (ROSENBERG, 1964) ou, ainda, uma busca de sua própria identidade e uma ânsia de auto-investigação até o fim de sua vida (CHAPMAN, 1990).

²³ [...] how mediocre the image, how brief and faltering its illusion, there is always the sense of coming face to face with another person before that person reverts to an image.

Outro exemplo relevante, Frida Kahlo (Figura 11) foi umas das grandes artistas internacionais a usar-se como o tema central em quase todo o seu trabalho. Obcecada com sua imagem, ela disse a famosa frase: "Eu retrato a mim mesma porque estou constantemente sozinha e porque sou o assunto que conheço melhor. Eu sou a minha musa" (RODRÍGUEZ, 1945). Utilizando-se como tema, Kahlo permitiu-se expor e explorar todas as suas esperanças, medos, sonhos, acidentes, operações, abortos, rupturas públicas com o famoso marido, Diego Rivera, assim como seu divulgado caso com Leon Trotsky, antes de seu assassinato por Stalin. Seus autorretratos tornaram-se, assim, um registro ininterrupto de todas as fases do seu desenvolvimento artístico (KETTENMANN, 1999).



Figura 10 – Rembrandt van Rijn. *Self-Portrait, aged 51*, 1657. Óleo sobre tela (53 x 43 cm).
Fonte: www.nationalgalleries.org

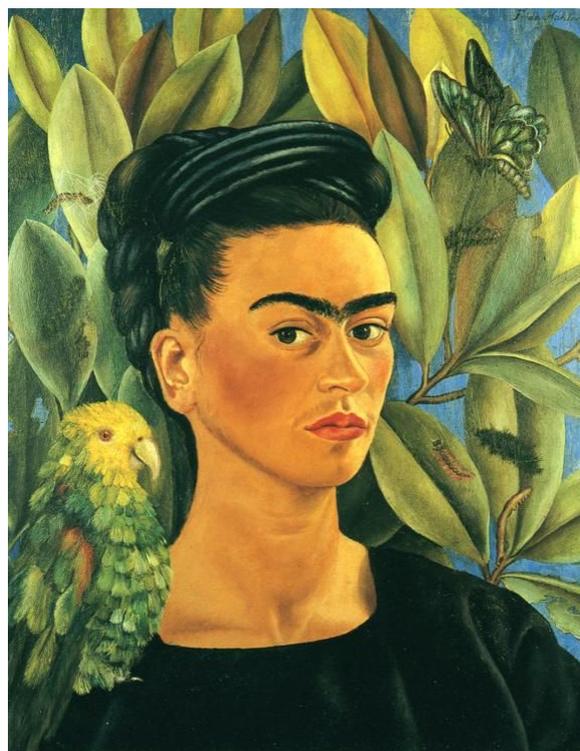


Figura 11 – Frida Kahlo. *Autorretrato com Bonito*, 1941. Óleo sobre tela (55 x 43,5 cm). Fonte: www.abcgallery.com

Com relação ao meu trabalho, os autorretratos foram produzidos exclusivamente no *software* Adobe Photoshop e, à medida que fui me aprofundando neste tipo de tema, percebi que o exercício desenhar a mim tornou-se por vezes penoso, justamente porque a busca pela compreensão da minha poética, do contexto no qual minha produção está inserida e, por fim, da minha identidade – como indivíduo e como artista – mostrou-se cada vez mais constante e reveladora.



Figura 12 – Karin Schmitt. *Autorretrato 5*, 2016. Pintura digital (dimensões variáveis)



Figura 13 – Karin Schmitt. *Estudo de autorretrato*, 2015. Pintura digital (dimensões variáveis)



Figura 14 – Karin Schmitt. *Autorretrato 6*, 2016. Pintura digital (dimensões variáveis)



Figura 15 – Karin Schmitt. *Autorretrato 7*, 2016. Pintura digital (dimensões variáveis)

O início de minha imersão nesta experiência (Figura 12 e Figura 13) tornou-se algo onde, gradualmente, fui aprimorando meus questionamentos e diálogos com artistas e autores. Desde o início da produção das pinturas minha intenção era a de aproveitar ao máximo as diferentes e infindáveis possibilidades de criação em *software* e, aos poucos, fui percebendo que, com a repetição de *layers*²⁴, alternância de opacidade, brilho e modos de mesclagem, o resultado tornou-se mais interessante, o que permitiu futuras indagações a respeito da minha própria poética (Figura 14 e Figura 15).

Pintar no computador tornou-se um processo curioso, pois, como já colocado anteriormente, é possível “congelar” – e, principalmente, *acessar* – cada momento do meu caminhar artístico, arquivando cada pensamento, gesto e ideia nas dezenas ou centenas de camadas de cada obra, retendo meu acúmulo de pensamentos (Figura 16). Logicamente, esse processo de armazenamento também ocorre em pintura analógica – no entanto, não é possível termos acesso ao começo ou ao meio do processo de criação de um quadro, uma vez que ele está finalizado – desta forma, caso o artista não tenha registrado seu *work in progress* em vídeo, como fez Clouzot com Picasso, não conseguiremos desvendar seu caminhar artístico com tanta facilidade.

²⁴ As *layers* (ou camadas) do Photoshop são como folhas de acetato que podem ser empilhadas de diferentes formas. As camadas são usadas para realizar tarefas como a composição de várias imagens, adição de texto em uma imagem ou adição de formas de vetores gráficos ou pinceladas. Ainda há a possibilidade de alterar sua opacidade ou aplicar um estilo de camada para adicionar um efeito especial, como uma sombra projetada ou um brilho.

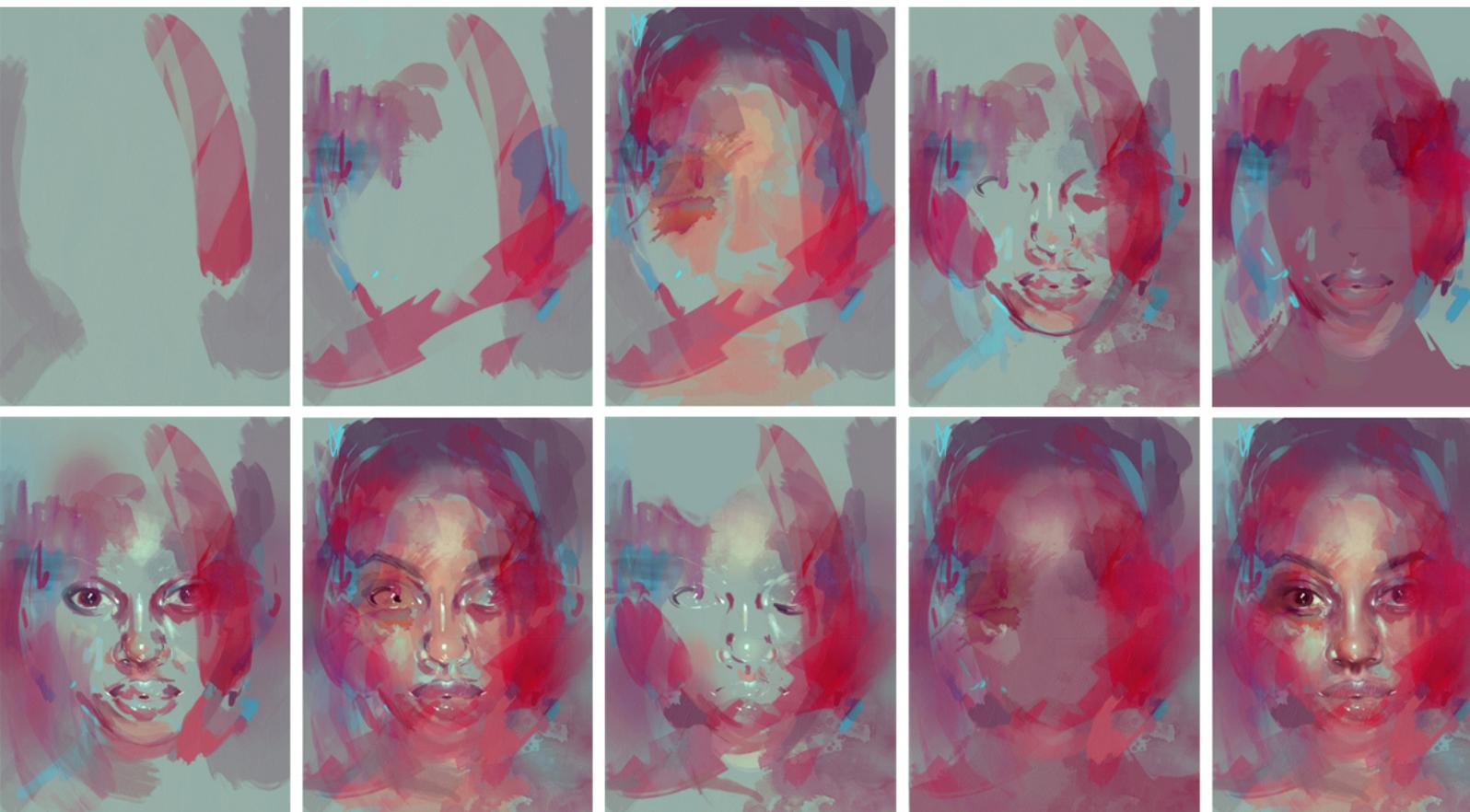


Figura 16 – Karin Schmitt. *Acesso*, 2015. Composição de pinturas digitais acessando diferentes camadas (dimensões variáveis)

Ao voltarmos ao tema do autorretrato, se esta modalidade, segundo muitos autores, está visceralmente conectada à busca e ao questionamento da própria identidade do artista, no meu caso, pintar no computador leva a indagações ainda mais profundas a respeito da minha individualidade não só como artista, mas também como um indivíduo mergulhado no contexto das mídias digitais, da conectividade e do hibridismo.

Anne Friedberg pontua que, com as mudanças da imagem que ocorreram durante as últimas duas décadas – algo já destrinchado nos capítulos 1 e 2 –, a interface gráfica do usuário transformou a tela do computador de uma superfície com símbolos e textos para imagens digitais. Assim, o domínio da imagem trazida pelo cinema e pela televisão – algo que a autora denomina como “imagem única”

(FRIEDBERG, 2006, p. 194) – foi substituído por janelas de texto e *pop-up*, as chamadas “imagens múltiplas”, que tornaram-se uma nova sintaxe visual na idade contemporânea (Ibid.).

