



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Graduação em Pintura

Ryan Ferreira Hermogenio

DRE: 116145885

BET: A pintura no jogo

Orientadora: Prof^a Dr^a Elisa de Magalhães

Rio de Janeiro

2022

CIP - Catalogação na Publicação

Hb Hermogenio, Ryan BET: A PINTURA NO JOGO / Ryan Hermogenio. -- Rio de Janeiro, 2022. 78 f.

Orientadora: Maria Elisa Campelo de Magalhães.
Coorientador: Alvaro Seixas.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Pintura, 2022.

1. PINTURA. 2. APROPRIAÇÃO. 3. IMAGEM TECNICA.
4. JOGO. 5. HOMO LUDENS. I. Campelo de Magalhães,
Maria Elisa, orient. II. Seixas, Alvaro, coorient.
III. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

BET: A pintura no jogo

RESUMO

Esta pesquisa se propôs a investigar as contaminações entre a pintura e o jogo. Inicialmente procuro introduzir o modo como a cultura eletrônica chegou até mim, para em seguida discorrer sobre a imagem técnica e/ou imagem por pixels. Logo depois, percorre-se sobre o conceito de jogo, dando ênfase as características de repetição e simulação dentro da pintura. Em seguida, apresentarei os resultados da pesquisa a partir dos conceitos apresentados anteriormente, de modo prático e teórico.

Palavras-chave: Jogo, Pintura, Homo Ludens, apropriação e Imagem técnica.

**UFRJ – Centro de Letras e Artes – Escola de Belas Artes
Curso de Graduação em Pintura / Dep. BAB**

FOLHA DE APROVAÇÃO

O estudante supracitado está ciente de que o Trabalho de Conclusão de Curso será publicado na Base Minerva/Sistema Phanteon da UFRJ e poderá ser integralmente publicado no site do Curso de Pintura da EBA – UFRJ. Compromete-se com a possível reformulação de seu material de apresentação conforme orientações da banca no prazo de 30 dias, visando sua posterior publicação on-line. Compromete-se também a enviar em documento separado o resumo e no mínimo três imagens dos trabalhos realizados com ficha técnica completa para seu orientador, a fim de serem divulgados online no site do Curso de Pintura da UFRJ. O cumprimento desses requisitos é necessário para o lançamento da nota do estudante.

Aprovado em:

Elisa de Magalhães

Alvaro Seixas

Pedro Meyer

AGRADECIMENTOS

Por onde começar? Bom... Primeiramente gostaria de agradecer a minha mãe que sempre me incentivou a fazer o que eu tinha vontade naquele momento, mesmo sem ter um conhecimento prévio sobre o assunto. Meu pai foi muito importante no meu processo de aprendizagem também, de modo verbal ou não, ele sucessivamente me mostrou a importância da resiliência para fazer as coisas.

Boo obrigado por ser essa pessoa tão generosa e carinhosa, por apoiar ideias muitas vezes duvidosas. Sem o seu apoio e incentivo com certeza não teria aprendido tanto nesta caminhada.

Aos queridos professores, Fred Carvalho, Yoko Nishio, Vinicius Duque Estrada, Mario Pitanguy, Mirela Luz, Hugo Houyaek, Pedro Meyer e tantos outros que me apresentaram o universo artístico com uma delicadeza, determinação e paixão a ponto de transbordar o conhecimento para o outro.

Alvaro Seixas meu Mestre dos Magos, gostaria de agradecer novamente pelas conversas pré-pandemia, me ajudaram muito a visualizar as possibilidades de pintura e suas divagações sobre o jogo.

Muito obrigado ao casal Elisa de Magalhães e Wilton Montenegro. Wilton por ser este aquariano que adora divagar e muito atencioso. Elisa sua cortesia e assertividade foram fundamentais para a conclusão desta etapa.

Por último, agradeço as resenhas com os crias do fut (os que estão e os que já foram), aos nerdolas da twitch que me fizeram companhia nas madrugadas e aos artistxs da EBA, Yago, Anizio, João, Ana, Andre, Robnei e tantos outros que se fizeram presentes no ateliê.

SUMÁRIO

Introdução

- 1. A imagem técnica**
- 2. A pintura no jogo**
 - 2.1. Roube como um artista**
- 3. Morreu de morte matada**

Considerações finais

Referências Bibliográficas

INTRODUÇÃO

Neste trabalho de pesquisa propôs-se investigar as contaminações entre a pintura e o jogo. Procura-se introduzir o papel da cultura eletrônica como influenciador digital nos novos artistas. Trazendo assuntos como: o desenvolvimento da arte digital na contemporaneidade, especificamente no campo da pintura e as possíveis maneiras de visualizar o lúdico na arte.

Esta pesquisa é resultado da minha trajetória no curso de Pintura, da Escola de Belas Artes da UFRJ. Foi lá que tive o primeiro contato com as técnicas tradicionais e pensar outras possibilidades de pintar. A pintura é um campo muito amplo, e neste curso tive oportunidade de experimentar métodos/caminhos que levam o trabalho para diferentes lados. Mesmo sendo um curso que não oferece aulas/disciplinas com conteúdo de pintura digital, utilizei a linguagem da pintura e seus conceitos para a aplicação no campo digital.

Desde pequeno, me interessei por jogos/o universo lúdico, ao longo do curso de pintura pude começar a fazer associações entre esses meios a partir de conceitos, como as possibilidades, regras, tempo, espaço/suporte, entre outras coisas que arriscarei argumentar no decorrer do texto.

Durante a quarentena em 2020, acabei procurando outros meios fora do tradicional para jogar com a pintura. Devido à pandemia não foi possível frequentar o ateliê da Escola de Belas Artes, ambiente que é muito propício para a experimentação com técnicas tradicionais em diversos tamanhos e suportes. Com isso, utilizei os conhecimentos apreendidos durante o curso no meio digital.

Juntamente com essa produção, fui me inscrevendo em editais que propunham de alguma maneira explorar uma nova possibilidade entre o campo da arte e o digital. Participei do edital “Enter” da galeria Aymoré com uma exposição virtual. Também tive participação no “Young Space” que é basicamente uma plataforma para expor artistas

emergentes de diversos lugares do mundo. Logo depois, tive a oportunidade de expor no Homeostasis, uma plataforma brasileira voltada para as artes digitais.

Pintura/arte e jogo possuem semelhanças? Através de algumas exposições como: o lúdico na arte no Itaú cultural e Homo Ludens na Galeria Luisa Strina, possibilitaram-me visualizar pontos de conexão.

O primeiro capítulo apresentará uma relação entre o homem e o aparelho, uma breve introdução à arte digital e sua ramificação para diferentes possibilidades do uso destas ferramentas para o auxílio da produção artística. De imediato, delimitarei a ideia de imagem técnica com base no filósofo Vilém Flusser.

Em seguida, apresento no capítulo dois os aspectos mais importantes para a definição de jogo com base no autor Huizinga e posteriormente apresentaremos articulações destes conceitos com trabalhos artísticos de artistas distintos, de maneira que seja possível visualizar as semelhanças entre pintura e jogo.

No capítulo três apresentarei registros do meu processo de construção, a partir das pinturas reveladas nas exposições nas quais tive a oportunidade de explorar os assuntos mencionados anteriormente, como o desenvolvimento da arte contemporânea no ambiente digital e lúdico.

Por último, este trabalho de conclusão de curso procura explorar a relação entre arte e jogo, sem uma pretensão de apresentar certezas e afirmativas. Aqui o processo de pesquisa é entendido como um jogar de dados, a dúvida constante no processo se torna uma aliada para novas possibilidades.



Figura 2 – Videogames, Nicolás Uribe, 2021.

1. A IMAGEM TÉCNICA

O computador tornou-se um instrumento que transformou a nossa sociedade e cultura (LIESER,2009, p.6).

Minha relação com o computador e *vídeo game* teve início logo na infância, devido à forte influência de familiares, pois meus pais utilizavam o computador bem no início dos anos 2000 para seus respectivos trabalhos. Além disso, desde criança pude vivenciar o desenvolvimento de alguns consoles como por exemplo *super Nintendo* e *Playstation 1*. Deste modo, o ambiente do lúdico e do digital influenciaram a maneira como visualizo a arte. Meus familiares não tiveram acesso às chamadas belas artes, não houve uma oportunidade de aprendizado cultural mais formal. Os artistas referentes a área de entretenimento foram fundamentais para meu desenvolvimento artístico, possibilitando-me ter acesso a um pequeno conteúdo cultural dentre tantos outros.

O computador tornou-se um prolongamento físico e intelectual de mim mesmo no processo de criação da minha arte (LIESER,2009, p.164)

Estamos tão inseridos e conectados com a tecnologia que fica até difícil não mencionar. Como dito anteriormente tive acesso ao computador bem cedo pois meus pais utilizavam para trabalhar e logo depois minha irmã ganhou um *super Nintendo*. O meu contato com o digital iniciou-se de forma tão natural, junto com seu crescente aperfeiçoamento, de maneira que acompanha diretamente meu processo de criação.

Em virtude deste contexto, produzi algumas pinturas no final de 2019 e início de 2020 com a intenção de trazer o computador pessoal como um prolongamento do ser humano, uma ferramenta totalmente inserida no meu dia-a-dia.



Figura 3 - Conexão, Ryan Hermogenio, 2019.

Na pintura *Conexão*, faço uma relação direta da minha imagem com os eletrônicos. Utilizei na pintura a técnica de *assemblage*¹ com a placa mãe do meu primeiro computador e mídias digitais piratas muito comuns nos anos 2000.

Em seguida, apresento *O Brinquedo*. O processo desta pintura também derivou da reutilização de computadores antigos vindo do meu contexto familiar. Tive a

¹ **Assemblage** ou **assemblagem** é um termo francês que foi trazido à arte por Jean Dubuffet em 1953. ... A **assemblage** é baseada no princípio que todo e qualquer material pode ser incorporado a uma obra de arte, criando um novo conjunto sem que esta perca o seu sentido original.

oportunidade de expor este trabalho no Centro Cultural Light, na grande galeria, juntamente com o coletivo área interdita, formado por estudantes da faculdade de belas artes.



Figura 4 - O Brinquedo, Ryan Hermogenio, 2020.

O contato com o ambiente digital influenciou o meu processo de criação, por isso achei relevante mencionar essas obras produzidas antes do “trabalho final” especificamente pois fazem parte do processo da série *BET: a pintura no jogo*.

Partindo do pressuposto que o objeto artístico é também um instrumento intelectual, coloca-se o computador como um aparelho fundamental neste processo, pois este é utilizado como meio de pesquisa referencial, ferramenta para a construção das imagens técnicas e além disso suporte para as obras no campo digital.

O computador em seu estágio inicial é visto como uma técnica fria, sem nenhum tipo de expressão emocional. Eram peças bem grandes, maiores que uma geladeira de hoje em dia, além disso, o seu custo era excessivamente caro, normalmente apenas as universidades e centros de pesquisa se utilizavam deste aparelho.

Em 1940, “o computador foi uma máquina destinada fundamentalmente a solucionar de forma rápida e fiável experiências científicas e complexas operações de cálculo.” (LIESER,2009, p.18). Em seguida, aproximadamente 1960 os cientistas começaram a explorar gráficos gerados pelo computador, a partir de códigos.

Em virtude dos fatos mencionados, matemáticos e artistas começaram a desenvolver/explorar através dos recursos de programação para gerar desenhos, em sua maioria lineares e geométricos.

George Nees é considerado um dos pioneiros da arte por computador. Vejo a serie realizada por Nees como a base da arte digital, com características muito marcantes mais para o lado da programação e a matemática.

Além disso, é possível identificar uma semelhança nas obras do George Nees com o movimento concretista iniciado no Brasil na década de 1950 um dos movimentos mais importantes para a arte brasileira. Gostaria de mencionar o artista Hélio Oiticica pois em sua participação na exposição “*O lúdico na arte - Itaú Cultural*”,

reúne obras do período concretista mostrando como o trabalho rigoroso e matemático desses artistas se encaminha primeiro para a realização de jogos óticos com o espectador, e a seguir para uma integração mais profunda com ele. (MATTAR, 2005, p.62).

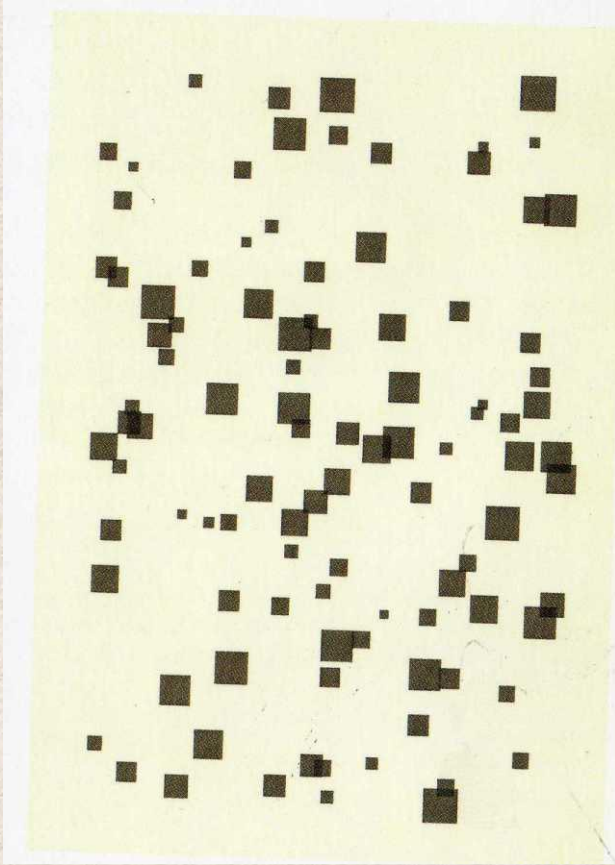


Figura 5 - K38 Bandada, George Nees, 1965-1968.

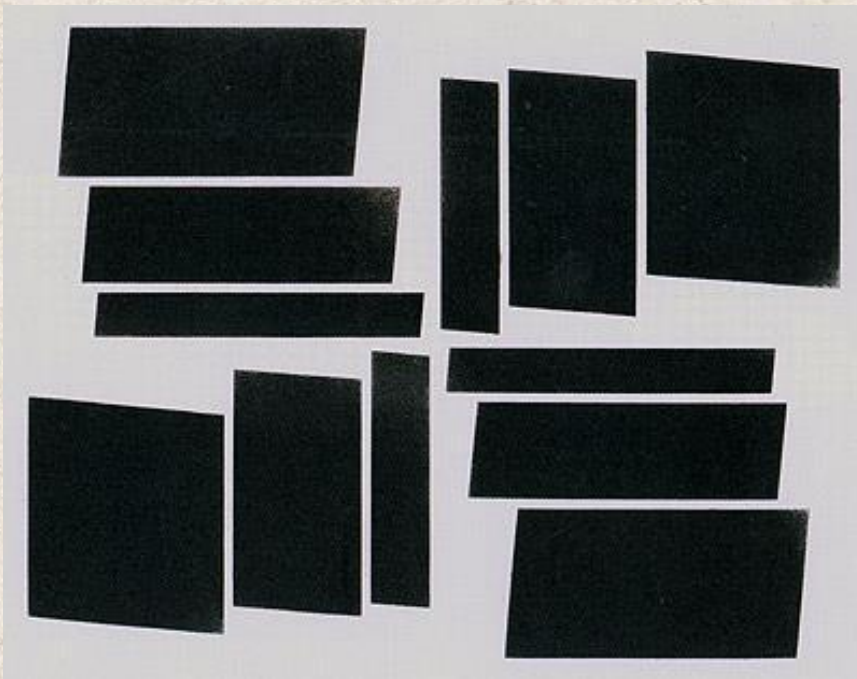


Figura 6 - Metaesquema, Hélio Oiticica, déc. 50.

Hélio Oiticica foi um artista performático, pintor e escultor, nascido no Rio de Janeiro em 1937. Sua obra caracteriza-se por um forte experimentalismo e pela busca de fundir arte e vida. Seus experimentos, exigem uma participação ativa do público. No entanto, na série *Metaesquema*² é possível visualizar uma representação mais precisa e ligada ao rigor do concretismo.

Nas obras de Hélio, é possível identificar semelhanças com o meio digital através dos *Pixels*. Um *pixel* é a menor unidade que compõe uma imagem, seja ela uma foto ou um *frame* (quadro) de um vídeo. Eles estão presentes não só em filmes, animações e capturas fotográficas, como também são parte importante das telas de TVs, monitores e *smartphones* e de sensores de câmeras.

A palavra *pixel* é uma combinação dos termos “*picture*” e “*element*”. Ou seja, “elemento de imagem”. É a menor unidade de uma imagem digital, independentemente de sua fonte. Se você pegar uma foto e fizer uma aproximação (zoom), verá uma série de quadradinhos que a compõem. Cada um desses quadros é um *pixel*. São milhões ou milhares deles.

Cada pixel é baseado nas três cores básicas: vermelho, verde e azul. Cada cor possui 256 tonalidades, o que proporciona até 16 milhões de combinações de cores diferentes. São os agrupamentos de pixels em grande quantidade que formam imagens, fotos e frames de vídeos. A qualidade de uma imagem depende de quantos pixels a compõem. Logo, quanto mais pixels, maior a qualidade. Nós chamamos isso de resolução. (GOGONI,2019, p.1)

A superfície das telas de computadores, *tablets* ou celulares por exemplo, são compostos por pontos/*pixels*. Diferente das pinturas tradicionais com características bidimensionais, é possível identificar as tramas da lona de algodão ou linho. A imagem

² Os “**Metaesquemas**” são a célula original da obra de **Oiticica**. São pinturas do final dos anos 50, definidas pelo autor como uma “obsessiva dissecação do espaço”. Representam um período de pesquisa radical, que levou o artista a invadir com a pintura o espaço tridimensional.

técnica possui um caráter superficial devido a mídia que está inserida, no caso a televisão, propagandas, redes sociais e outros meios de comunicação em massa.

Deste modo, delimitarei o ambiente digital, para facilitar o entendimento entre estas mídias distintas: O que é arte digital? “Por definição, estas obras de arte devem ter sido obrigatoriamente elaboradas de forma digital e podem ser descritas como uma série electrónica de zeros e uns.” (LIESER,2009, p.11).

Tendo início em 1956, a arte digital sofreu influências de diversas escolas artísticas, dentre elas o dadaísmo com a desintegração do conceito de arte, o cubismo com a visão tridimensional das obras, a pop art com o fenômeno da comunicação em massa onde a televisão assumiria o papel de protagonista, hoje substituída pelo computador, a op art sendo uma das poucas artes que desenvolveu-se em paralelo com a arte digital e pôs fim a arte programada, cujo nome a define como arte digitalizada, normalmente mais interativa e contando com a utilização de equipamentos tecnológicos. (BORIANI,2014, p.23)

A obra *Energy Man*, realizada por Laurence Gartel, é referenciada neste capítulo porque apresenta características importantes do jogo e o processo das pinturas presentes neste trabalho de pesquisa. Explorar novas possibilidades estéticas, a repetição, a experiência técnica com suas impressões e o uso da colagem digital em sua metodologia são questões que gostaria de abordar no decorrer do texto.

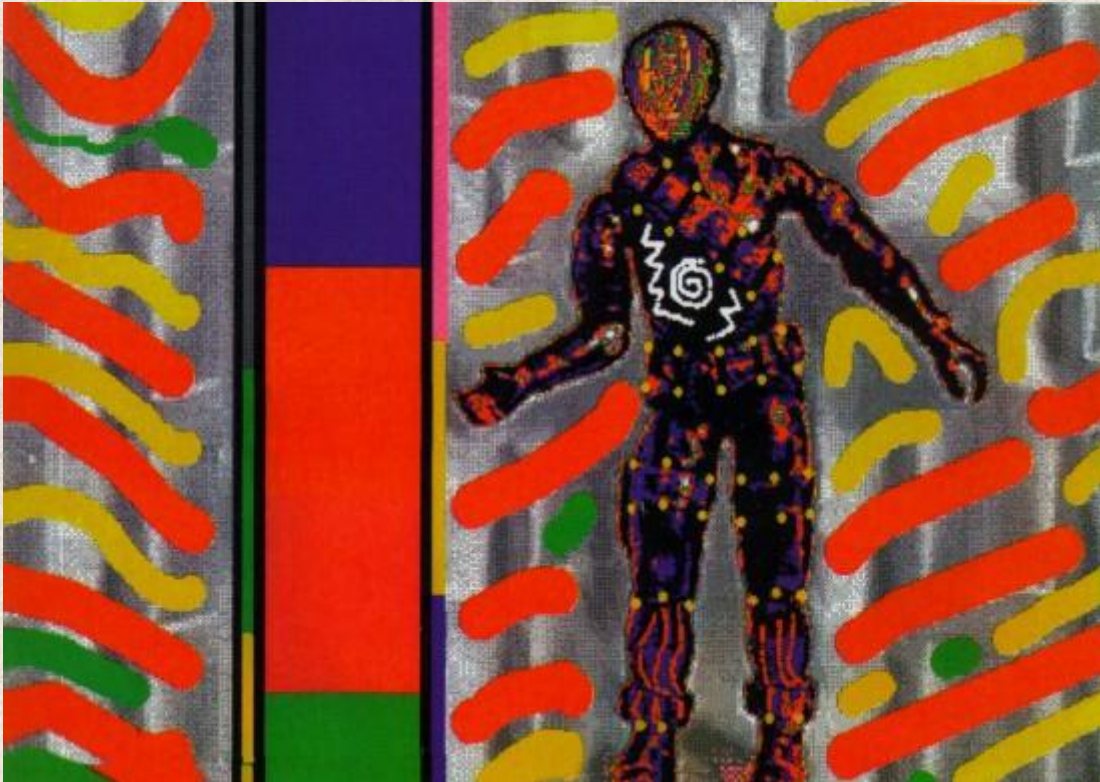


Figura 7 - Energy Man, Laurence Gartel, 1987.

“Um dos traços característicos da arte, e também das suas funções, é ultrapassar fronteiras” (LIESER,2009, p.13). Os limites/regras estabelecidos pelo próprio meio artístico são dissolvidos com o passar dos anos, conforme a sociedade transforma/muda sua percepção de mundo, a pintura a acompanha. Neste caso com o advento da tecnologia, é possível experimentar/ criar novas regras no campo do desenho/pintura.

A mídia digital foi se construindo rapidamente após seu surgimento, gerando subgêneros da mesma categoria, por exemplo: pintura digital, digigravura, modelagem digital, fotografia digital, animação digital, vídeo digital entre outras.

Com o avanço tecnológico na contemporaneidade, é possível hoje desenvolver pinturas no meio digital através de *softwares*. O espaço do Adobe Photoshop por exemplo, possibilita os artistas a simularem as técnicas do tradicional. E os novos recursos do programa que se atualizam rapidamente dão novas possibilidades para o pintor.

Assim como houve uma mudança de atitude por parte dos pintores na época do advento da tinta óleo em tubo, proporcionando o *en plain air*³ a pintura, fazendo com que os artistas mudassem totalmente seu processo artístico. Desde as suas escolhas de cores na paleta por exemplo, ao ambiente que o artista precisava estar inserido. Neste caso, o pintor precisava sair do ateliê para realizar as pinturas, à medida que este espaço sofre uma alteração, o tempo utilizado para efetuar a obra também é modificado.

É perceptível também a influência da arte digital no processo dos novos artistas, apesar dos fundamentos da pintura continuarem os mesmos, é visível a exploração de novas técnicas e efeitos. Coloco aqui como fundamentos a perspectiva, forma, anatomia, composição, valores, luz, cor, *rendering, design, gesture*.

Em vista disso, illustrei esta ideia da exploração de técnicas e efeitos com o trabalho “The Big Browser 3D [O grande navegador em 3-D]” do artista Akihiko Taniguchi. Tive contato com a obra dele durante a exposição “50 anos de realismo: do fotorrealismo à realidade virtual” realizada no Centro Cultural do Banco do Brasil. Nesta exposição tive a minha primeira experiência antropológica com a questão da arte exibidas em espaços “mais legitimados” com os jogos, do ponto de vista dos equipamentos, o lúdico e interatividade. Nela, o artista surge como principal protagonista em uma viagem ou fuga ao universo por ele concebido.

A multimídia se insere neste trabalho a partir dos *softwares* e equipamentos para a concretização da obra. Neste caso, o artista se utilizou de uma plataforma 3D no intuito do simulacro exercer seu ilusionismo junto com o espectador ou o público ativo, aquele que se colocou em posição de interagir com a obra a partir dos comandos dados.

³ En plein air é uma expressão francesa que significa ao ar livre. É usada para descrever o ato de pintar ao ar livre propriamente dito e não mais em estúdios.