Hoje a maioria dos sistemas operacionais e aplicativos modernos possuem interfaces gráficas que possibilitam que você divida o monitor em várias janelas. Dentro de cada janela, você pode executar um programa diferente ou exibir dados diferentes, permitindo um ambiente de multitarefa²⁵, que concede a execução de vários programas ao mesmo tempo. Para a autora, este uso de telas ou a realização de múltiplas tarefas ampliou o significado de "multitarefa" para um modo cultural mais difundido (Ibid.). Porém, como coloca Joanne Ciulla, "a tecnologia não nos deu mais tempo, só elevou as expectativas do que poderíamos fazer ao mesmo tempo" (CIULLA, 2000, p. 151, tradução nossa²⁶).

Esta discussão implica em efeitos diretos nos modos de existir e se relacionar na contemporaneidade. A multitarefa, aliada ao acesso às múltiplas janelas de plataformas digitais, decreta a ilusão tecnológica de estar em vários lugares ao mesmo tempo, além de alterar a percepções do usuário sobre sua própria identidade.

Como resultado, a esfera pública tornou-se um repositório coletivo de sonhos e projetos a partir do qual o “eu” requer refúgio. Como se pode realizar uma fuga similar nas novas mídias? Ela só pode ser realizada recusando todas as opções e personalizações e, finalmente, recusando todas as formas de interatividade. Paradoxalmente, ao seguir um caminho interativo, o indivíduo não constrói um “eu único”, em vez disso adota identidades pré-estabelecidas (MANOVICH, 2011, p. 128, tradução nossa²⁷).

²⁵ Característica do sistema operativo que permite repartir a utilização do processador entre várias tarefas aparentemente simultâneas.

²⁶ Technology didn't give us more time, it just upped the expectations of what we could do in the same time.

²⁷ As a result, the public realm has become a collective repository of dreams and designs from which the self requires refuge. How can one accomplishing the similar escape in new media? It can

É pensando neste problema levantado por Manovich que pretendo, a seguir, trazer à discussão alguns pensamentos a respeito desse processo de construção da identidade do homem contemporâneo e de que modo as mídias tecnológicas interferem nesse processo, evidenciando como essas reflexões se manifestam em meu trabalho.

3.4 Manifestações do eu no homem contemporâneo

Discutir sobre o tema da identidade é algo indubitavelmente perigoso e extenso, a iniciar pela vasta lista de autores e estudiosos que tratam do assunto, não havendo, naturalmente, um consenso ou uma simples resposta da psicanálise às perguntas “*o que é identidade?*” ou “*quem sou eu?*”. Além disso, um problema com o qual constantemente me deparei enquanto pesquisava o tema foi a falta de uma distinção clara e precisa do termo *identidade* que, muitas vezes, se confunde com os termos *subjetividade*, *individualidade* e *personalidade*. Nas palavras de Flávia Gonçalves da Silva:

Nas produções de autores brasileiros, que buscam na psicologia histórico-cultural seus fundamentos, muitas vezes esses termos são utilizados como sinônimos ou são descartados um em detrimento de outro sob a justificativa que um termo retrata melhor a historicidade e a dinamicidade do psiquismo que outro (SILVA, 2009, p. 188).

Ao tratar sobre este tema, portanto, me embasarei na teoria de identidade proposta por teóricos da Psicologia Social Crítica, em especial Antonio da Costa Ciampa, que busca uma compreensão de eu histórica e socialmente determinada, que se remodela com as alterações do meio social em que o indivíduo está inserido. Ciampa elabora a categoria *identidade* a partir de uma óptica materialista como resultado da relação indivíduo-sociedade (LIMA, 2012), conceituando-a como um

only be accomplished by refusing all options and customization, and ultimately refusing all forms of interactivity. Paradoxically, by following an interactive path one does not construct a unique self but instead adopts already pre-established identities.

substituto à personalidade e explicando a constituição do eu de forma dinâmica, numa abordagem psicológica mais crítica (SILVA, 2009).

Para Ciampa, portanto, identidade é

[...] a gente ir se transformando permanentemente [...] num esforço de autodeterminação (mesmo que não plenamente concretizada) sem a ilusão de ausência de determinações, pois o ser humano é matéria. [...] Identidade é movimento, é desenvolvimento do concreto, é metamorfose, um processo de constituição do eu que promove constantes mudanças pelas condições sociais e de vida que o indivíduo está inserido. Identidade é identidade de pensar e ser [...]. O conteúdo que surgirá dessa metamorfose deve subordinar-se ao interesse da razão e decorrer da interpretação que fazamos do que merece ser vivido. Isso é busca de significado, é invenção de sentido. É autoprodução do homem. É vida (CIAMPA, 1987, p. 74-242).

Logo, como colocado por Ciampa, seria mais lógico nos perguntarmos como a identidade vai *sendo* construída, ao invés de nos perguntarmos, simplesmente, como ela *é* construída (Ibid.).

Esta concepção da identidade como um processo de reformulação e mudança, que tem sua base nas influências sociais e históricas é, aliás, algo muito discutido por autores que versam sobre sua manifestação no homem pós-moderno. Um exemplo é o sociólogo polaco Zygmunt Bauman, que discorre sobre como o assunto é, pela própria natureza, ambíguo, intangível e ambivalente. Para ele, a identidade não tem a solidez de uma rocha e não é algo garantido para toda a vida, pelo contrário: é bastante negociável e revogável, e as decisões que o próprio indivíduo toma, os caminhos que percorre e a maneira como age são fatores que interferem na sua construção e percepção (BAUMAN, 2005). É, em outras palavras, uma “faca de dois gumes”:

A identidade – sejamos claros sobre isso – é um "conceito altamente contestado". Sempre que se ouvir essa palavra, pode-se estar certo de que está havendo uma batalha. O campo de batalha é o lar natural da identidade. Ela só vem

à luz no tumulto da batalha, e dorme e silencia no momento em que desaparecem os ruídos da refrega. Assim, não se pode evitar que ela corte dos dois lados. Talvez possa ser conscientemente *descartada* [...], mas não pode ser *eliminada* do pensamento, muito menos *afastada* da experiência humana. A identidade é uma luta simultânea contra a dissolução e a fragmentação; uma intenção de devorar e ao mesmo tempo uma recusa resoluta a ser devorado (Ibid., p. 83-84, grifo do autor).

Essa caracterização da identidade como algo fragmentado e descentralizado é um conceito muito presente nas obras de Stuart Hall, que pontua que mudanças estruturais ocorridas no final do século XX estão fragmentando os campos culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade – características que, até então, vinham nos fornecendo localizações sólidas como indivíduos sociais. Para o autor, à medida que as culturas nacionais tornam-se mais expostas a influências externas e ocorrem “infiltrações de diferentes culturas” através dos sistemas de comunicação global, é difícil conservar as identidades culturais intactas ou “impedir que elas se enfraqueçam” (HALL, 2006).

Toda esta transformação, conseqüentemente, está alterando nossas identidades e “abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeitos integrados” (Ibid., p. 9). Este desaparecimento de um “sentido estável de si”, de acordo com Hall, é caracterizado pelo deslocamento e descentralização do indivíduo em que, quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global, pelas imagens, pela mídia e pela comunicação mundial, mais as identidades se tornam “desvinculadas [...] de tempos, lugares, histórias e tradições [...], parecendo ‘flutuar livremente’” (Ibid., p. 75). Peter Burke, em seu livro *Hibridismo Cultural*, acrescenta que este é o preço da hibridização, tendência e fruto da globalização cultural, que inclui a perda de tradições regionais e de raízes locais (BURKE, 2008).

Voltando novamente a Hall, o autor ainda pontua que todo esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceptualizado como um indivíduo isento de uma

“identidade fixa, essencial ou permanente”. A identidade, em suas palavras, torna-se uma "celebração móvel" (HALL, 2006, p. 13), formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (HALL, 1987). Recorrendo mais uma vez à Bauman, o sociólogo compara a construção da identidade no cenário contemporâneo com um “quebra-cabeça às avessas”, onde o construtor de identidade se torna um *bricoleur*, que constrói todo tipo de coisas com o material que tem à mão:

No caso da identidade, [...] o trabalho total é *direcionado para os meios*. Não se começa pela imagem final, mas por uma série de peças já obtidas ou que pareçam valer a pena ter, e então se tenta descobrir como é possível agrupá-las e reagrupá-las para montar imagens (quantas?) agradáveis. Você está *experimentando com o que tem*. Seu problema não é o que você tem para “chegar lá”, ao ponto que pretende alcançar, mas quais são os pontos que podem ser alcançados com os recursos que você já possui, e quais deles merecem os esforços para serem alcançados. Podemos dizer que a solução de um quebra-cabeça segue a lógica da racionalidade *instrumental* (selecionar os meios adequados a um determinado fim). A construção da identidade, por outro lado, é guiada pela lógica da racionalidade do *objetivo* (descobrir o quão atraentes são os objetivos que podem ser atingidos com os meios que se possui) (BAUMAN, 2005, p. 55, grifo do autor).

Sherry Turkle também traz uma vasta quantidade de estudos a respeito da interferência e do modo da percepção da própria identidade na era digital. Em sua obra *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, a autora descreve como o computador nos oferece dois novos modelos de mente e um novo meio no qual projetar nossas ideias e fantasias, tornando-se mais do que um espelho. Segundo Turkle, agora estamos aptos a ir através dele: estamos aprendendo a viver em mundos virtuais, podendo conversar, trocar ideias e assumir personas de nossa própria criação (TURKLE, 1997).

A cultura da simulação está emergindo em muitos domínios e esta emergência vem afetando a compreensão de nossas mentes e corpos, abraçando a

estética pós-moderna de complexidade, descentralização e hibridação com os meios digitais. À medida que os seres humanos tornam-se cada vez mais entrelaçados com a tecnologia e com outros seres humanos através da tecnologia, antigas distinções entre o que é mais especificamente humano e mais especificamente tecnológico se tornam mais complexas:

Já não vivemos somente nas ruas e nas casas, mas também nos fios telefônicos, nos cabos e nas redes digitais. Estamos telepresentes [...]. Aqui, onde nos encontramos, estamos ausentes, e onde não estamos, somos onipresentes. [...] O espaço [...] da era tecnológica [torna-se] um novo espaço da presença, da telepresença, um novo espaço situado além do visível, que sempre esteve ali, mas que nunca pôde ser visto. [...] São espaços que se tornaram experimentáveis por meio das máquinas telemáticas, espaços de tempo invisíveis (GIANNETTI, 2006, p. 96).