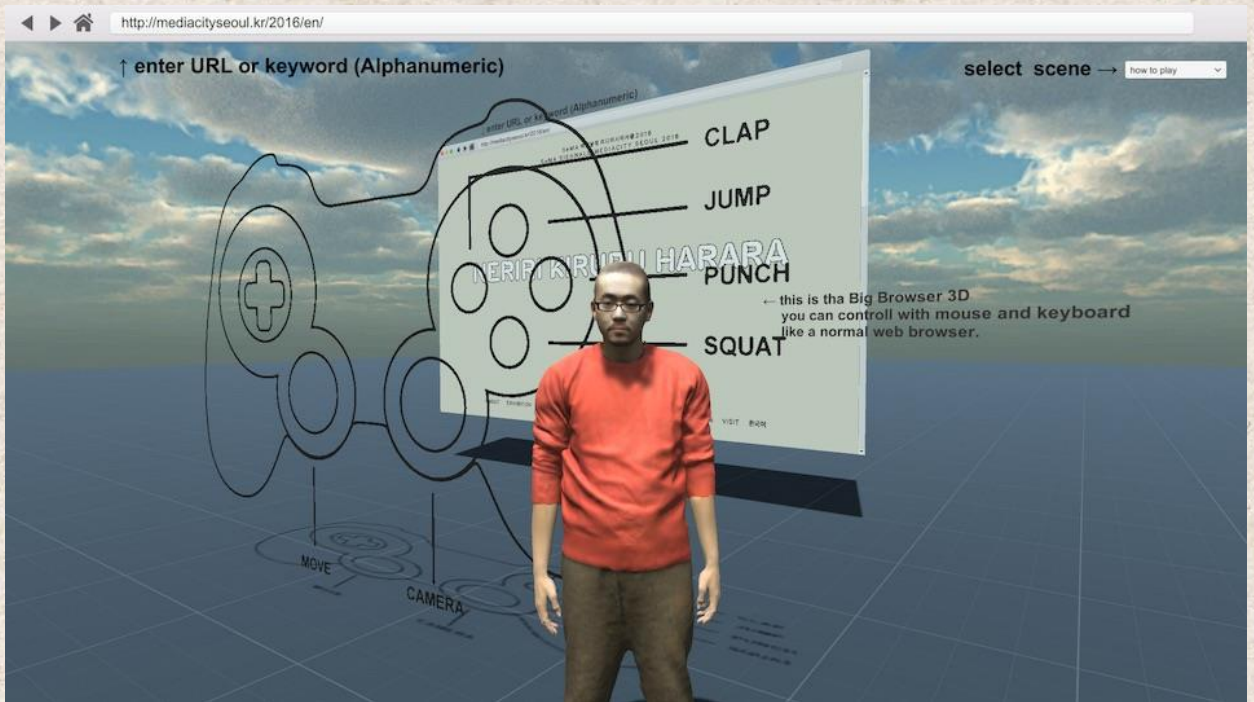


Figura 8 - The Big Browser 3D [O grande navegador em 3-D], Akihiro Taniguchi, 2016.

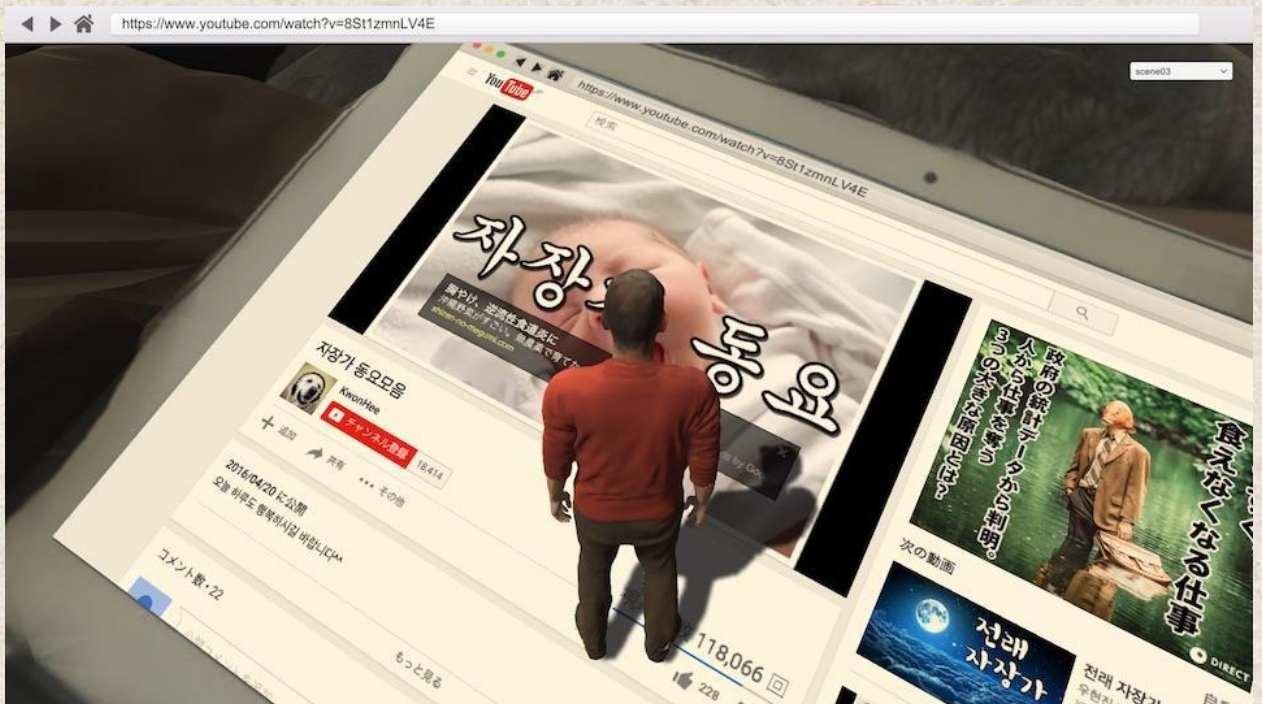


Figura 9 - The Big Browser 3D [O grande navegador em 3-D], Akihiro Taniguchi, 2016.

No caso dos trabalhos referentes à pesquisa de conclusão de curso, estes tendem a explorar o campo do 2D no meio artístico. Há uma predominância de pinturas digitais efetuadas no *Software* Adobe Photoshop por mim. Assim como os artistas impressionistas na época buscavam a utilização de novas cores em seus respectivos trabalhos, é possível observar nos trabalhos apresentados a exploração pelas cores RGB⁴. Diferente do sistema utilizado para impressoras, nomeado como o modelo CMYK⁵.

Deste modo, para se chegar ao resultado RGB, é necessário a utilização de equipamentos tecnológicos como: monitor, tv, projetor, computador, entre outros meios possíveis.

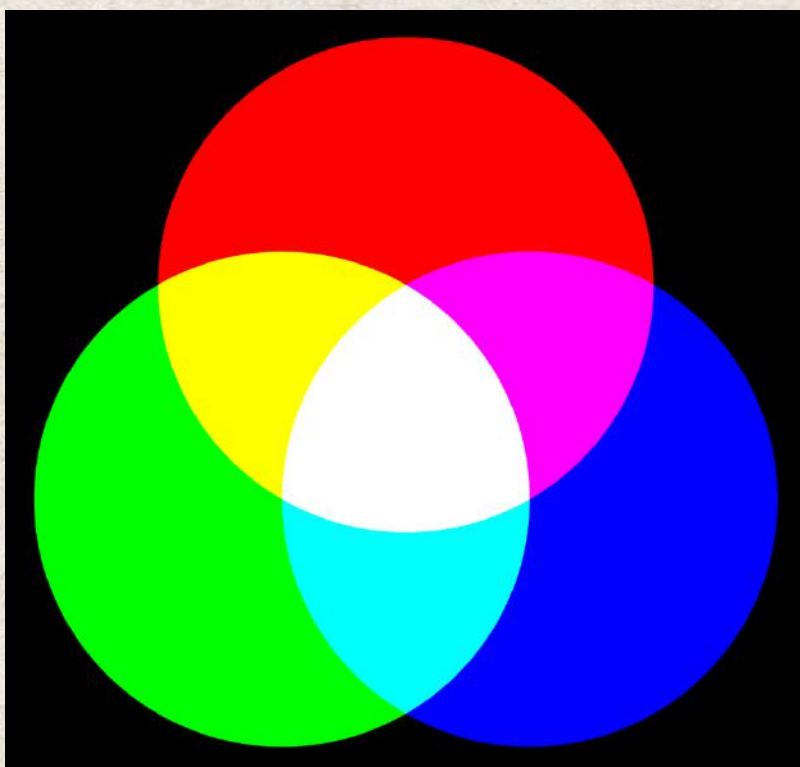


Figura 10 - Modelo de cores RGB.

⁴ RGB é a abreviatura de um sistema de cores aditivas em que o Vermelho (Red), o Verde (Green) e o Azul (Blue) são combinados de várias formas de modo a reproduzir um largo espectro cromático. O propósito principal do sistema RGB é a reprodução de cores em dispositivos eletrônicos como monitores de TV e computador, retroprojetores, scanners e câmeras digitais, assim como na fotografia tradicional.

⁵ CMYK é a abreviatura do sistema de cores subtrativas formado por Ciano, Magenta, Amarelo e Preto. O CMYK funciona devido à absorção de luz, pelo fato de que as colorações que são vistas vêm da parte da luz que não é absorvida.

O propósito principal do sistema RGB é a reprodução de cores em dispositivos eletrônicos como monitores de TV, desta forma possibilitou a transmissão de informação por meio de veículos digitais, abrindo margem para estudos mais específicos dentro da cor, no intuito de prender a atenção do telespectador. Com o uso de cores mais saturadas, dando a sensação de sair da tela, é como se o receptor fosse engolido pelo transmissor.

Além dos sistemas de cores mencionados, é importante citar o RGBA pois também é formado pelas cores Vermelho (Red), o Verde (Green), o Azul (Blue), com o acréscimo do canal alpha. O sistema permite exibir todas as cores do sistema RGB e a utilização da transparência de imagem, artifício amplamente usado em softwares de edição de imagem com camadas.

Em suma, o sistema RGB corresponde a cor luz e não a cor sólida. Diferente do sistema CYMK que corresponde a cor sólida. O CMYK funciona devido à absorção de luz, pelo fato de que as colorações que são vistas vêm da parte da luz que não é absorvida. Será possível identificar o recurso RGBA tanto nos artistas citados durante o texto, quanto no capítulo *Morreu de morte matada*.



Figura 11 - Exemplo de uma imagem RGBA com porções translúcidas e transparentes, composta sobre um fundo quadriculado.

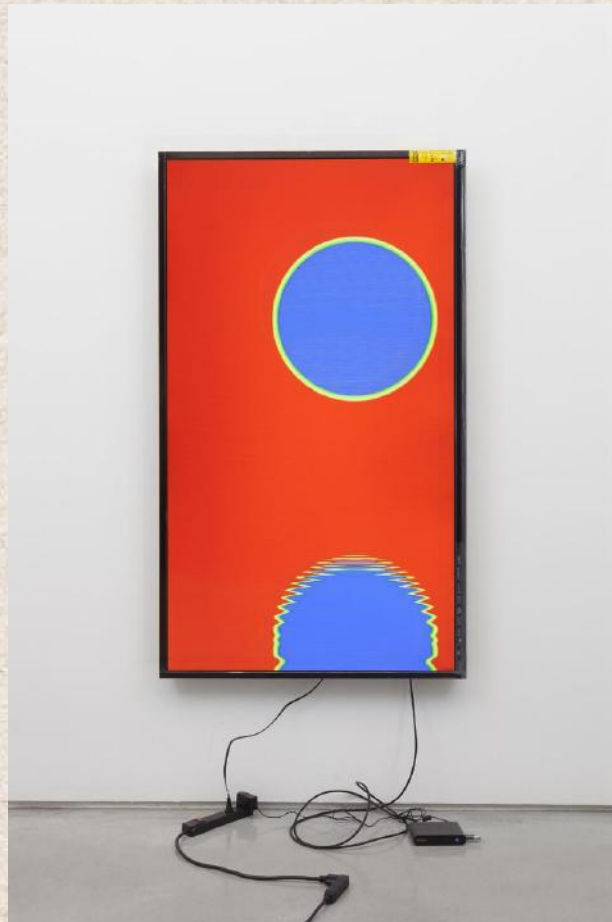


Figura 12 - Cory Arcangel

Mediante o exposto, dentro das ramificações da arte digital, é possível encontrar *Game Modifications*: arte a partir de jogos de computador. “As *Modifications* são mudanças realizadas no *software* original, que em alguns trabalhos alteram a tal ponto os jogos originais que os tornam irreconhecíveis.” (LIESER,2009, p.208). Um dos artistas mais importantes neste âmbito é o americano Cory Arcangel, com trabalhos como: *I Shot Andy Warhol* e *Super Mario Clouds*. No entanto, o que mais me chamou atenção em seu processo artístico não foi a questão da programação. Arcangel é referência para mim, porque seus trabalhos são herdeiros da pop arte, da mesma maneira que os meus. A maneira como o artista expõem suas obras foram fundamentais para que eu começasse a explorar o universo RGB com mais

autonomia. Visto que, se eu optasse por apresentar as pinturas por meio da impressão, elas sofreriam uma perda de valores.