Interessante pensar sobre como esses levantamentos sobre identidade na era das tecnologias digitais se aproximam às problemáticas da ubiquidade e da experimentação nas artes digitais e híbridas, levantadas no capítulo anterior; Giannetti argumenta que a questão fundamental destas “novas artes” residem, justamente, na experiência da mobilidade e da variabilidade, que interferem a noção de realidade, tornando-a flexível e mutável. Neste viés, podemos pensar que não só a construção do eu, mas também a experimentação e o pensamento de construção de uma obra artística são alterados pela interferência da tecnologia digital, pois ela é o principal ambiente dessa pluralidade, onde existe um espaço de experiência fluída, que potencializa o sentido de atemporalidade. Poéticas digitais e híbridas não se baseiam em substâncias estáveis, mas numa série de interações instáveis (Ibid.).

É certo, portanto, que a distância entre indivíduos e máquinas vem tornando-se cada vez mais difícil de manter, já que os computadores não apenas fazem tarefas para nós, mas também nos alteram, incluindo nossos modos de pensar sobre nós mesmos e sobre outros indivíduos. Como posto por Turkle, nós

utilizamos a tecnologia digital para nos tornarmos confortáveis com novas formas de pensar sobre relacionamentos, sexualidade, política e identidade e, à medida que adentramos no espaço digital, a tecnologia nos modifica como indivíduos, modifica nossas relações e nossas noções de identidade e do próprio “eu” (TURKLE, 1997).

Self e redes digitais se interpenetram e se criam em relações de mútua interdependência; máquinas e tecnologias tornam-se extensões do corpo; identidades eletrônicas e avatares circulam no ciberespaço constituindo novas formas de habitar e de existir no mundo, e a internet torna-se via estruturante da produção, circulação e compartilhamento das expressões, emoções e da própria ação social (PASSARELLI, 2016, p. 232).

Essa modificação do “eu”, a aparente falta de delimitação de fronteiras e a “sobreposição” de identidades me faz pensar como isso pode ser traduzido para o meu próprio trabalho. Assim, ao avançar no processo de produção e pensamento criativo de minhas pinturas, comecei a me interessar pelo excesso de informações e experimentações e, ao mesmo tempo, pela tentativa em alcançar uma baixa definição de meu próprio rosto (Figura 17, Figura 18, Figura 19, Figura 20, Figura 21 e Figura 22), levando a figuras saturadas e com bordas menos delineadas e definidas em relação às obras apresentadas no começo de minha produção.

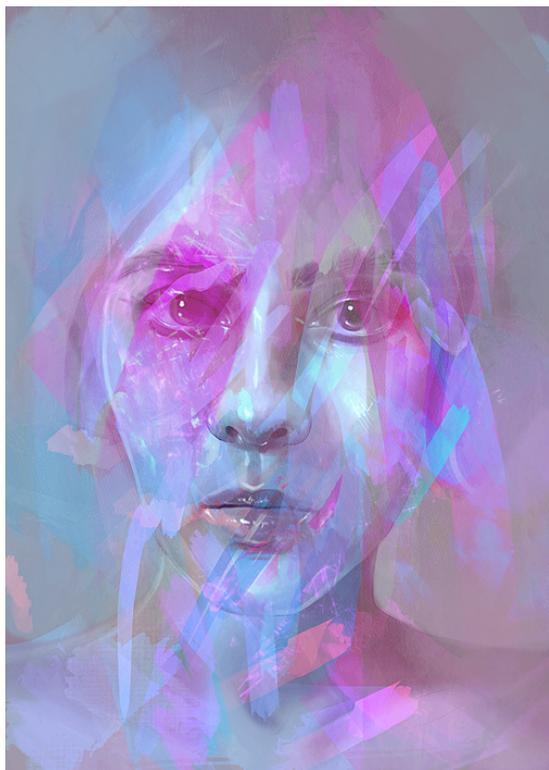


Figura 17 – Karin Schmitt. *Autorretrato 16*, 2016. Pintura digital (dimensões variáveis)

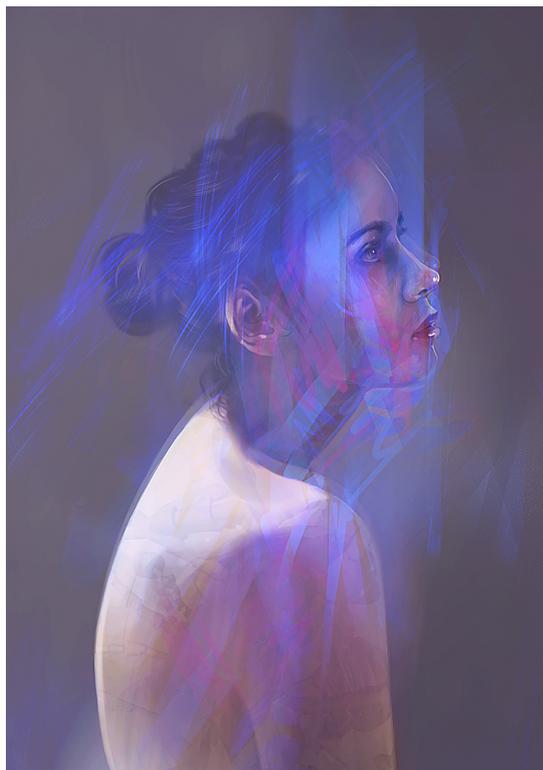


Figura 18 – Karin Schmitt. *Autorretrato 17*, 2016. Pintura digital (dimensões variáveis)

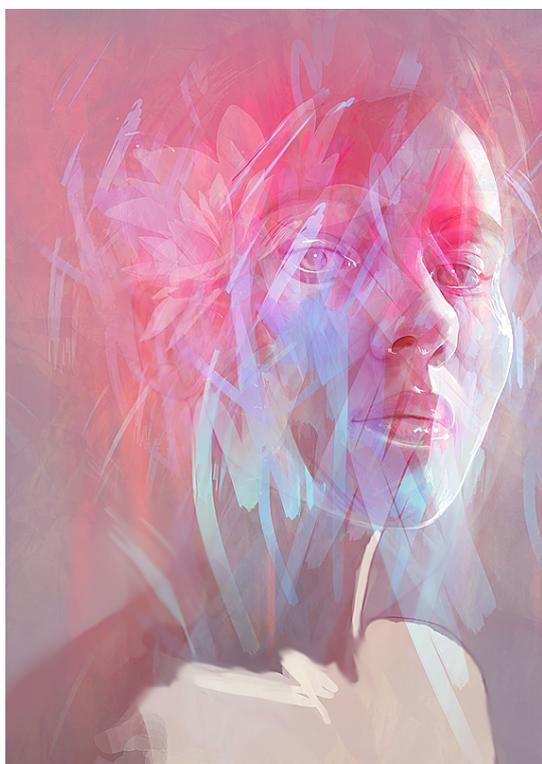


Figura 19 – Karin Schmitt. *Autorretrato 19*, 2016. Pintura digital (dimensões variáveis).



Figura 20 – Karin Schmitt. *Autorretrato 21*, 2016. Pintura digital (dimensões variáveis)



Figura 21 – Karin Schmitt. *Autorretrato 22*, 2016. Pintura digital (dimensões variáveis).



Figura 22 – Karin Schmitt. *Autorretrato 25*, 2017. Pintura digital (dimensões variáveis).

Este interesse surgiu a partir de um ponto que me interessou profundamente, que é o conceito de “saturação” do indivíduo na era contemporânea, algo amplamente exposto e discutido por Kenneth J. Gergen. O autor comenta que as tecnologias emergentes nos saturam com as diferentes informações e esta saturação social nos fornece uma multiplicidade de linguagens incoerentes e independentes de nossa própria identidade. Por tudo o que sabemos sobre nós mesmos, outras vozes respondem com dúvidas, levando a um “eu” saturado (GERGEN, 2000).

Complementando este pensamento, de acordo com Markus e Nurius (1986), a concepção de uma pessoa a respeito de si mesma pode ser distinguida por duas categorias: o "eu atual" (*now self*), uma identidade estabelecida para os outros, e o "possível eu" (*possible self*), uma identidade desconhecida para os outros e possível de alcançar ocultando informações e escondendo características físicas indesejáveis. Este efeito, como colocado por Soraya Mehdizadeh, é mais pronunciado nas plataformas online, como Facebook, Twitter e Instagram, onde a prestação de contas é inexistente e um outro “eu” pode se manifestar (MEHDIZADEH, 2010).

Recorrendo novamente à Ciampa, veremos que, no processo de constituição da identidade, os papéis que o indivíduo assume ao longo de sua vida fazem parte de sua construção, partindo de uma identidade pressuposta (o que o outro ou a própria pessoa idealizava em relação ao desempenho daquele papel), a vivida e a que será vivida enquanto projeto de vida. A identidade, desta maneira, é posta e repostada continuamente, pois o indivíduo vivencia ao mesmo tempo vários papéis, o que o torna um personagem da vida, que sempre se metamorfoseia de acordo com as condições históricas e sociais a que está submetido (CIAMPA, 1987):

Em cada momento da minha existência, embora eu seja uma totalidade, manifesta-se uma parte de mim como

desdobramento das múltiplas determinações a que estou sujeito. Quando estou frente a meu filho, relaciono-me como pai; com meu pai, como filho; nunca compareço frente aos outros apenas como portador de um único papel, mas como uma personagem (chamada por um nome, Fulano, ou por um papel, o Papai, etc.), como uma totalidade... parcial. O mesmo pode ser dito de meu filho e de meu pai (Ibid., p. 170).

Hall diz que o sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que “não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente” (HALL, 2006, p. 13). Dentro de nós existem identidades que se contrapõe, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. Deste modo, a identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, “somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente” (Ibid., p. 13).

Se pensarmos nesta idéia de múltiplas determinações, a Internet e as páginas em redes sociais são ambientes ideais que permitem que os proprietários não só manifestem estes diferentes “eu”, mas também joguem com sua identidade e tenham total poder sobre sua auto-representação. Poderíamos considerar, no entanto, que estas manifestações das diferentes identidades são falsas e que, no final, esta questão no ciberespaço se desintegra até se tornar apenas um passatempo. Bauman, no entanto, discorda dessa perspectiva:

Em nosso mundo fluido, comprometer-se com uma única identidade para toda a vida, ou até menos do que a vida toda, mas por um longo tempo à frente, é um negócio arriscado. As identidades são para usar e exibir, não para armazenar e manter. [...] Você diz “falsas identidades”... mas só pode dizer isso pressupondo que existe algo como uma única “identidade verdadeira” (BAUMAN, 2005, p. 96-97).