Além do espaço expositivo físico de galerias e museus, há uma fomentação no campo da *net art* principalmente agora, durante a pandemia. É notável salientar que as exposições virtuais já existiam desde 1994. A *net art* ou arte na rede, era um dos meios menos convencionais até então. O intuito aqui não é digitalizar obras tradicionais e expor no ambiente WWW, os trabalhos artísticos exibidos na *net art* são realizados no meio digital.

2. A PINTURA NO JOGO

A palavra jogo é utilizada em diversos contextos, trazendo significações distintas entre elas. Com isto, iniciaremos o capítulo no intuito de apresentar o jogo de maneira ampla e em seguida, delimitar o tipo de jogo exibido nas respectivas pinturas.

Inicialmente, estipulo as diferenças principais entre jogo e esporte. Acredito que a fronteira entre estes dois no campo do senso comum, seja um dos aspectos que mais induz o sujeito ao erro na hora de utilizar o devido termo. Dessa forma, percebo a primeira característica para a distinção: “O jogo é uma pratica cultural e social legitimada, mas que não foi institucionalizada, como o esporte.” (RETONDAR,2013, p.10). As instituições existem de maneira a legitimar o ato de jogar e além disso, com o intuito de organizar eventos, promover/auxiliar atletas, entre outros departamentos que no campo do jogo é inexistente. Provavelmente se você já assistiu algum canal de esporte ou se já praticou esporte, ouviu falar sobre alguma federação.

Com a instituição tornando o jogo em esporte, manifesta-se a segunda característica mais predominante para que se tenha essa diferenciação: a competição. Na competição, os jogadores aproximam-se mais de uma necessidade constante de superação com o outro para que se tenha no resultado final prêmios, medalhas, status social e status econômico. Diferente do jogo, “Quando emerge a competição no jogo está não visa promover ou premiar materialmente ninguém. No jogo, celebra-se o próprio ato de jogar embalado pela predominância do espírito lúdico.” (RETONDAR,2013,p.10).

Em conclusão, para que possamos usar a palavra jogo de maneira a se diferenciar do vocábulo esporte, temos a regra como a terceira característica. “No jogo, as regras orientam a conduta dos jogadores e podem ser modificadas em função de suas necessidades, tantas vezes quantas for necessário.” (RETONDAR,2013, p.11), dessemelhante ao esporte em que há uma instituição por de trás. Com o passar dos anos, os esportes acabam atualizando/mudando algumas regras porem é um processo diferente. “Ao contrário do esporte, onde as regras não orientam, mas

determinam a conduta dos jogadores.” (RETONDAR,2013, p.11).

Em virtude da amplitude da palavra jogo, é possível também distingui-la de brincadeira. No entanto, não irei me aprofundar nos aspectos que as diferenciam e utilizaremos brincadeira como sinônimo do termo jogo. “Na língua portuguesa existe uma divisão entre as palavras brincar e jogar. Brincar tem um significado mais relacionado ao universo infantil. Na maioria das outras línguas, essa divisão não ocorre.” (MATTAR,2005, p.8). Feita esta fronteira entre os termos mencionados (jogo, esporte e brincadeira), começo a explorar o conceito de jogo.

Em 1938, o historiador holandês Johan Huizinga (1872-1945) lançava o livro *Homo Ludens*. Seu texto defende que todas as atividades do homem são resultado de um jogo ou de uma experiência a título de brincadeira. Huizinga estabelece uma relação entre várias artes e o jogo, mas não vê nas artes plásticas de sua época nenhum elemento lúdico.

No entanto,

No texto, publicado em 1938, o historiador deixa ver seu desconhecimento sobre a existência dos movimentos dadaístas (1916) e surrealistas (1924), nos quais as principais características que Huizinga reivindica como lúdicas estão muito presentes. Dadá é uma palavra francesa que significa na linguagem infantil cavalo-de-pau. Esse nome escolhido não tinha sentido e era assim que os dadaístas pensavam: que as belas-artes haviam perdido todo o significado diante da irracionalidade da guerra. Sua proposta era soltar a arte das amarras racionalistas e da materialidade, da busca da Beleza. Sua ação, quase sempre classificada como niilista, era exuberante, explosiva, comprometida com conceitos, e criava as bases de um novo tipo de pensamento artístico, que está no cerne da arte contemporânea. (...) O movimento surrealista seguiu por outra vertente, procurando deixar a imaginação se manifestar livremente, sem o freio do espírito crítico. O Surrealismo era uma tentativa, não de revolucionar ou questionar a criação artística apenas, mas sim de repensar e refazer o homem, a sociedade. (MATTAR,2005, p.9-10).

A presença do jogo na humanidade é um tópico difícil de passar despercebido no contexto Ocidente. Com isso, a compreensão a respeito do assunto foi se

diversificando em três principais possibilidades de compreender o jogo: na perspectiva ética, epistemológica e estética.

Na perspectiva ética, há uma compreensão do jogo como uma “ocupação perigosa para a vida cristã, na medida em que pode desvirtuar o comportamento do indivíduo devido ao seu caráter absorvente e envolvente.” (RETONDAR,2013, p.15). Na sua segunda apropriação, é visto como objeto epistemológico, isto é, “como componente de uma lógica própria de se pensar e de se produzir conhecimentos sobre a vida e sobre o mundo.” (RETONDAR,2013, p.16). Numa terceira apropriação histórica do jogo,

Acredita que somente o homem joga, e joga porque, assim fazendo, consegue harmonizar os impulsos sensíveis com os impulsos inteligíveis, isto é, concilia os sentimentos mais viscerais com as prerrogativas sociais, com as normas, com a razão de ser do mundo sem provocar nenhuma sobrevalorização de um impulso em detrimento do outro. (RETONDAR,2013, p.16).

Assim sendo, gostaria de enfatizar a visão epistemológica pois produz conhecimentos sobre a vida e sobre o mundo. Além disso, nessa perspectiva, os jogos de acaso possuem mais presença, a presença do indeterminado nesta classificação de jogos faz com que a humanidade comece a lidar com o indefinido. Este posicionamento lúdico de visualizar o jogo se faz importante para a compreensão do processo deste trabalho de pesquisa, no sentido referencial teórico e o próprio fazer da pintura.

O *Homo Ludens* parte de uma ideia que, de alguma forma, diz respeito a minha relação com o mundo. Minhas apropriações são reflexos diretos com o contato que tenho com o universo lúdico. Dessa forma, pesquisei por artistas brasileiros com processos relacionados com a vivência e o cotidiano. Por exemplo, Rafael Alonso que articula seu trabalho de pintura às experiências do dia-a-dia, apropriando-se de peças de roupa ou outro objeto que o tenha cativado.

Dentro do perímetro do acaso, comecei a explorar os textos do Bataille a respeito da chance para que me auxiliasse no entendimento a respeito da postura do jogador nestas respectivas situações.

Basicamente, Chance é uma noção muito pregnante, ligada mais ao acaso (à “maneira como os dados caem”) do que à sorte propriamente dita. (BATAILLE,2017, p.12). Vejo os dados como um momento de tensão, de se colocar em posição de confronto entre ideias, não se joga os dados na intenção de afirmar algo, é mais no sentido de buscar por meios em que não se esperava.

Dessa forma, nesse primeiro momento do jogo, procuro trazer as semelhanças entre a apropriação histórica de jogo com a chance vista por Bataille. A atitude de se colocar em posição de combate permeia nos dois tópicos. De certo modo, a questão que trouxe para minha pesquisa tem conexão com esta atitude lúdica.

“Meu livro é, por um lado, escrito ao fio dos dias, um relato de lances de dados, jogados, devo dizer, com meios muito pobres.” (BATAILLE,2017, p.27). O processo da pintura é baseado nas referências do meu cotidiano lúdico. Anotações, rabiscos, croquis e etc. São fundamentais no trabalho. Minhas páginas de diário colocam em jogo o desenvolvimento da pesquisa sendo o próprio trabalho, e não a pintura.



Figura 14 - Exposição Individual “Me Mataram De Novo” – Centro Cultural Phábrika, 2020.

O processo desses trabalhos derivou de um encontro com o “lixão da EBA”. O ateliê de pintura passava por uma limpeza todo ano ou a cada seis meses antes da pandemia com a finalidade de tentar trazer harmonia ao caos permanente do ateliê de pintura. Nesses refúgios encontrei diversas pinturas inacabadas ou até mais antigas de alunos e ex-alunos do curso de pintura. Com esse material, comecei a jogar com a pintura, fazendo uma espécie de Frankenstein de restos.

A fotografia acima foi realizada na minha primeira exposição individual no Centro Cultural Phábrika. Neste momento da produção, acredito ter jogado mais com o acaso. Por isso, lembrei-me de Rafael Alonso que constrói as pinturas com achados do seu cotidiano. A construção da pesquisa desdobra-se de uma vivência própria e única a partir do artista, a fim de articular todo tipo de estímulo visual do seu contexto para o campo da pintura.



Figura 15 - Pinturas do Rafael Alonso, 2021.

Nesse sentido, o objeto epistemológico abrange o campo dos jogos de acaso e conseqüentemente a maneira como a humanidade lida com o indefinido. “Só um “jogo” tinha a virtude de explorar muito adiante o possível, não prejudgando resultados, dando apenas ao porvir.” (BATAILLE,2017, p.27). Deste modo, o artista explora as possibilidades de construir a pintura, lidando com o indefinido presente em uma tela em branco, sem almejar um resultado predefinido, o pintor joga com o porvir do processo.

“Somos constantemente obrigados a efetuar incursões predatórias em regiões nas quais o invasor ainda não explorou suficientemente.” (HUIZINGA,2019, p. prefácio, sem número da página). Visualizo a escrita deste trabalho como um campo a ser explorado no qual não se sabe onde irá chegar ou se é que vai chegar em algum lugar. Ou ainda, como diz Bataille “jogar é roçar o limite, ir o mais longe possível e viver na beira de um abismo!” (BATAILLE,2017, p.124).

O texto de Huizinga será apropriado neste trabalho com a perspectiva de me ajudar a pensar o jogo também pelas características formais e informais de modo a delimitar a noção de jogo. No entanto, não irei me aprofundar em todos os aspectos mencionados no livro *Homo Ludens*, procurei trazer as características mais significantes no processo das minhas pinturas.

Essencialmente, as características formais do jogo são: a voluntariedade, as regras, a relação espaço-temporal e a evasão da vida real. Nas características informais, temos a tensão e a incerteza, a presença do acaso, o espírito lúdico, o espírito agonístico e o sentido do “faz de conta”. Não tenho o intuito aqui de explicar detalhadamente cada uma, as utilizarei como um ponto de partida a fim de explorar a fronteira entre pintura e jogo.

“Nesse caso, a voluntariedade tende a remeter ao sentido de liberdade enquanto tomada de decisão consciente.” (RETONDAR,2013, p.18). O indivíduo aqui tem a ação voluntária de querer jogar, é possível que o observador identifique a voluntariedade quando este começa a se envolver com o universo imaginário e reforçado por ele. “através do personagem que ele incorpora momentaneamente (polícia, ladrão herói, vilão, pai, mãe, jogador, [artista?]).” ((RETONDAR,2013, p.19)

“A voluntariedade se faz presente do início ao fim da ação e, assim, podemos identificar uma característica marcante do que estamos definindo como jogo.” (RETONDAR,2013, p.19). Analisando essa característica, me lembrei do pintor francês Michel Parmentier, co-fundador do grupo BMPT em 1966, o artista em mais

de um momento de sua carreira decidiu parar de pintar. Assim sendo, houve uma ação voluntária por parte do jogador de não querer se manter nesta situação pois de alguma maneira não lhe é mais significativa ou envolvente.