Por fim, ainda adiciona que seria insensato culpar os recursos eletrônicos pelo “estado das coisas” e argumenta que é justamente porque somos constantemente forçados a moldar as nossas identidades, que instrumentos eletrônicos tendem a ser utilizados e adotados por milhões de pessoas (Ibid.).

Nas plataformas digitais é comum, no entanto, que os usuários transmitam apenas informações desejáveis sobre si mesmos e selecionem e publiquem apenas fotografias ou *selfies*²⁸ que sejam atraentes, podendo realizar uma exibição pública de uma possível identidade (MEHDIZADEH, 2010, p. 358).

O registro de *selfies*, aliás, é outro ponto com o qual penso que minha produção artística em autorretrato também dialoga, justamente pela relação do suporte digital e mídias eletrônicas e por ser uma ação praticamente diária de auto-registro. Cruz e Thornham (2015) comentam que o fenômeno *selfie*, uma prática atualmente comum de rápida "documentação" de si e facilmente encontrada em nossa sociedade atual, pode ser entendido como uma revolução sócio-cultural sobre a afirmação da identidade em um contexto de mídia social e como um modo neoliberal, até mesmo narcisista – mas cada vez mais normativo – de "*auto-branding*"²⁹.

Narcisismo, inclusive, é uma atribuição comum de vários autores à prática de *selfies*. Adam Gopnik (2015), por exemplo, comenta que essas imagens são um lembrete do “autorretrato informal produzido por uma tecnologia barata, uma expressão do êxtase passado num momento, um registro de estar contente de encontrar-nos onde estamos, momentaneamente satisfeitos com nós mesmos”

²⁸ Fotografia, geralmente digital, que uma pessoa tira de si mesma.

²⁹ Segundo a Wikipédia, “BRAND” é uma coleção de imagens e ideias que ilustram um produtor econômico. Refere-se aos atributos descritivos verbais e símbolos concretos, como o nome, logo, slogan e identidade visual que representam a essência de uma empresa, produto ou serviço. *Branding*, desta forma, pode ser definido como o ato de administrar a imagem/marca de uma empresa, sendo o *Auto-Branding* a administração de uma imagem pessoal (BRANDING, 2016).

(GOPNIK, 2015, tradução nossa³⁰). O autor, aliás, comenta como a prática pode ser considerada vazia, já que, segundo ele, um autorretrato nas mãos de um Van Gogh ou Lucien Freud pode ser um instrumento de muitas camadas de auto-exploração, enquanto uma *selfie* é o rápido resultado de uma breve necessidade do ego.

Sabine Oelze (2015) também segue a mesma linha colocando que *selfies* preservam apenas um momento fugaz, diferentemente de autorretratos consagrados na história da arte, que permanecem, apesar da passagem de tempo. Segundo a autora, ao contrário de Rembrandt ou Van Dyck, a maioria dessas pessoas sorridentes que se apresentam em suas *selfies* parecem ser, “na melhor das hipóteses, bobas – e, na pior das hipóteses, claramente narcisistas” (OELZE, 2015, tradução nossa³¹).

Devo dizer, no entanto, que discordo desses autores. Creio que nas mãos de alguém engenhoso, a *selfie* pode não ser algo puramente narcisista, pelo contrário: pode se transformar em uma ferramenta de auto-conhecimento, uma maneira de manter um diário ou um jornal ou, até mesmo, ser uma espécie de ritual de “auto-invenção” diária. A seguir encontram-se alguns artistas que dialogam com essa problemática e que podem ser um complemento ao meu trabalho de pintura em autorretrato.

³⁰ [...] informal self-portrait, produced by a cheap technology, [...] an expression of the passing ecstatic moment, [...] of being glad to find ourselves where we are and wanting to see how we looked while we were, briefly, pleased with ourselves.

³¹ [...] in the best case, silly – and in the worst case plainly narcissistic.

3.5 *Selfie*, documentação e constante atualização

A exposição *Ego Update. Die Zukunft der digitalen Identität (Atualização do Ego. O futuro da identidade digital)*, inaugurada em 2015 no NRW Forum em Düsseldorf, é um dos muitos exemplos de projetos artísticos que dialogam com a problemática acerca da *selfie*, do autorretrato e do ego (Figura 23). Com a participação de vários artistas que tratam sobre este tema, o curador Alain Bieber explora como a questão crucial da existência humana, "Quem somos nós?", mudou sob a influência da mídia digital, levando a questão "Quem eu quero ser?" (ou "Quem eu deveria ser"?). Dentro da rede que existe agora, a auto-imagem é muito mais definida do que era em dias pré-digitais. O "eu" digital, assim, tornou-se ágil, ativo, criativo e torna-se mais artístico o tempo todo, fazendo com que todos sejam capazes de projetar qualquer imagem virtual que desejar (BIEBER, 2015).



Figura 23 – Alain Bieber. *Sem título*, 2015. Fonte: www.nrw-forum.de/en/exhibitions/ego-update

Nos dias atuais, tudo é incrivelmente rápido e, para Alain Bieber, *selfies* são uma forma de documentar e imortalizar as coisas que acontecem em nossas vidas, tornando-se uma espécie de afirmação de nós mesmos. Para o curador, o foco não é sobre "Penso, logo existo", mas mais sobre "Eu existo, logo sou". Desta forma, as pessoas querem deixar a sua marca no mundo: os traços de sua identidade (Ibid.):

Anos atrás, quando eu era um jornalista, trabalhei com alguns chineses em um documentário de viagem. Na frente de todas as atrações turísticas eles tiravam fotos uns dos outros, querendo obter a prova de que haviam visitado efetivamente esses lugares. Nós costumávamos rir de turistas que agiam assim, mas hoje todo mundo está

fazendo isso. As pessoas estão procurando algum tipo de âncora e – analisando de uma maneira mais profunda – tem algo a ver com o medo da morte. Elas querem deixar algo de si para trás nas redes sociais (Ibid., tradução nossa³²).

Esta prática – talvez, na maioria das vezes, inconsciente – de deixar um legado através das redes sociais, é algo que vem sendo muito estudado e explorado nas plataformas *online*, afinal, cada vez mais as relações humanas dependem de conexões online e, naturalmente, quando morreremos, deixaremos um amplo conteúdo digital para trás (PEQUENINO, 2017).

Peguemos, como exemplo, o Facebook. Desde 2015 que a rede social permite que cada utilizador escolha uma pessoa para gerir a sua página após a morte: é o que a rede social chama de “contato legado”, que passa a gerenciar a página memorial do falecido. Já no serviço de email do Google, podem-se escolher até dez pessoas como executores de uma conta após a morte e, quando o usuário passa muito tempo sem entrar em seu perfil, os contatos escolhidos recebem um email da empresa, previamente escrito pelo próprio usuário, pedindo a confirmação da sua morte e explicando os seus desejos para o futuro da conta (Ibid., 2017).

Se estendermos nossas visões a aplicativos, veremos que existem novos produtos dedicados a manter a memória vida de um falecido sendo lançados no mercado. Replika, por exemplo, é um *chatbot*³³ lançado em fevereiro de 2017 para iPhone e criado para ser ensinado a pensar como nós através de mensagens de texto. O aplicativo foi idealizado após a o falecimento do amigo da fundadora, Eugenia Kuyda, que utilizou as mensagens trocadas entre eles para criar o

³² Years ago when I was a journalist, I worked with some Chinese on a travel documentary. In front of all the tourist sights they took pictures of each other. They wanted to have proof that they had actually been to those places. We used to laugh at tourists who did this, but today everybody is doing it. People are looking for some kind of anchor and – to take it a step further – it has something to do with the fear of death. They want to leave something of themselves behind on the social networks.

³³ Programa de computador que tenta simular um ser humano na conversação com as pessoas.

programa que reproduzia seus padrões de fala. O aplicativo, assim, permite “recordar” a história de vida através das palavras do próprio falecido (Ibid.).

Apesar destas colocações parecerem um pouco mórbidas, é curioso pensarmos que a questão da morte, no entanto, não está presente somente no ato de registrar *selfies* ou de mantermos “diários virtuais” através das redes sociais, pois, ao nos voltarmos para o tópico do autorretrato, veremos que há igualmente esse tipo de concepção por parte de vários autores que tratam sobre este assunto.

Ernst van de Wetering, por exemplo, comenta que, “via de regra, autorretratos se originaram de um desejo profundamente enraizado da parte do artista de ser ‘imortalizado’” (WETERING, 2011, p. 26, tradução nossa³⁴). Pascal Bonafoux complementa esse pensamento, atribuindo à prática do autorretrato como uma forma de captar um momento fugaz do reflexo de um espelho:

No cavalete, o retrato está finalizado. O pintor, então, olha para o retrato e para o espelho [...] e ambos são idênticos: o olhar e a disposição da face em cada um são iguais. [...] O retrato, assim, permanece como uma cópia autêntica, um substituto para o espelho, agora removido, e torna-se o registro do efêmero: o reflexo é congelado, o momento fugaz é pego. O pintor olha para seu retrato e, agora um substituto do espelho, o retrato olha para o pintor (BONAFoux, Pascal, 1985, p. 23, tradução nossa³⁵).

O autor ainda pontua que o retrato, à medida que o tempo avança, observa o artista envelhecer, assistindo a um rosto uma vez jovem tornar-se enrugado com a idade. Indiferente, o retrato observa o tempo e, a cada dia que passa, descobre a morte.

³⁴ [...] as a rule, they originated out of a deep-rooted desire on the artist's part to be 'immortalized'.

³⁵ On the easel the portrait is finished. The painter looks at the portrait, at the mirror and [...] they are identical: the look and disposition of the face in each are alike. [...] The portrait remains, an authentic copy, a surrogate for the mirror now removed. The portrait is a record of the mirror; ephemeral and mobile, the reflection is frozen, its fleeting moment caught. The painter looks at his portrait; a surrogate for the mirror, the portrait looks at the painter.

O pintor está morrendo. O pintor está morto. O retrato, assim, permanece sozinho, o último elemento do que era anteriormente este ato do olhar do reflexo para o reflexo, do pintor para o espelho, do espelho para o pintor e do pintor para a tela (Ibid., p. 23, tradução nossa³⁶).