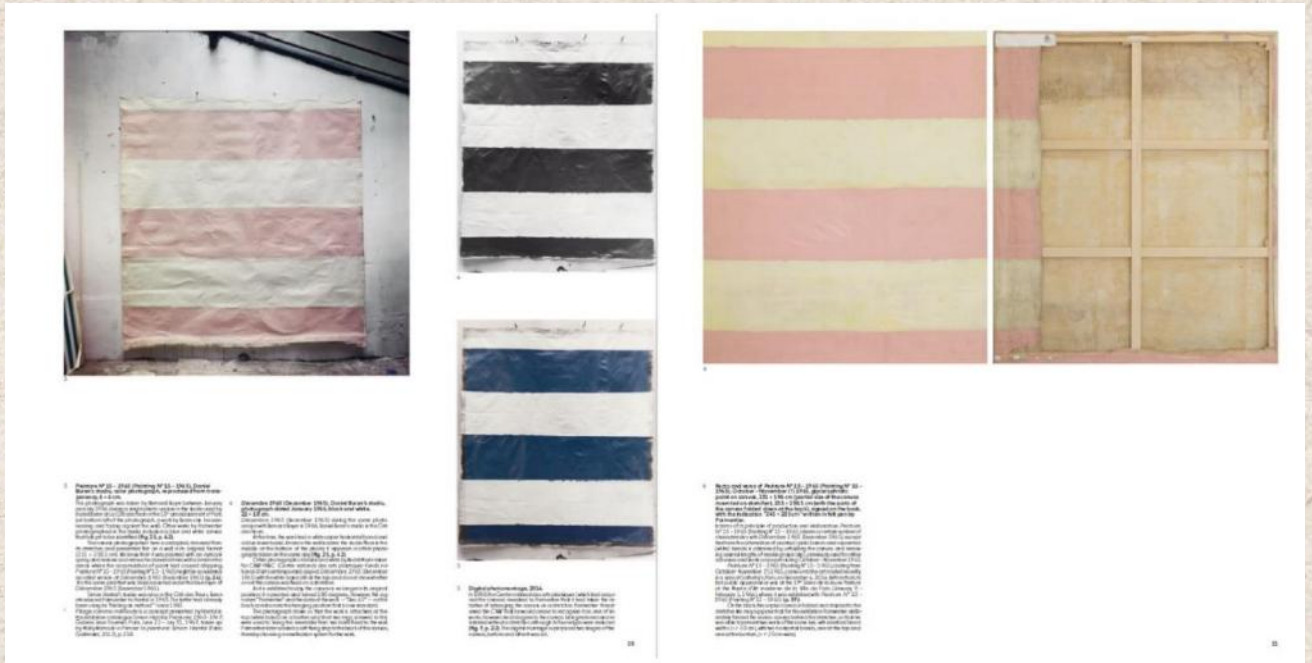


Figura 16 - Michel Parmentier

Voluntariedade no jogo significa decisão de iniciar e continuar no jogo, considerando o bem que tal atividade proporciona enquanto prática significativa que atende às necessidades mais imediatas e profundas. Pois, no jogo, há sempre alguma coisa em jogo posta pelo próprio jogador. (RETONDAR,2013, p.19).

Destaco aqui a voluntariedade presente no campo da pintura. Durante minha formação como artista, nunca ouvi alguém falar “meu pai me obrigou a fazer belas artes, foi horrível, agora finalmente estou cursando medicina”. O processo de aprendizagem no meio artístico tende a iniciar de maneira natural, o indivíduo toma a decisão de querer jogar. “As crianças e os animais brincam porque se divertem, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade.” (HUIZINGA,2019, p.9). Meu contato inicial com a pintura, foi através de desenhos na infância, realizava aquela ação pois obtinha prazer através do universo lúdico.

Já faz bastante tempo que, tentando analisar o fenômeno, defini a arte de nossos dias como o exercício experimental da liberdade (PEDROSA, 2015, p. 401).



Figura 17 - Na Rua, Carlos Scliar, 1940.

“O jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade.” (HUIZINGA,2019, p.9). Traço aqui uma relação do jogo com a cultura no Brasil, essa frase me lembrou muito umas imagens que estavam sendo postadas/compartilhadas nas redes sociais durante a quarentena no intuito de valorizar a área de cultura/entretenimento. No início da pandemia, momento este que a grande maioria das pessoas ficavam em casa confinadas, a maneira da sociedade manter um pouco de sua saúde mental foi recorrendo aos prazeres imediatos oferecidos por esses produtos.

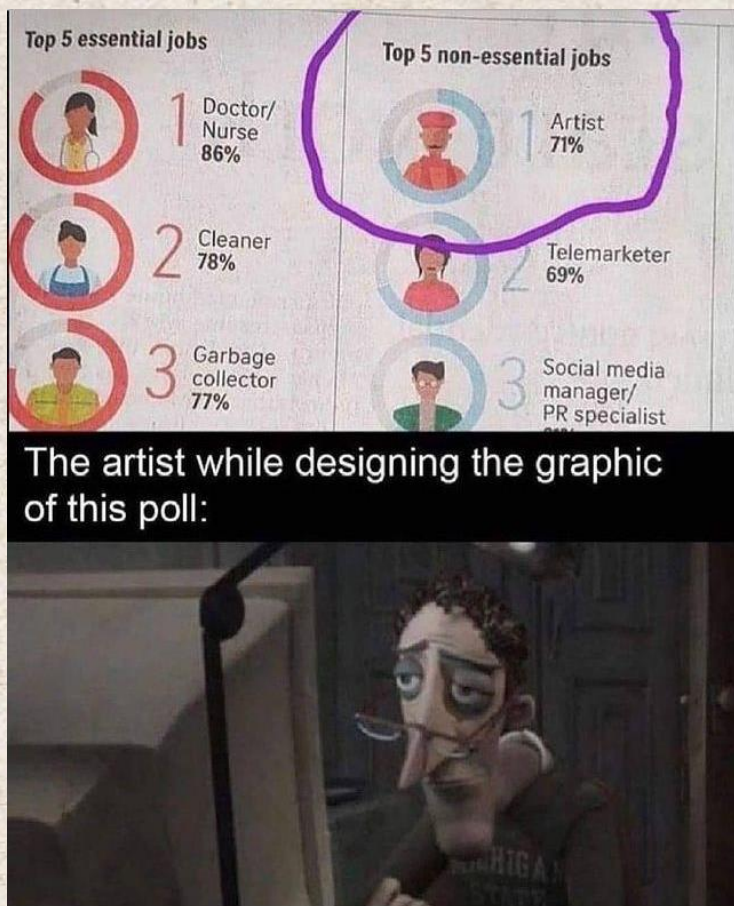


Figura 18 - Conteúdo da internet - Autor não identificado.

“(...) observadores dão grande ênfase ao fato de ser ele desinteressado. Visto não pertencer à vida “comum”, ele situa fora do processo de satisfação imediata das necessidades” (HUIZINGA,2019, p.10). Faço aqui uma relação com a pintura porem podendo ampliar para outros campos, o contexto da pintura nas periferias do Rio de Janeiro que eu pude presenciar/vivenciar, possui esse relato de não pertencer à vida “comum”, são objetos/mercadorias/obras de arte que não dão conta por si só. Cativar o público visto que as influências e vivências direcionam para outro olhar. Utilizei o contexto da periferia como exemplo, no entanto pode se aplicar em outras áreas da cidade com pequenas sutilezas de percepção. Um trabalho artístico sem a capacidade de dialogar com o público, juntamente com a falta de acesso do público aos outros tipos de cultura, tende a ser desvalorizado/incompreendido.

Dessa maneira, concluo a ideia inicial a respeito de voluntariedade para seguir na sua segunda característica a noção de regras no jogo. “Não existe jogo sem regras. O jogo se inscreve como uma ação voluntária e sujeito a regras, pois estas criam a ordem e são a expressão da própria ordenação do jogo.” (RETONDAR,2013, p.20). Na medida em que o artista cria uma regra para realização de uma determinada pintura, como por exemplo, delimitar o uso das cores preto e branco para efetuar a obra: foi determinado neste jogo pictórico “a presença das regras no jogo é aquilo que permite que ele seja o que é e não outra coisa.” (RETONDAR,2013, p.22).

As regras possuem um aspecto de limitar o jogo às suas respectivas ações. No entanto, há espaço para, durante a partida, haver alguma alteração no intuito do jogo ficar mais intrigante. “O jogo pode iniciar de uma maneira e, no decorrer do jogo, assumir novas formas, com incorporações ou supressões de regras.” (RETONDAR,2013, p.23).

O uso das regras e sua repetição é fundamental para que se tenha uma identidade no campo do jogo. Sob este ponto de vista, dá a oportunidade para o jogo ser reconhecido tanto pelo jogador que o joga como para o público, “há uma estrutura mínima de consenso sobre como se deve proceder.” (RETONDAR,2013, p.23).



Figura 19 - Andy Warhol, Shadows, 1978-9 - acrílica e serigrafia sobre tela.



Figura 20 - Baralhos, Tony Camargo, 2002.

“Por outro lado, a validade das regras pode remeter também a uma permissividade à transgressão delas mesmas.” (RETONDAR,2013, p.24). Este aspecto da regra é um dos mais peculiares e instigantes no meu ponto de vista, a transgressão a partir das regras abre o jogo para novas possibilidades, cria um novo jogo dentro do próprio jogo.

Enfim, apesar das regras serem mutáveis não se deve interpretar como algo comum. Pois as mudanças são acordadas entre os jogadores, a fim de querer um bom jogo e explorar suas possibilidades e limitações.

É importante salientar que todos esses acontecimentos lúdicos da voluntariedade e das regras acontecem em uma determinada relação espaço-temporal, dando assim a continuidade na terceira característica formal. “uma relação espaço-temporal definida, isto é, o jogo se realiza dentro de um espaço e dentro de um tempo próprios.” (RETONDAR,2013, p.26).

Visto que meu trabalho de pesquisa se iniciou no campo do digital, achei válido começar por este meio. Multimídia é a integração entre várias formas de mídias, promovendo assim, uma convergência entre elas, podendo ser gráficas, digitais, textuais, de áudio ou animação funcionando de forma intercalada entre a mídia estática (como um texto, fotografia ou gráfico) e uma mídia interativa (vídeo, áudio, animação). Em meu trabalho, o espaço da multimídia como um campo pictórico no qual cada terreno dá ao jogador/autor uma possibilidade de pintura.

A arena, mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc. têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA,2019, p.12).

Numa partida de futebol, percebo um esquema de linhas e pontos onde os times ali presentes possuem uma configuração de equilíbrio no início da partida, conforme as jogadas/pinceladas vão acontecendo o campo/tela vai se modificando para o propósito pensado.

“O espaço do jogo é, ao mesmo tempo, uma necessidade física de demarcação de um lugar e ao mesmo tempo de significação desse lugar como um espaço de sentidos profundos (...) para se manifestarem sem qualquer tipo de censura ou julgamento moral.” (RETONDAR,2013, p.68).

As linhas e o contorno em alguns momentos possuem a função de delimitar o espaço, gerando consecutivamente regras para o jogo. Coloquei as duas imagens abaixo, a primeira de uma partida de tênis e a segunda imagem uma pintura do Mondrian para que ilustrasse a maneira como a linha é utilizada dentro do campo lúdico e da pintura.

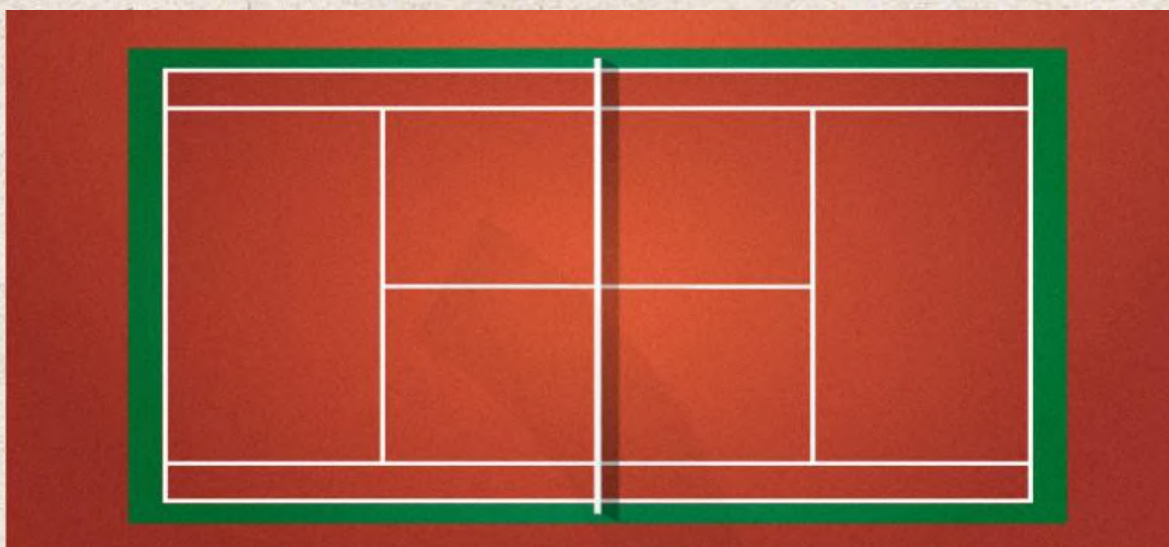


Figura 22 – Quadra de tênis.