Voltando-me ao caso da minha produção (Figura 24, Figura 25, Figura 26 e Figura 27) e refletindo sobre questões abordadas até agora, é interessante pensar que esse desejo de “imortalização” pode ser ainda mais forte, pois, diferentemente de uma pintura em tela ou uma fotografia revelada, que sofrem ações físicas com facilidade, como perda de brilho da cor original ou desgaste da tinta e do papel, no suporte digital minha imagem pode ser armazenada em diferentes locais (*drivers*, nuvens e redes) sem nunca sofrer perdas – contanto, é claro, que os arquivos permaneçam intactos – e pode ser duplicada e alterada das mais variadas formas, o que adicionalmente ilustra o pensamento de que o meio digital e a Internet tornaram-se um laboratório para experimentar com as construções e reconstruções do “eu” que caracterizam a vida pós-moderna.

³⁶ The painter is dying. The painter is dead. The portrait alone remains, the last element of in which the look, from reflection to reflection, from painter to mirror, from mirror to painter, from painter to canvas.



Figura 24 – Karin Schmitt. *Autorretrato 31*, 2016. Pintura digital (dimensões variáveis).



Figura 25 – Karin Schmitt. *Autorretrato 32*, 2017. Pintura digital (dimensões variáveis).



Figura 26 – Karin Schmitt. *Autorretrato 33*, 2017. Pintura digital (dimensões variáveis).



Figura 27 – Karin Schmitt. *Autorretrato 34*, 2017. Pintura digital (dimensões variáveis).

Se pensarmos novamente na problemática da *selfie*, ainda podemos, adicionalmente, visualizar esta tendência de retratar-nos virtualmente como uma compulsão para nos otimizarmos. Alain Bieber (2015) compara esta ação com o processo de atualização de sistemas operacionais ou *smartphones*: depois de um ano, o celular está desatualizado e você é influenciado a comprar um novo aparelho. É o mesmo com a maneira de se retratar na rede social: há uma enorme pressão em você ter que se renovar constantemente.

O curador ainda complementa que, nas redes sociais, tudo é compartilhado com os outros baseados no conceito de atualização e a vida, desta forma, é transferida para uma etapa; pensamentos e comentários invadem o Twitter; vídeos do YouTube apresentam monólogos; fotos do Instagram e Snapchat atualizam incessantemente cada momento da vida de um indivíduo; *memes*³⁷ da Internet modificam o contexto de imagens através da adição de texto (Ibid.). Na realidade virtual, portanto, “nós nos automodificamos e autocriamos” (TURKLE, 1997, p. 178).

É curioso pensarmos que essa constante modificação e atualização estabelecem uma sociedade marcada por fluxos de informações e inovações tecnológicas e que essas características também atingem o âmbito das artes. Nessa área, o fluxo se faz presente em obras que transitam pela rede de comunicação e que se apóiam em um tipo de relação interpessoal aberta, não estando destinadas a um público determinado. É o que se chama de arte em trânsito, não mais definida e acabada (GIANNETTI, 2006).

Caminhando neste sentido, se estas características de fluxo e abertura se fazem cada vez mais presente nas relações entre homem e mídias digitais, como elas, então, se refletem em meu trabalho e, mais importante, no meu processo

³⁷ Expressão usada para descrever imagens e/ou vídeo ao humor, que se espalham de maneira “viral” pela Internet.

artístico? E como, finalmente, essas interferências, possivelmente, se portam como um combustível, um alimento, para novas produções e avanços a novos rumos? São indagações que procuro abordar a seguir.

3.6 Fluxo, abertura e possibilidades futuras

Marshall McLuhan argumenta que o artista é sempre o primeiro a descobrir como capacitar um determinado meio para uso ou como liberar a força latente de outro, sendo, portanto, a única pessoa capaz de enfrentar, impune, a tecnologia, justamente porque ele é um perito nas mudanças da percepção. Uma das características de nosso tempo – e, conseqüentemente, do fazer artístico contemporâneo – é a rebelião contra os padrões impostos (MCLUHAN, 1996) e, para o autor, todas as grandes uniões híbridas geram furiosa liberação de energia. Em suas palavras,

O híbrido, ou encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos (Ibid., p. 75).

Devo dizer que discordo de suas colocações a respeito da arte contemporânea ser a única que possui característica rebelde, pois, na realidade, todo o fazer artístico, em épocas distintas da história, se portou assim – vide, por exemplo, o período da Arte Moderna. Encontramos sempre, nas formas da arte, a negação dos antigos – e, simultaneamente, uma nova forma, uma nova imagem possível de um novo mundo, ou, como colocado por Umberto Eco, uma imagem de que a “sensibilidade ainda não se apoderou” (ECO, 2013, p. 158).

Concordo, no entanto, com a opinião do autor em relação às características da arte híbrida, especialmente no que diz respeito à sua capacidade de nos despertar da “inércia” e criar novas possibilidades. Algumas destas potencialidades, inclusive, foram discutidas no capítulo anterior, além de serem apontadas algumas problemáticas envolvendo a crise de definição de meio e das mudanças de paradigma da estética digital. Apesar disso, na ocasião optei por não realizar uma imersão tão aprofundada, justamente porque minha intenção era a de trazer essa discussão para o âmbito da minha prática artística, realizando conclusões em torno da minha poética.

Durante minhas leituras em arte híbrida, artes tecnológicas e mídias digitais, além dos problemas trazidos no capítulo anterior, me deparei constantemente com alguns conceitos, tais como “movimento”, “abertura” e “fluxo”, palavras estas que, segundo autores da área, são, também, características extremamente presentes em obras desta natureza. Se nos voltarmos uma vez mais ao hibridismo, veremos que essa prática permite a

Formação de um todo múltiplo permeado de passagens. [...] Para compreender o hibridismo temos que nos posicionar no seio instável do movimento, próprio à sua dinâmica rizomática, que se sustenta no espaço entre linguagens, principalmente no cenário das mídias digitais (FREITAS, 2014, p. 86-87).

Partindo deste viés é que me interessei pelo discurso de Umberto Eco em *Obra Aberta*, onde o autor argumenta que os artistas contemporâneos dão uma atenção especial aos ideais de “informalidade, desordem, casualidade e indeterminação dos resultados” (ECO, 2013, p. 22) – resumidamente, uma intenção clara por realizar uma obra dotada de aberturas e possibilidades.

Para Eco, não interessa a obra-definição, mas o mundo de relações de que esta se origina; não a obra-resultado, mas o processo que preside a sua formação; não a obra-evento, mas as características do campo de probabilidades que a

compreende. Este é um dos aspectos fundamentais do discurso aberto, que é especialmente típico da arte contemporânea, em especial das artes digitais (Ibid.).

Eco define as obras abertas em três momentos: 1) enquanto *em movimento*, que se caracteriza pelo convite a *fazer a obra* com o autor; 2) em uma obra de arte, que, já completada fisicamente, permanece, contudo “aberta” a uma germinação contínua de relações internas que o fruidor deve descobrir e escolher no ato de percepção da totalidade de estímulos; e, finalmente, em 3) *cada* obra de arte, ainda que produzida em conformidade com uma explícita ou implícita poética da necessidade, “é substancialmente aberta a uma série virtualmente infinita de leituras possível, cada uma das quais leva a obra a reviver, segundo uma perspectiva, um gosto, uma *execução* pessoal” (Ibid., p. 63, grifo do autor). Neste sentido, uma obra de arte, forma acabada e fechada em sua perfeição de organismo, é também, aberta, ou seja, passível de mil interpretações diferentes, sem que isso “redunde em alteração de sua irreproduzível singularidade. Cada fruição é uma *interpretação* e uma *execução*, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original” (Ibid., p. 40) e “uma forma é uma obra realizada, ponto de chegada de uma produção e ponto de partida de uma consumação que – articulando-se – volta a dar vida, sempre e de novo, a forma inicial, através de perspectivas diversas” (Ibid., p. 28).

Eco não chega a mencionar como esta característica de abertura ocorre no processo artístico – mas, quando me volto ao meu trabalho e a todo meu trajeto criativo descrito até agora, acredito que seja completamente possível associarmos seu pensamento a esta prática. Podemos ir além e estabelecermos não só uma conexão de abertura da própria obra, mas abertura de um *processo* artístico, de um caminhar que se modifica e que é – e sempre será – passível de modificações e inúmeras interpretações. Aqui não estendo essa interpretação ao fruidor da obra, ao *outro* que irá contemplar o meu trabalho, mas à dinâmica estabelecida entre

obra e artista, entre mim e minha criação, que, por si só, é rica e suscetível a infinitas transformações.

Cecília Almeida Salles chamaria essa dinâmica de “um estado em contínua metamorfose” (SALLES, 2007, p. 24), onde não existe uma obra considerada acabada pelo artista. Trata-se de uma visão que põe em cheque o conceito de obra finalizada, isto é, a obra como uma forma final e definitiva. Estamos sempre diante de uma realidade em mobilidade e convive-se, assim, com possíveis obras: criações em permanente processo (Ibid.). Salles nomeia esta ação de “estética da continuidade” (Ibid., p. 26).

Caminhando neste sentido, até aqui, durante as reflexões acerca do meu percurso criativo, realizei levantamentos a respeito do acaso e da experimentação na minha criação, da construção da identidade e suas possíveis manifestações, dos modos de interagir na Internet e nas redes sociais e da forma como atualizamos nossa imagem e nosso “eu” a todo tempo. Todas estas relações e diálogos traçados também podem ser associados ao campo de possibilidades e aberturas a qual tanto Eco, quanto Salles, se referem pois, como Anne Cauquelin nos lembra, a noção “de conclusão das formas [...] não tem mais nenhuma prerrogativa nesse momento de atualidade pós-moderna” (CAUQUELIN, 2005, p. 132).

Em relação a este campo de possíveis, o compositor Henri Posseau também traz alguns apontamentos interessantes, usando dois conceitos tomados de empréstimo à cultura contemporânea:

A noção de campo lhe provém da física e subentende uma [...] visão renovada de interagir de forças, uma constelação de eventos, um dinamismo de estrutura; a noção de possibilidade é uma noção filosófica que reflete [...] o abandono de uma visão estática e silogística da ordem, a abertura para uma plasticidade de decisões pessoais e para uma situacionalidade e historicidade dos valores (POSSEAU apud ECO, 2013, p. 56).