Figura 23 - Mondrian

O conceito de desenho de acordo com o dicionário Aurélio “1. Representação de formas sobre uma superfície, por meio de linhas, pontos e manchas. 2. A arte e a técnica de representar, com lápis, pincel, etc., um tema real ou imaginário, expressando a forma.” (FERREIRA,2010, p.238). Agora, “o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação” (HUIZINGA,2019, p.5).

Essas citações são maneiras de demonstrar para o espectador a proximidade que os conceitos apresentados têm. É uma procura por manipular e/ou criar imagens, dessa forma é inerente a imagem como fruto de uma imaginação/ideia do jogador/desenhista/pintor.

Ao observar o tamanho de um terreno baldio, de uma quadra, de um campo, de um tabuleiro, de um rio, os jogadores já vislumbram as possibilidades e limitações de suas ações nesse espaço. (RETONDAR,2013, p.68).

“Onde o artista não terá mais uma única linha de construção de sua poética, um único estilo pictórico, mas muitos, podendo-se, às vezes, não se identificar um estilo.” (MINUZZI,2016, p.328). Vejo que a construção dos meus trabalhos apesar de ter similaridades, acaba não tendo uma única linha predominante. O próprio jogar possui suas variáveis, o artista contemporâneo está a todo tempo sendo contaminado/influenciado por diversos assuntos queira ele ou não, acredito que o processo acaba sendo contagiado pelo meu cotidiano principalmente no meio digital.

“Há também artistas que buscam referências nos jogos eletrônicos para elaborar propostas e obras artísticas” (MINUZZI,2016, p.329). O artista Cory Arcangel, em algumas obras como: *Super Mario Clouds* e *F1 NES*, possui um processo artístico semelhante aos desenvolvidos por mim, no sentido de se utilizar das coisas que já estavam prontas.

O exercício de me apropriar das cores e formas que já estavam prontas, se iniciou a partir de uma coleção de imagens de variados tipos de jogos em pixels art, adesivos de acessórios de jogos como pistola, espada, tanque, entre outros objetos, fotografias tiradas dentro do próprio universo lúdico (*Screenshot*), entre outras imagens que foram encontradas ao acaso. *Screenshot* é uma palavra da língua inglesa que significa “captura de tela” ou “captura de ecrã”, na tradução para a língua portuguesa. Consiste na ação de registrar, através de uma “fotografia instantânea”, uma imagem presente na tela de um computador, celular ou outro dispositivo eletrônico.

Em suma, tentei evidenciar neste capítulo as características formais dos jogos apresentados essencialmente no livro *Homo ludens* por Johan Huizinga, de maneira que fosse possível observar as contaminações entre pintura e jogo de diversas possibilidades.

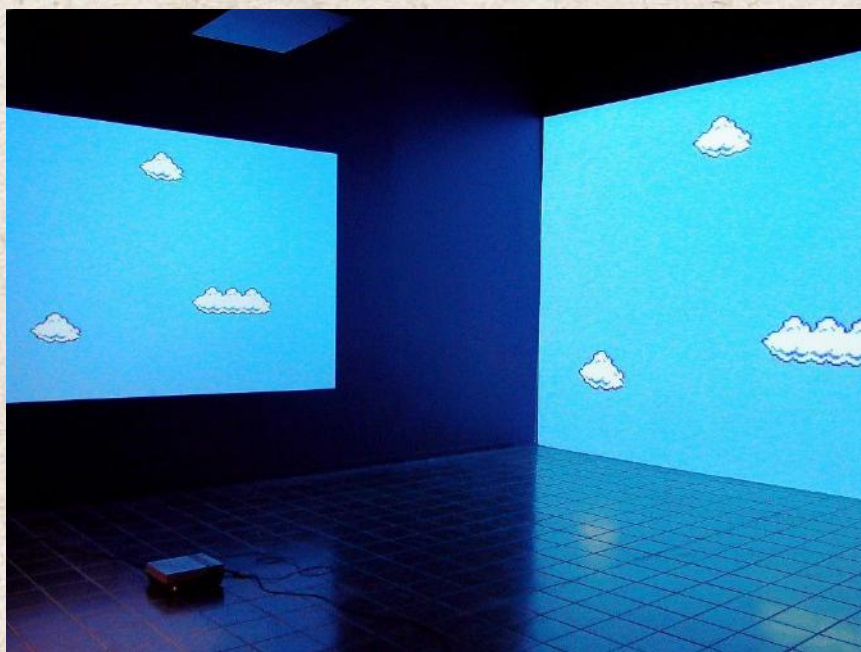


Figura 24 - Super Mario Clouds, Cory Arcangel, 2002



Figura 25 - F1 NES, Cory Arcangel, 2007.

2.1. ROUBE COMO UM ARTISTA

Bons artistas pedem emprestado, grandes artistas roubam.
(Pablo Picasso)

O título deste capítulo *Roube como um artista* contempla as questões essenciais que procurei abordar neste trabalho de conclusão de curso. Durante o processo da pesquisa, fui obtendo mais clareza nos tópicos primordiais das pinturas desenvolvidas. Sendo os tópicos: jogo de simulação, apropriação de imagens digitais e o entendimento do computador como um objeto de brinquedo dentro deste jogo.

Em meados de dezembro de 2021, tive a oportunidade de frequentar o ateliê do Rafael Alonso na Fábrica Bhering no Rio de Janeiro. Nesta ocasião, juntamente com as entrevistas encontradas no Youtube (para mais informações, consultar a bibliografia) foi possível compreender melhor a pesquisa do Rafael e também as semelhanças e divergências com o trabalho que estou desenvolvendo.

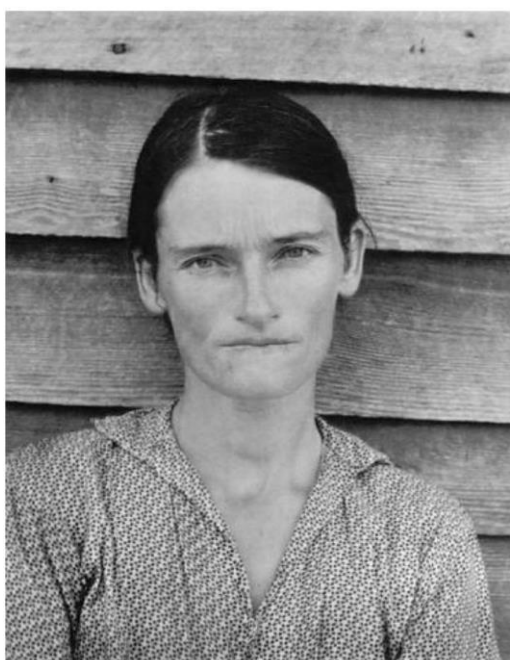
Assim como Alonso foi contaminado/ se permitiu ser contaminado pelo conteúdo de massa reproduzido nos canais televisivos, meu pensamento pictórico e referencial é estabelecido inicialmente pelos canais de entretenimento de jogos digitais. Entendo que o artista é fruto do seu tempo, na época do artista Rafael Alonso a televisão obtinha um poder dentro do nosso sistema social muito mais relevante do que nos dias atuais. Do mesmo modo, os jogos eletrônicos estão cada vez mais se popularizando dentro da sociedade.

Rafael Alonso fala que em seu trabalho há o desejo de profanar a pintura. Permitindo sua contaminação pelo terreno mundano. Entende-se profanar no sentido desrespeitar/impurificar. Profanar, apropriação, cópia, roubar e etc; são palavras que possuem suas divergências e semelhanças próprias.

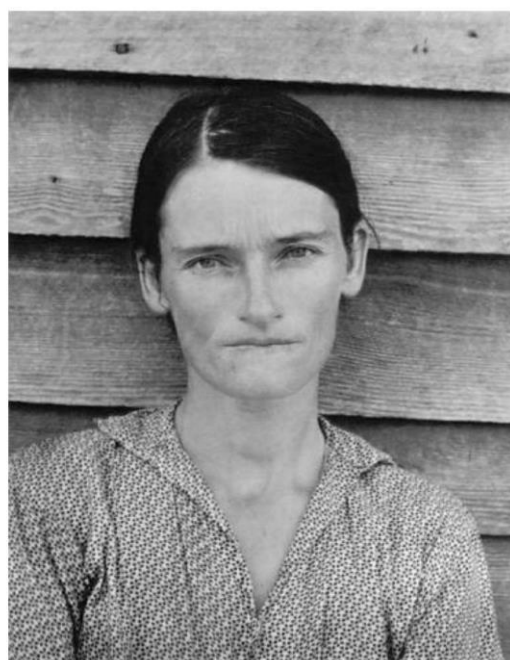
O termo roubar é mais característico no meu processo de pensar a pintura. Visto que, roubar/trapacear são palavras mais próprias relacionadas ao jogo. Dando

assim, uma coerência dentro deste raciocínio que não é linear. Apropriar-se de imagens alheias, agir como ladrão é fundamental neste processo pictórico. A arte recente é cheia de cópias de vários tipos, em diversos graus. Arte que empresta, rouba ou adapta imagens já existentes, algumas icônicas, outras não.

Na figura 40, temos uma fotografia tirada por Walker Evans, e outra foto tirada por Sherrie Levine. A foto de Evans é de 1936, quando ele foi contratado pela agência Farm Security Administration para documentar o sul dos Estados Unidos durante a Grande Depressão. A foto de Sherrie Levine foi tirada em 1981, de uma reprodução da foto de Evans, como parte de uma série chamada "After Walker Evans".



Walker Evans
Alabama Tenant Farmer Wife, 1936
Gelatin silver print



Sherrie Levine
After Walker Evans 1981

Figura 40 - Sherrie Levine, After Walker Evans, 1981.

A questão aqui não é falsificação. Qual é? As fotos de Evans são icônicas e sem dúvida mostram a face cruel da depressão. Porém o que as fotos de Levine nos mostram? Pedidos de ajuda quando sufocamos num mundo saturado de imagens? Ou o grito de morte da grande tradição pictórica?

Os artistas têm feito cópias desde o início dos tempos. As tradições ocidentais mais antigas definiam arte como mimésis, a imitação do mundo. Mas os artistas não apenas copiam o mundo, eles copiam uns aos outros. Copiam para treinar, ou para experimentar novas possibilidades de estilo. Eles copiam para mostrar a influência de outras obras de arte, para propor a autoridade de uma tradição. Ou retrabalhar uma obra para trazê-la para o presente. Trabalhar a partir de imagens e tradições já existentes também pode sugerir novas maneiras de navegar pela história.

Dentro deste pensamento de produzir uma pintura com base em outro artista, utilizo-me desta sequência de Papas, exibido na figura 41. O retrato íntimo do Papa Júlio II (1511-12), por Rafael Sanzio, tornou-se um modelo para o retrato do Papa Inocêncio X (1650) feito por Diego Velázquez, que por sua vez inspirou Francis Bacon a fazer suas mais de 45 versões (1953). Cada retrato foi transgressivo na sua época, por expor a profundidade psicológica de cada um dos papas. As escolhas pictóricas exercidas por esses artistas ajudam-nos a compreender o contexto histórico de cada um deles. O processo dos artistas citados no decorrer deste trabalho de pesquisa possuem muita semelhança, como por exemplo: Rafael Alonso, Cory Arcangel, Andy Warhol, Van Gogh, Sherrie Levine e etc. Esta manipulação da imagem, interferindo de modo brusco ou de maneira mais sutil é uma característica do processo que vem sendo fundamental na minha criação para produzir um objeto artístico e pensar o contexto da própria imagem referencial.



Figura 41 - Papa Júlio II por Rafael Sanzio. Papa Inocência X por Diego Velázquez. Papa Inocência X, Francis Bacon.

Imagens não são apenas representações neutras do mundo, são instrumentos que influenciam a maneira de percebermos a nós mesmos e aos outros. Essa consciência inspirou vários artistas do final dos anos 1970 a fazerem arte que ressaltava a representação em si. Os historiadores da arte se referem a essas obras como Arte da Apropriação.

Ao isolar e manipular imagens, estes artistas chamaram nossa atenção para o subtexto delas e demonstraram como elas adquirem significado. Não pela nossa própria experiência com o retratado, mas por associação com outras imagens semelhantes.

Não estamos em busca de fontes ou origens, mas de estruturas de significado: sob cada imagem, há sempre uma outra imagem.
(Douglas Crimp)

Andy Warhol começou sua carreira na publicidade. Ele explicou que escolheu os temas de suas pinturas, de produtos comerciais a celebridades, precisamente porque todos já gostavam deles. O trabalho do artista, segundo Warhol, não era oferecer novas imagens de beleza, mas reproduzir o que a sociedade já havia

aprovado. Isso o autorizava a se apropriar de imagens de objetos produzidos em massa e transformá-los no estúdio que ele chamou de A Fábrica, borrando a distinção entre artista e operário e entre mercadoria e arte.



Figura 43 - Campbell's Soup Cans, Andy Warhol, 1962.

A arte da apropriação, por vezes, confundida e muitas vezes contestada, nos ajuda a ver que o contexto das imagens é absoluto ao seu significado. Lembra-nos que as imagens não têm apenas histórias, mas que existem na História. Uma cópia, não importa quão perfeita, nunca é a mesma que a original. Como seu contexto está sempre mudando, e já que existimos na história, nossa perspectiva está sempre mudando.

Quando os artistas copiam, nós reconhecemos que eles estão criando novos significados através de sua interação com sinais, símbolos e pedaços de informação já lançados no mundo. E que esse trabalho nunca está acabado.

3. MORREU DE MORTE MATADA

O processo deste trabalho de pesquisa se iniciou essencialmente durante a pandemia, quando comecei a produzir com mais frequência no ambiente digital e aos poucos fui desenvolvendo a relação entre pintura e jogo no meu processo. Com isso, me pareceu válido começar apresentando a exposição realizada na Galeria Aymoré no formato World Wide Web em maio de 2020. O conjunto de pinturas da série “morreu de morte matada”, foi exibido na Galeria Aymoré, com o intuito de trazer reflexões a respeito da pintura e o campo virtual.

A mostra reúne trabalhos realizados no ano de 2020 durante o período de isolamento social, como uma maneira de escapismo deste cenário difícil, irreal. Propus-me a desenvolver uma pintura por dia, todos os dias, e postar em meu perfil profissional do Instagram, durante o período de um ano. Observando de modo mais minucioso hoje, vejo não só uma fuga da realidade, mas também como um canal de transmissão, massificando as imagens técnicas dentro das redes sociais.

Para garantir uma identidade mínima no processo pictórico, utilizo-me da repetição da forma de se jogar. Dentro do método criativo estabelecido crio regras para o jogo, a presença das regras permite estabelecer a identidade de um determinado jogo. Com essa estrutura menor estabelecida há um consenso por um determinado grupo (os indivíduos da rede social Instagram) de como o jogo funcionara no decorrer da partida. Todavia, é bom ressaltar que o jogo pode iniciar de um modo e, no decorrer da partida, assumir novas regras.



Figura 26 - Sem Título 15 (Medusa cave - óleo sobre lona), Ryan Hermogenio, 2020.

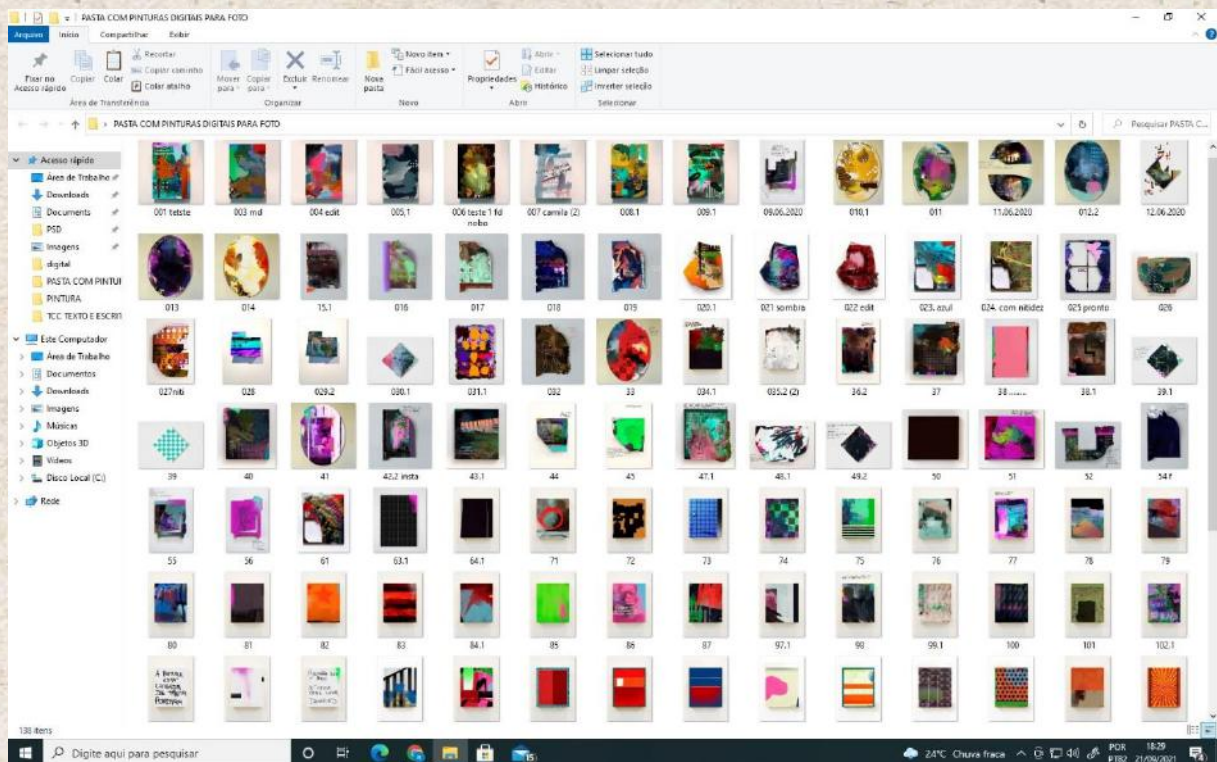


Figura 27 - Registro de alguns lances, Ryan Hermogenio,2021.

O processo dos meus trabalhos é uma investigação das possibilidades de pintura, é se colocar em jogo a todo o momento, brincando com a ideia de pintura e se apropriando de diversos materiais, muitas vezes “não artísticos”. Levando em conta as pinturas tradicionais: neste caso, o artista se apropria de softwares e mecanismos da internet para construção de seu trabalho.

O fotógrafo age em prol do esgotamento do programa e em prol da realização do universo fotográfico. Já que o programa é muito “rico”, o fotógrafo se esforça por descobrir potencialidades ignoradas. (FLUSSER,1985, p.15).

Sendo aqui considerado como um importante componente da vida, o jogo é tratado como um símbolo comunicacional repleto de conteúdo e subjetividades.

Independente da forma, jogar é sempre uma maneira de expressar aquilo que não é dito, uma comunicação que vai além da linguagem oral, mas percorre todo o corpo.

Esse ato de brincar com a pintura como num jogo derivou inicialmente de uma ironia a respeito da morte da pintura, esta que já foi declarada morta e ressuscitada diversas vezes na história da arte. Vou concentrar-me exclusivamente na morte da pintura abstrata. A história da pintura abstrata pode ser interpretada como uma vontade de sua morte, a morte da própria pintura.

O questionamento sobre o começo do fim da pintura e a dúvida a respeito das possibilidades (ainda) da pintura estão historicamente unidas. A concepção do modernismo não teria funcionado sem uma fantasia apocalíptica. O destino da pintura abstrata era gerar/revelar sua própria essência, revelando a verdade final e concluindo seu percurso.

A pintura abstrata pode ser interpretada como o símbolo do modernismo. No entanto, não podemos nos limitar achando que o pressentimento do fim seja só uma característica deste projeto modernista; é necessário interpretar essa característica como resultado de uma crise da industrialização.

O impacto da industrialização sobre a pintura, concentra no aparecimento da fotografia e da produção em massa, percebidas como ocasionadoras do fim da pintura. Esses dois tópicos também estavam na base do anseio essencialista da pintura modernista. A pintura ao ar livre é um dos primeiros momentos entre o conflito arte e industrialização, presentes na pintura modernista. Com isso, os artistas cientes que não podiam competir tecnicamente ou economicamente com a indústria, operam uma mudança de percepção do próprio trabalho. Os artistas buscavam dar a ênfase no processo de suas pinturas.

Com a produção em massa, não havia mais a idealização de começar um trabalho artístico do zero. Quando o pintor utiliza tubos de tinta que não fabricou. Comprou-o e usou-o como um ready-made. Os ready-made são objetos

industrializados que, retirados de seu contexto cotidiano e utilitário, transformam-se em obras de arte. Isso ocorre a partir do momento em que eles são inseridos em museus e galerias. Deste modo, o pintor nunca podia esperar começar do zero, ele começava de coisas já feitas.

Com a industrialização, além da intervenção da fotografia na pintura e o processo mecânico no processo artístico, por meio de tubos de tinta. Há também uma relação da obra de arte como mercadoria/fetichê⁶. A industrialização dando à arte esse status de mercadoria, uma transformação que pode ser comparada aos NFTs presentes nas artes digitais. “Quando as coisas estão livres da obrigação de serem úteis” (BOIS,2009, p.281). Desse modo, como vimos anteriormente a voluntariedade é uma característica que permeia tanto os jogos como o campo da pintura. Perdendo o ato da espontaneidade a arte começa a se direcionar para caminhos mais ligados ao mercado.

Para falar da morte da pintura, prefiro utilizar a teoria dos jogos por Hubert Damisch. “Essa teoria da estratégia dissocia o jogo genérico (como o xadrez) do desempenho específico do jogo (Spassky/Fisher, por exemplo), o qual chamarei de partida.” (BOIS,2009, p.291). Assim como um personagem de um videogame durante uma partida. Além disso, há a relação da pintura abstrata com os jogos lúdicos, na qual o pintor tem total liberdade para a experimentação dentro e fora do suporte. Com base nesse pensamento, podemos concluir que, dentro do jogo pintura, há várias partidas acontecendo ou que foram finalizadas/encerradas.

Procuro utilizar o computador como um brinquedo e não no sentido tradicional do termo. O homem que manipula o aparelho não é trabalhador, mas jogador; não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. Há um desejo de simulacro da própria pintura tradicional no meio digital. Por nos encontrarmos em isolamento, muitos artistas

⁶ O termo fetichê é utilizado por Walter Benjamin em “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. Uma espécie de amor paradoxal: um querer ter e não poder ter, um amor que se alimenta da inacessibilidade e que, se chega a possuir o objeto desejado, perde por ele toda a atração. Demonstrando, assim, todo o valor da intangibilidade da obra de arte.

emergentes não estão tendo acesso aos materiais artísticos ou ao seu ateliê e dessa maneira propus-me outra possibilidade de realizar esses trabalhos.

Na procura de potencialidades escondidas no programa do aparelho, o fotógrafo nele se perde.
Um sistema assim tão complexo é jamais penetrado totalmente e pode chamar-se *caixa preta*. (FLUSSER,1985, p.15).

A imagem e a realidade, assim como a verdade e realidade, parecem ser, à primeira vista, idênticas. Justamente por essa aproximação, surge um certo estranhamento e desconforto no momento em que nos perguntamos o que é a realidade e qual sua importância na representação artística, pergunta esta que perpetua neste conjunto de trabalho

“A arte contemporânea estabelece o faz-de-conta como uma situação limite entre o ideal e o real.” (MATTAR,2005, p.12). A relação faz-de-conta presente nos respectivos trabalhos de pesquisa, representa e interpreta o real. Por meio do espaço das redes sociais, procurei articular pinturas fictícias afim de impulsionar o espírito lúdico com representações da realidade imaterial.

Utilizando o software Adobe Photoshop como ferramenta para a construção das pinturas digitais, foi fundamental o uso da técnica de colagem e manipulação de imagem, dando apoio a ideia geral da obra. A repetição das imagens encontradas ao acaso navegando pela internet, se deu da relação entre o original e a cópia representada.

Para todo lugar que eu olhava, tudo que eu via se tornou algo a ser feito, e deveria ser exatamente como era, nada mais. Era como uma nova liberdade: não havia a necessidade de compor. O tema já estava pronto, e eu poderia tirar de tudo. (ALAIN BOIS, 2004, p.4)



Figura 28 - P250, CASSETTE - Mishovy



Figura 29 - K7 144 (ÓLEO SOBRE LONA) – 2020.

Neste trabalho do “K7 144 (ÓLEO SOBRE LONA)”, esta relação de repetição ficou bastante evidente no processo de construção da pintura. Diferente da obra “PATROES E PATROAS” na figura 32 ou “SEM TÍTULO 015 (Medusa Cave – óleo sobre lona)” figura 26. Na pintura K7 144 (ÓLEO SOBRE LONA), há uma apropriação direta com a imagem usada de referência, a pintura já estava pronta. No caso, das pinturas “PATROES E PATROAS” e “SEM TÍTULO 015 (Medusa Cave – óleo sobre lona)”, há uma necessidade de intervenção nestas imagens prontas.

Nas pinturas “ÓLEO SOBRE LONA”, procuro representar o real, no sentido de procurar a sensação de como seria uma pintura tradicional no campo virtual. Além disso, procuro criar situações imaginárias nas redes sociais, quando realizo as postagens das obras mencionadas neste capítulo, procuro mencionar a fotografia, a fim de trazer mais uma camada, principalmente para olhares mais leigos que acabam acreditando na veracidade daquele conteúdo postado.