Eco argumenta que este campo de possibilidades é justamente favorecido por um contexto cultural em que a lógica de dois valores (verdadeiro e falso) não é mais o único instrumento possível de conhecimento, mas onde se propõem lógicas de mais valores, que dão lugar, por exemplo, ao indeterminado como resultado válido da operação artística. Para Eco, é daí que surge o conceito de obra de arte desprovida de resultado necessário e previsível (ECO, 2013).

Não só Eco e Posseau, mas também Priscila Arantes possui um discurso muito similar em torno das possibilidades. No entanto, enquanto Eco constrói seu argumento em torno da obra dotada de aberturas, Arantes se debruça sobre uma estética do fluxo, “daquilo que se dá em trânsito e em contínuo devir” (ARANTES, 2007, p. 497). A palavra “fluxo”, para ela, é uma “qualidade, ato ou efeito de fluir” (Ibid, p. 497), sendo estas características presentes especialmente nas obras híbridas e tecnológicas midiáticas. A obra de arte torna-se não uma representação imitativa da realidade, mas uma capacidade comunicativa, de fluxos de informação; a estética, para a autora, abre-se para outras possibilidades, como já discutido por Vattimo e Simondon no capítulo anterior (ARANTES, 2012).

Para chegar a este conceito de fluidez, Arantes traça diálogos entre a liquidez moderna de Bauman e as relações na era contemporânea, argumentando que vivemos dentro da lógica da indeterminação, da “não-perenidade, do volátil e efêmero, do incerto, instável e passageiro” (ARANTES, 2007). Toda esta relação contrapõe aos discursos estéticos tradicionais, que pregam a forma fixa e perene: índices da beleza, da objetividade e do princípio de verossimilhança (Ibid.). Logo, a obra de arte deixa de funcionar de forma estável, acabada e fixa, estabelecendo os fluxos de informação como seu principal alicerce:

Fluxo entre as próprias formas constituintes da obra e as da imagem sempre em processo entre inúmeros estados possíveis. Fluxo entre linguagens óticas, sonoras, visuais, uma vez que o dígito binário não faz qualquer distinção entre transmissão de vídeo, som ou dados. Fluxo de

informação de processos não fixos e, muitas vezes, incertos e imprevisíveis (Ibid., p. 506).

Falar em estética do fluxo é, portanto, falar “de imprevisibilidade, de abertura, de multiplicidade de estados possíveis, de ruptura com as formas fixas e perenes” (Ibid., p. 506).

Recorrendo mais uma vez à Eco, o autor nomeia essa teia de estados – ou universos – possíveis como “infinidade da obra acabada” (ECO, 2013, p. 64). Nesta mesma página, o autor define a obra de arte como uma forma, isto é, um movimento concluído, o que equivale a dizer que é um “infinito colhido numa definitude”: sua totalidade resulta de uma conclusão, e exige, portanto, ser considerada não como um fecho de uma realidade estática e imóvel, mas como a abertura de um infinito que se fez inteiro abrigando-se numa forma. A obra, portanto, tem infinitos aspectos, que são somente “partes” ou fragmentos, pois cada um deles contém a obra inteira, e a revela numa determinada perspectiva.

Poderíamos pensar, então, que o artista é um criador de versões de micro-mundos e a “arte, mais do que conhecer o mundo, produz complementos do mundo, formas autônomas que se acrescentam às existentes, exibindo leis próprias e vida pessoal” (Ibid., p. 54). Como diz Deleuze,

Só pela arte podemos sair de nós mesmos, saber o que vê outrem de seu universo que não é o nosso, cujas paisagens nos seriam tão estranhas como as que porventura existem na Lua. Graças à arte, em vez de contemplar um só mundo, o nosso, vemo-lo multiplicar-se, e dispomos de tantos mundos quantos artistas originais existem, mais diversos entre si do que os que rolam no infinito (DELEUZE, 2003, p. 40).

No caso da minha experimentação com o Photoshop, no momento em que realizo minhas pinturas e "jogo" com as diferentes possibilidades de resultados, cada versão contém, potencialmente, um objeto acabado. O objeto considerado final representa apenas uma outra forma potencial, apenas um dos momentos

desse processo, onde o ato de construção, alteração e experimentação do processo de criação em autorretratos, conferem um caráter não linear à minha obra (Figura 28, Figura 29, Figura 30 e Figura 31). É lógico que esta abertura está implícita em todas as obras de artes, sejam elas híbridas ou não, mas, no meu caso, é interessante pensarmos que esse caráter de indefinição é mais acentuado pelo suporte digital, justamente porque ele permite um número maior e mais rápido de experimentações (Figura 32).



Figura 28 – Karin Schmitt. *Autorretrato 35*, 2017. Pintura digital (dimensões variáveis).



Figura 29 – Karin Schmitt. *Autorretrato 36*, 2017. Pintura digital (dimensões variáveis).



Figura 30 – Karin Schmitt. *Autorretrato 37*, 2017. Pintura digital (dimensões variáveis).

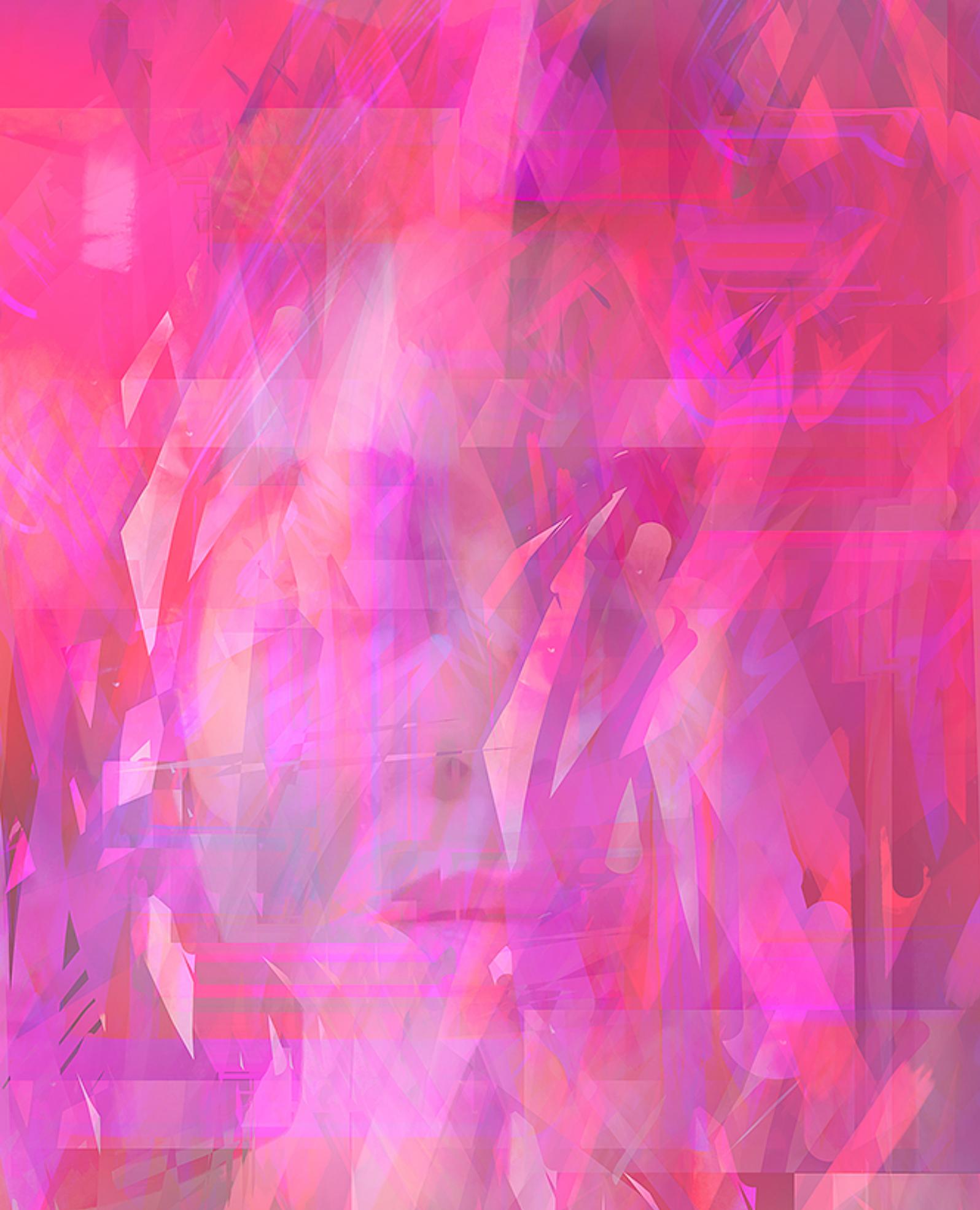


Figura 31 – Karin Schmitt. *Autorretrato 38*, 2017. Pintura digital (dimensões variáveis).

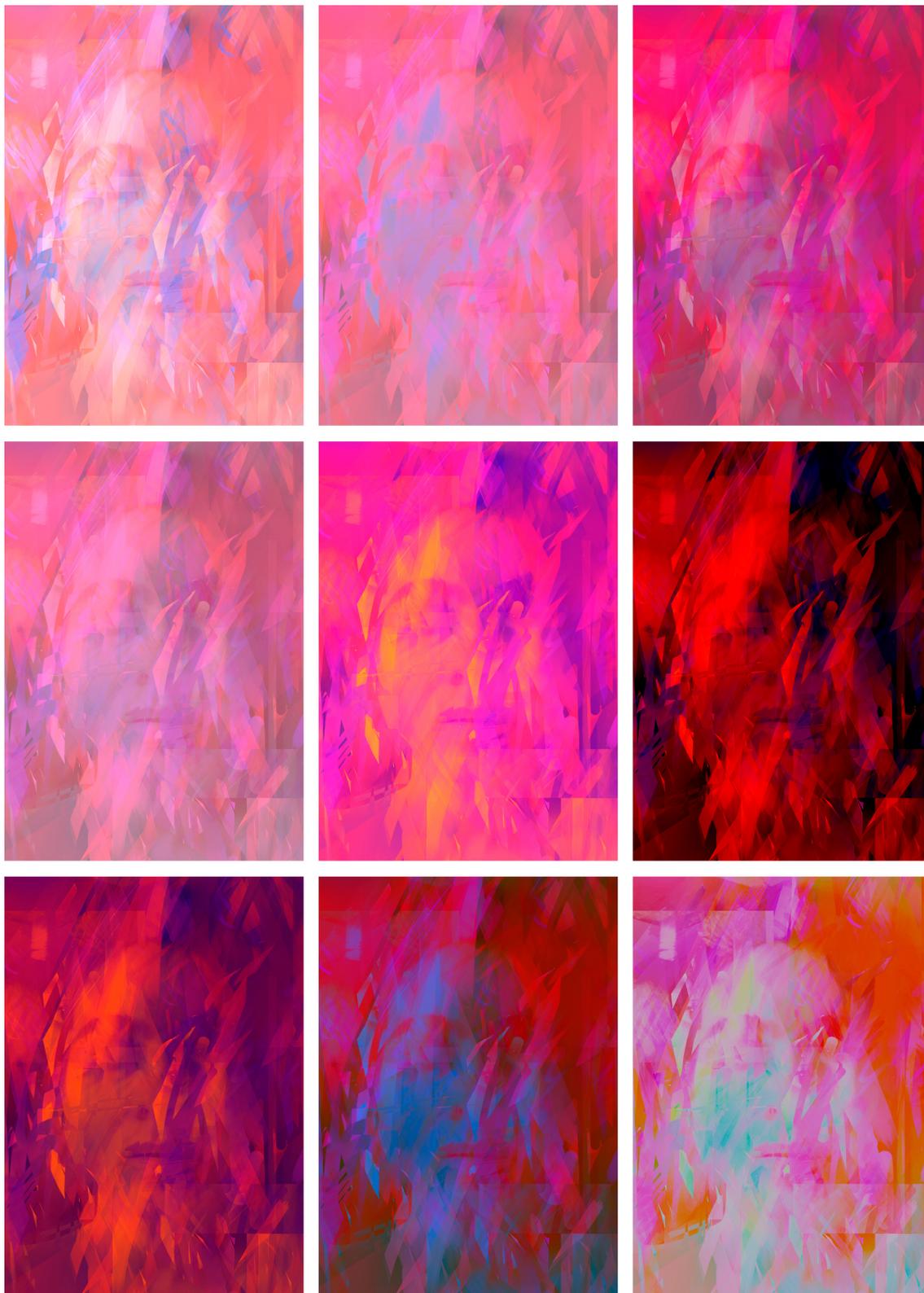


Figura 32 – Karin Schmitt. *Possibilidades de resultados da obra Autorretrato 38*, 2017. Pintura digital (dimensões variáveis).

Quando crio uma obra no computador, portanto, estou investigando e tecendo os diferentes universos e multiplicações de mundos, como posto por Deleuze, Eco e Salles. Ao me retratar e realizar uma sucessão de composições de traços e imagens, estou experimentando com a imprevisibilidade, com a multiplicidade de estados possíveis, como anteriormente citado por Arantes, ao mesmo tempo em que me reinvento a cada pincelada, a cada gesto, jogando com minhas possíveis identidades, como pontuado por Bauman. Resumidamente, constituo um diálogo com a abertura, que se manifesta em minhas obras, mas, muito mais importante do que isso, está permanentemente presente no meu processo e pensamento criativos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do processo de escrita desta dissertação, pude perceber a metamorfose que minhas produções e meu processo criativo sofreram à medida que avançava nas leituras dos diversos autores aqui citados. E confesso que, no início, houve algumas dificuldades, especialmente em relação à excessiva preocupação em definir meu trabalho. Conceber uma obra artística de modo despretensioso, para mim, nunca foi o real problema; no entanto, o processo de esmiuçá-la através da teoria, dialogar com autores e “concretizar” meu percurso criativo mostraram-se ações laboriosas, justamente porque a prática da reflexão quebra pré-conceitos pessoais, te arremessando a outros ambientes e indagações. E esse processo de transformação nem sempre é fácil.

Mergulhar na teoria fez com que o conflito de antigas idéias que eu possuía e propostas novas que surgiram se tornasse maior, ao mesmo tempo em que permitiu que eu me libertasse de velhos pontos de vista e direcionasse meu olhar a questionamentos mais importantes em relação às poéticas, minha e da arte híbrida.

“Libertação” pode soar um tanto exagerado, mas, de fato, talvez não exista uma palavra para descrever melhor este processo. Aqui cito mais uma vez a idéia de McLuhan de que *uniões híbridas geram furiosa liberação de energia* (MCLUHAN, 1996), uma vez que esta frase ainda me causa inquietude. Do híbrido nasce a forma nova, surgindo um momento de revelação; ao trabalhar com mídias tecnológicas e traçar paralelos entre meios distintos, a experiência “nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica” (Ibid., p. 75). Lidar com práticas que desafiam a definição de um meio cria momentos de libertação, concebendo possibilidades de criação.

Pude perceber, no decorrer desse longo processo, que essa furiosa liberação de energia a que McLuhan se trata não se restringe apenas à obra em si, mas é algo que, principalmente, atinge o artista no momento em que está elaborando seu trabalho: surgem dúvidas, conflitos, indecisões e novos caminhos. E acredito que lidar com o assunto do autorretrato e da identidade tenha sido, talvez, uma manifestação do meu inconsciente de tentar desvendar esse conflito em meu processo criativo.

Muitos artistas comentam que o contato com a teoria enriquece e compõe o pensamento, porém, muitas vezes, “produz ramificações, levando-nos a desvios que fogem do foco principal” (PERES, 2015, p. 101). Esses desvios, no entanto, foram extremamente ricos para o meu percurso artístico. Entrando em contato com teorias a respeito das artes híbridas e digitais, pude descobrir que os desvios, na maioria das vezes, são mais frutíferos do que os caminhos retos. Desviar está implícito o “se perder”, o “se desorientar”, mas não apenas isso: significa abandonar um único caminho e permitir o surgimento de inúmeras possibilidades, proporcionando novos olhares e ampla oxigenação. Como bem posto por Nietzsche, “é preciso saber ocasionalmente perder-se, quando queremos aprender algo das coisas que nós próprios não somos” (NIETZSCHE, 2016, p. 145).

Entrar em contato com teorias da arte e filosofia, portanto, me tranqüilizou justamente porque revelou que é comum haver indefinições no processo criativo e que categorizar o trabalho, muitas vezes, te impede de enxergar a riqueza dessas incontáveis possibilidades e aberturas. Pois Sartre nos lembra que o existente não pode reduzir-se a uma série finita de manifestações, já que cada uma delas está em relação com um sujeito em contínua mutação (SARTRE, 2005).

Se a tecnologia digital desencadeou definitivamente uma “crise da possibilidade de uma imagem unitária e definitiva” (ECO, 2013, p. 47), dando espaço a obras dotadas de contínua possibilidade de aberturas e reserva indefinida de

significados, então a frase de W.Y. Tindall (1955), *a arte é uma estrutura que qualquer pessoa, inclusive seu autor, pode “usar” como bem entender*, nunca foi tão apropriada. Este caminhar artístico, portanto, é apenas um ponto, um momento em aberto inserido em uma rede infinita de possibilidades criativas; por ora, elas existem apenas em potência, mas, talvez, se atualizem em futuras e novas experiências, gerando um novo recomeço.

BIBLIOGRAFIA

ADORNO, Theodor. **A indústria cultural: o iluminismo como mistificação das massas**. In: *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac, 2012.

ARANTES, Priscila. **Estéticas tecnológicas: paradigmas contemporâneos**. Florianópolis: ANPAP, 2007.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BANDEIRA, Manuel. **Itinerário de Passárgada**. Rio de Janeiro: Ed. Do Autor, 1966.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2005.

BELL, Clive. **The Aesthetic Hypothesis**. In: HARRISON, Charles & WOOD, Paul. *Art in Theory: An Anthology of Changing Ideas*. (ed.). Estados Unidos: Blackwell Publishers, 1992.

BIEBER, Alain. **Digital Identity: I Document, Therefore I Am**. [Novembro de 2015]. Goethe Institut, Entrevista concedida a Anika Meier.

BLUNDI, Antonio. **A ópera e seu imaginário**. Rio de Janeiro, Lacerda Editores, 2005.

BONAFoux, Pascal. **Portraits of the Artist: The Self-Portrait in Painting**. Nova York: Rizzoli, 1985.

BORGES, Alan Fontes. **Rumos da pintura na era da imagem técnica**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais – UFMG), 2010.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BRANDING. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Branding>>. Acesso em 05 de agosto de 2016.

BREHMER, Debra. **Every portrait tells a lie**. Disponível em <<https://psgallery.wordpress.com/every-portrait-tells-a-lie/>>. Acesso em 09 de abril de 2015.

BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural**. São Paulo: UNISINOS, 2008.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHABOT, Pascal. **La philosophie de Simondon**. Paris: Vrin, 2003.

CHAPMAN, H. Perry. **Rembrandt's self portraits. A study in seventeenth-century identity**. Nova Jérsei: Princeton University Press, 1990.

CIAMPA, A. C. **A estória do Severino e a história da Severina**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

CIULLA, Joanne. **The Working Life: The Promise and Betrayal of Modern Work**. Nova York: Crown Business Books, 2000.

CLOUZOT, Henri-Georges. **Le Mystère Picasso**. Direção de Henri-Georges Clouzot. França, 1956. 28 min. Son, Color, Formato: 16 mm.

CORDEIRO, Waldemar. **Arteônica – o uso criativo de meios eletrônicos nas artes**. São Paulo: EDUSP, 1972.

COUCHOT, Edmond. **Da representação a simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração**. In: PARENTE, André (org.). *Imagem e Máquina*. Rio de Janeiro: Ed 34, 1993.

CRUZ, Edgar Gómez & THORNHAM, Helen. **Selfies beyond self-representation: the (theoretical) f(r)ictions of a practice**. Disponível em <http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/28073#NOTE008_28073>. Acesso em 11 de abril de 2016.

CUMMING, Laura. **A Face to the World: On Self-Portraits**. Inglaterra: HarperPress, 2010.

DE DUVE, Thierry. **Kant after Duchamp**. Cambridge: MIT Press, 1949.

DELEUZE, Gilles. **Francis Bacon: lógica da sensação**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007a.

DELEUZE, Gilles. **Proust e os Signos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

DEWEY, John. **Experience and Nature**. Nova York: Dove Publications, 2000.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico**. Campinas (SP): 1994

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

FATORELLI, Antonio. **Fotografia contemporânea: entre o cinema, o video e as novas mídias**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013.

FELLINI, Federico. **Entrevista sobre cinema**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1986.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Aurélio**. 3ª edição. São Paulo: Positivo, 2004.

FLORES, Laura González. **Fotografia e pintura: dois meios diferentes?** São Paulo: Martin Fontes, 2011.

FOSTER, Hal. **This Funeral is for the Wrong Corpse**. In: *Design and Crime (and other Diatribes)*. Londres: Verso, 2002.

FREITAS, Gabriela Pereira de. **Da Estética do Fluxo à Estética em Fluxo: Experiência e Devir entre Artemídia e Comunicação**. Tese (Doutorado em Imagem, Som e Escrita – UnB), 2014.

FRIEDBERG, Anne. **The Virtual Window**. Cambridge: MIT Press, 2006.

FRY, Roger. **Vision and Design**. Londres: Chatto and Windus Ltd, 1920.

GASSMAN, Vittorio. **Entrevista sobre o teatro**. São Paulo: Ed. Civilização Brasileira, 1986

GERGEN, Kenneth J. **The Saturated Self: Dilemmas Of Identity In Contemporary Life**. Nova York: Basic Books, 2000.

GESAMTKUNSTWERK. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Gesamtkunstwerk>>. Acesso em 20 de agosto de 2016.

GIANNETTI, Claudia. **Estética Digital**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GIANNOTTI, Marco. **Breve história da pintura contemporânea**. São Paulo: Claridade, 2008.

GILBERT-ROLFE, Jeremy. **Beauty and the Contemporary Sublime**. Nova York: Allworth Press, 1999.

GOPNIK, Adam. **Finding the self in a selfie**. Disponível em <<http://www.newyorker.com/culture/photo-booth/finding-the-self-in-a-selfie>>.

Acesso em 13 de abril de 2016.

GROSSMAN, Rhoda. **Digital Painting Fundamentals with Corel Painter X**. Boston: Thomson Course Technology, 2008.

HALL, Miles S. **The Anatomy of an Image. Painting in the Digital Age**. Tese (Doutorado em Filosofia – Queensland College of Art, Griffith University), 2010.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, Stuart. **Minimal Selves**. In: *Identity: The Real Me*. ICA Document 6. Londres: Institute for Contemporary Arts, 1987.

HARRIS, Jonathan. **'Contemporary', 'Common', 'Context', 'Criticism': Painting after the End of Postmodernism**. In: BOGH, Mikkel; CHRISTENSEN, Hans; LARSEN, Peter; PETERSEN, Anne Ring, (eds.). *Contemporary Painting in Context*. Dinamarca: Narayana Press, 2010.

HARRISON, Charles & WOOD, Paul. **Art in Theory 1900–2000: An Anthology of Changing Ideas**. Inglaterra: Oxford, 2003.

HEIDEGGER, Martin. **A questão da técnica**. *Sci. stud.*, São Paulo, v.5, n.3, Set. 2007.

HEISENBERG, Werner. **Physik und Erkenntnis**. In: *Obras completas*, Tomo III. Munique: Piper Verlag, 1985.

HEMER, André. **Smart Objects**. In: MCBURNIE, Jonathan. Disponível em <<http://www.sneakymag.com/art/smart-objects-interview-andre-hemer/>>.

Acesso em 16 de fevereiro de 2017.

JONES, Android. **Bio and Artist Statement**. Disponível em <<http://androidjones.com/about/bio/>>. Acesso em 16 de fevereiro de 2017.

JONES, Android. **Digital Alchemist Android Jones—MASS-droid**. In: LECLAIR, Meghan. Disponível em <<http://sensiblereason.com/digital-alchemist-android-jones-mass-droid/>>. Acesso em 16 de fevereiro de 2017.

KAPROW, Allan. **Essays on the Blurring of Art and Life**. Berkeley, CA: University of California Press, 1993.

KASTRUP, Virginia. **O Ciclo Inventivo da Imagem**. In: Informática na Educação: teoria e prática. Porto Alegre, v.15, n.1, jan/jun 2012.

KETTENMANN, Andrea. **Frida Kahlo, 1907-1954: Pain and Passion**. Colônia: Taschen, 1999.

KLEE, Paul. **Diários**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

KRAUSS, Rosalind. **A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition**. Londres: Thames & Hudson, 2000.

KUSPIT, Donald. **The Matrix of Sensations**. Disponível em <<http://www.artnet.com/magazineus/features/kuspit/kuspit8-5-05.asp>>. Acesso em 10 de julho de 2016.

_____. **The Rebirth of Painting in the Late Twentieth Century**. Cambridge: University Press, 2000.

LAKE, Beryl. **A teoria de Clive Bell acerca das obras de arte**. São Paulo: Crítica, 2006.

LANGER, Susanne. **Feeling and Form**. Nova York: Charles Scribner's. Sons, 1953.

LEOTE, Rosangella. **A identidade da obra de arte como corpo expandido nas estéticas tecnológicas**. Florianópolis: ANPAP, 2008.

LÉVY, Pierre. **A Máquina Universo**. São Paulo: Instituto Piaget, 2011.

LIMA, Aluísio Ferreira de. **A identidade como “problema” de pesquisa**. In: ECOS – Estudos Contemporâneos de Subjetividade, vol. 2, n. 2. São Paulo: 2012.

LYRA, Edgar. **A atualidade da Gestell heideggeriana**. In: Colóquio Heideggeriano. Belo Horizonte: FAJE, 2013.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia: os meios como modo de produção artística na cultura**. In: Revista Galáxia, n. 4. São Paulo: PUC, 2002.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**. São Paulo: EDUSP, 2001.

MAFFESOLI, Michel. **Aux creux des apparences, pour une éthique de l'esthétique**. Paris: Plon, 1990.

MANOVICH, Lev. **Post-media Aesthetics**. Disponível em <http://manovich.net/content/04-projects/032-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf>. Acesso em 04 de fevereiro de 2017.

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

MANOVICH, Lev. **Understanding Hybrid Media**. Disponível em <http://manovich.net/content/04-projects/055-understanding-hybrid-media/52_article_2007.pdf>. Acesso em 04 de fevereiro de 2017.

MARKUS, H. & NURIUS, P. **Possible selves**. American Psychologist, 1986.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Editora Culprip, 1996.

MEHDIZADEH, Soraya. **Self-Presentation 2.0: Narcissism and Self-Esteem on Facebook**. In: Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking 13, n. 4. Department of Psychology. Toronto: York University, 2010.

MOLES, Abraham. **Arte e computador**. Lisboa: Edições Afrontamento, 1975.

MUNFORD, Lewis. **Arte e técnica**. Lisboa: Edições 70, 1952.

NIETZSCHE, F. **A Gaia Ciência**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2016.

OELZE, Sabine. **The ego as a work of art: From self-portraits to selfies**. Disponível em <<http://www.dw.com/en/the-ego-as-a-work-of-art-from-self-portraits-to-selfies/a-18843991>>. Acesso em 15 de abril de 2016.

OLIVEIRA, Henrique. **Matéria e imagem**. In: ARS, vol. 3, n. 6. São Paulo, 2005.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processo de criação**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1977.

PAREYSON, Luigi. **Os Problemas da Estética**. São Paulo: Martins Editora, 2001.

PASSOS, Úrsula. **A possibilidade do aprimoramento do gosto em Clement Greenberg**. Dissertação (Mestrado em Filosofia – USP), 2014.

PASSARELLI, Brasilina. **Mediação da informação no hibridismo contemporâneo: um breve estado da arte**. In: Ciência da Informação, v. 43, n. 2. Brasília, 2014.

PEQUENINO, Karla. **Na Internet, nem a morte pára a conversa**. Disponível em <<https://www.publico.pt/2017/02/13/tecnologia/noticia/na-internet-nem-a-morte-para-a-conversa-1761599>>. Acesso em 10 de janeiro de 2017.

PERES, Carolina. **Fonte: corpo, água e luz**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais – UNESP), 2015.

PLAZA, J. e TAVARES, M. **Processos criativos com os meios eletrônicos**. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

POSSAMAI, Fábio Valenti. **A questão da técnica em Martin Heidegger**. Rio Grande do Sul: V Mostra de Pesquisa da Pós-Graduação, 2010.

RODRÍGUEZ, Antonio Rodríguez. **Una pintora extraordinária**. In: Así, México, D.F., 17 de março de 1945.

ROSENBERG, Jakob. **Rembrandt: Life and work**. Londres: Greenwich, 1964.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Annablume, 2007.

SARTRE, J. P. **O ser e o nada**. São Paulo: Editora Vozes, 2005.

SILVA, Flávia Gonçalves da. **Subjetividade, individualidade, personalidade e identidade: concepções a partir da psicologia histórico-cultural**. In: Psicologia da Educação. São Paulo, 28, 1º sem. de 2009.

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objets techniques**. Paris: Aubier, 1958.

SIMONDON, Gilbert. **Imagination et invention**. Chatou: Les Éditions de la transparence, 2008.

SIMONDON, Gilbert. **L'invention dans les techniques**. França: Seuil, 2005.

SCHMIDT-DEGENER, Frederik. **Rembrandt. Een beschrijving van zijn leoen en zijn werk**. Amsterdam, 1906.

SÜSSEKIND, Pedro. **Greenberg, Danto e O Fim da Arte**. Belo Horizonte: Kriterion, 2014.

SYLVESTER, David. **Entrevistas com Francis Bacon**. São Paulo: Cosac Naify, 2007

TINDALL, W. Y. **The Literary Symbol**. Nova York: Columbia University Press, 1955.

TRACHTENBERG, Alan. **Classic Essays on Photography**. Nova York: Island Books, 1981.

TURKLE, Sherry. **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**. Nova York: Simon & Schuster, 1997.

VATTIMO, Gianni. **O fim da modernidade: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico e as perspectivas do tempo real**. São Paulo: Editora 34, 1999.

VOGT, Paul. **Contemporary Painting**. Alemanha: Harry N. Abrams, Inc, 1981.

WERNECK, Rosa. **A estética fenomenológica de Merleau-Ponty**. In: *Arte & Ensaios* n.15. Programa de Pós Graduação em Artes Visuais/ Escola de Belas Artes. Rio de Janeiro: UFRJ, 2007.

WEST, Shearer. **Portraiture**. Inglaterra: Oxford, 2004.

WETERING, Ernst van de. **A Corpus of Rembrandt Paintings IV: The Small-Scale History Paintings**. Nova York, Springer, 2011.

WINN, Lance. **Painting in the digital age**. Disponível em <http://www.lancewinn.com/for-caa-chicago-painting-in-the-digital-age/>. Acesso em 10 de junho de 2014.

WOODALL, Joanna. **Portraiture: Facing the subject**. Londres: Manchester University Press, 1997.