Figura 30 - Counter-Strike: Global Offensive - MIRAGE.

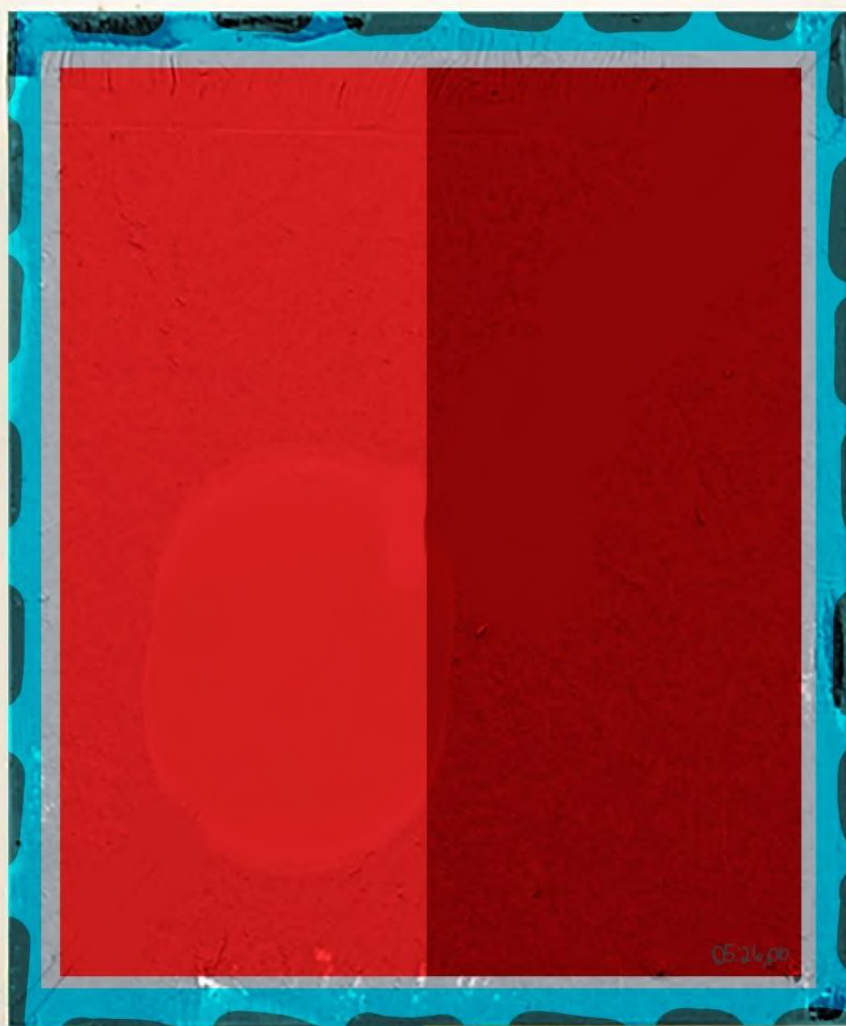


Figura 31 - Mirage 119 (óleo sobre lona), Ryan Hermogenio, 2020.



Figura 32 - PATROES E PATROAS, Ryan Hermogenio – 2021.

Nesse sentido, a presença das regras no jogo é aquilo que permite que ele seja o que é e não outra coisa. Ou seja, a identidade de um determinado jogo e seu sentido de pertencimento e adesão por um determinado grupo tem a ver com o fato de ele se apresentar na sua forma identificável, repetitiva, determinável. (RETONDAR,2013, p.22).

Assim, dando continuidade à série “óleo sobre lona”, é importante mencionar que uma quantidade significativa se deu a partir de apropriações do jogo *Counter-Strike: Global Offensive*. Deste modo, foi possível explorar uma linguagem artística dentro de um setor delimitado por mim.

Inclusive, afim de trazer o jogo de faz-de-conta para o universo das redes sociais (Instagram), é importante mencionar a artista por de trás das fotos, é a Camila Ribeiro, está com 24 anos, é artista visual, moradora da Gamboa, Rio de Janeiro. Atualmente bacharela de Pintura na Escola de Belas Artes/UFRJ.

Como mencionado anteriormente, procuro utilizar imagens prontas para em seguida começar a manipulação destas, a fim de usar as fotos ao meu favor. De modo a exemplificar um pouco essa etapa do processo, usarei uma das pinturas do Rafael Alonso da qual me utilizei para roubar a parede de seu ateliê.



Figura 33 - Jogo da Cobrinha, Rafael Alonso, 2016.

As imagens tradicionais desembocam nas técnicas e passam a ser reproduzidas em eterno retorno. (FLUSSER, 1985, p.12).

Para que o jogo de simulacro funcionasse nas redes sociais, foi imprescindível o uso de uma imagem vinda do real, a fotografia é realizada no espaço concreto para depois ser apropriado por mim no ambiente digital. Nestas imagens as texturas presentes na parede e o modo como a sombra é projetada não são simulações, é a

realidade. “A regra do jogo é uma só: para o actor consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão” (AMBRIZZI,2012, p.692). Utilizo de um recurso técnico-artístico nomeado por Trompe-l’oeil, com a finalidade de criar uma ilusão de ótica, como indica o próprio sentido da expressão: tromper, “enganar”, l’oeil, “o olho”.

Com o uso do pensamento realista, utilizo o sombreamento de claro-escuro para tornar a simulação mais plausível. Além disso, procuro desenvolver a partir da imagem do Alonso as texturas necessárias para a construção das minhas pinturas.

É importante mencionar o filósofo Checo-brasileiro Vilém Flusser, pode se observar o fato de que neste capítulo *Morreu de morte matada*, o autor é citado algumas vezes referente aos seus textos *Filosofia da Caixa Preta* e *O universo das imagens técnicas: Elogio da superficialidade*. Em seu texto, o tema fotografia é utilizado como pretexto para uma discussão sobre como os aparelhos têm papel fundamental na modelagem do pensamento humano. O aparelho no meu caso é o computador, como citado lá no primeiro capítulo *A imagem técnica*, quando faço uma introdução de como começou os meus primeiros passos com as artes visuais e de que maneira esses aparelhos eletrônicos influenciaram me até os dias de hoje.

O surgimento da fotografia foi um marco que inaugurou os aparelhos no momento pós-industrial. A maneira que o autor se utiliza da fotografia para argumentar suas hipóteses, trouxeram me lembranças do meu processo de pintura. Antes de explorar o campo da pintura digital, o procedimento das minhas pinturas tradicionais derivava sobre as mortes da pintura.

Historicamente, as imagens tradicionais (pinturas) remetem ao período pré-histórico. As imagens técnicas definem a pós-histórica. As imagens técnicas são, segundo o filósofo, a segunda tentativa da humanidade de resolver os desdobramentos gerados por revoluções fundamentais na estrutura cultural.

As imagens técnicas são produzidas por aparelhos. A ideia de aparelho é apresentada no texto por meio de três períodos importantes da relação entre o homem

e o objeto. No período pré-industrial, o instrumento é visto como um prolongamento do corpo. Por exemplo: o martelo é o punho. Na revolução industrial, temos as máquinas. De acordo com o autor, o homem passa a funcionar em função das máquinas. Agora com o aparelho fotográfico, Flusser apresenta dificuldade em definir este objeto. O período industrial é marcado pelo trabalho, e aparelhos não trabalham, são brinquedos. Segundo o autor, a intenção dos aparelhos é modificar a vida do homem. O homem que os opera não trabalha, ele joga – é homo ludens. O empregado que o manipula está concentrado em explorar as suas potencialidades, é a pessoa que brinca com o aparelho e age em função dele. O aparelho liberta o homem do trabalho e o libera para o jogo.



Figura 34 - Homens Carniceiros, Ryan Hermogenio – 2021.

Há no processo de desenvolvimento das pinturas uma ideia central de simulação de uma arte abstrata a partir de apropriações do mundo virtual. Dentro deste procedimento, procuro assumir outros tipos de tela. O processo deriva mais de um jogo no sentido Alea, em latim, é dado ao jogo de dados. Utilizo o aparelho como um brinquedo, o qual vou jogando sem ter um resultado pré-determinado. Através da manipulação de filtros no software Adobe Photoshop, busco distorcer as imagens

usadas como base, a fim de apresentar características mais predominantes do ambiente digital.

A Figura 35 abaixo, procura exemplificar de maneira didática a maneira como o filtro do Photoshop pode modificar a imagem. Deste modo, é perceptível a presença do filtro Mosaico no trabalho *Corno Manso*, apresentado na figura 36.

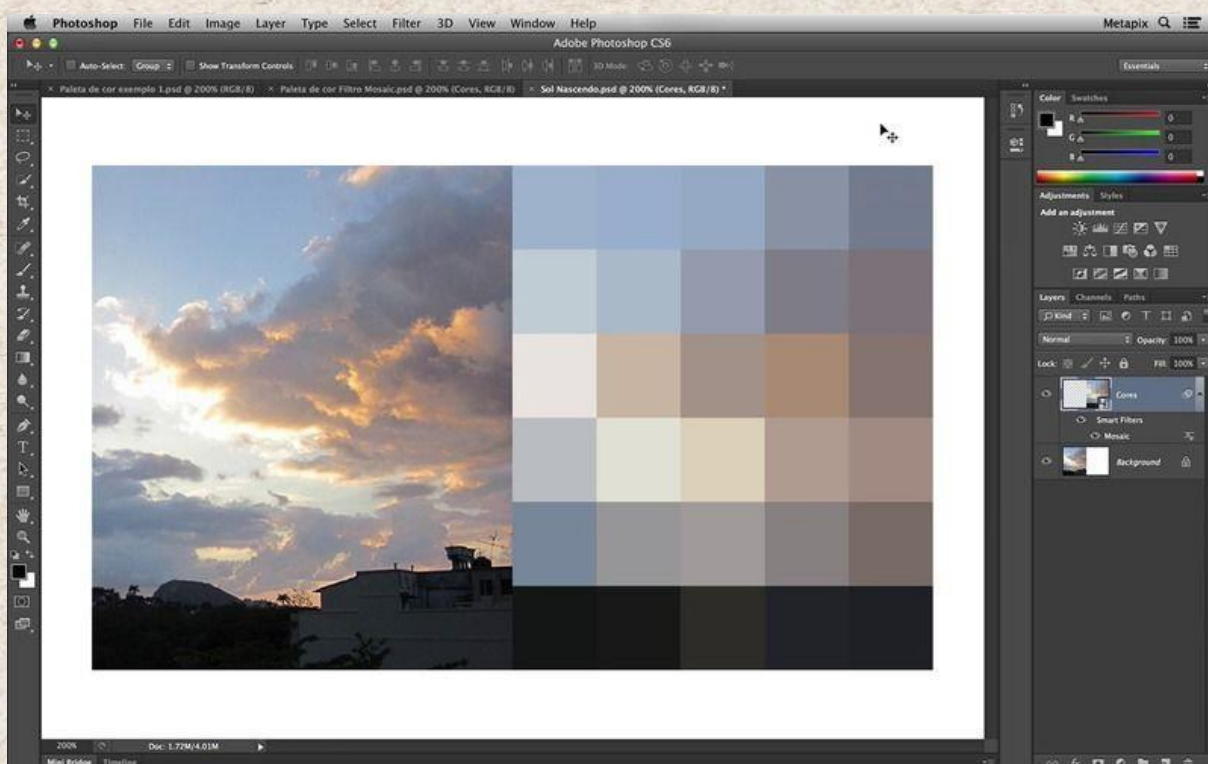


Figura 35 - Filtro Mosaico no Photoshop.

O espaço da tela também pode assumir novos formatos ao decorrer do jogo, com a possibilidade de mudar as dimensões do formato da pintura dentro do software, os tabuleiros (monitores) retro ou contemporâneos encontrados no mundo material podem ser utilizados como suporte da obra.

Certamente, o trabalho artístico será modificado quando este for apresentado fisicamente ou virtualmente. No caso da exibição destes no meio material, as pinturas

vão se adaptar aos monitores, televisores, entre outros equipamentos, encontrados por mim em feiras de ruas. Lá, estou rodeado pelo o acaso, saio de casa a procura de algo, porém sem saber o que é, vou tateando até encontrar um suporte para as pinturas.

A caçada por suportes no ambiente digital é dentro de outro espaço-tempo, em que fico inserido num jogo de caça-níquel, ao qual vou descendo o scroll (a rodinha) do mouse até encontrar o prêmio desejado. Quando a imagem encontrada é propícia à pintura realizada naquele momento, paro por um instante e, logo em seguida, volto para o jogo em busca de novas combinações.

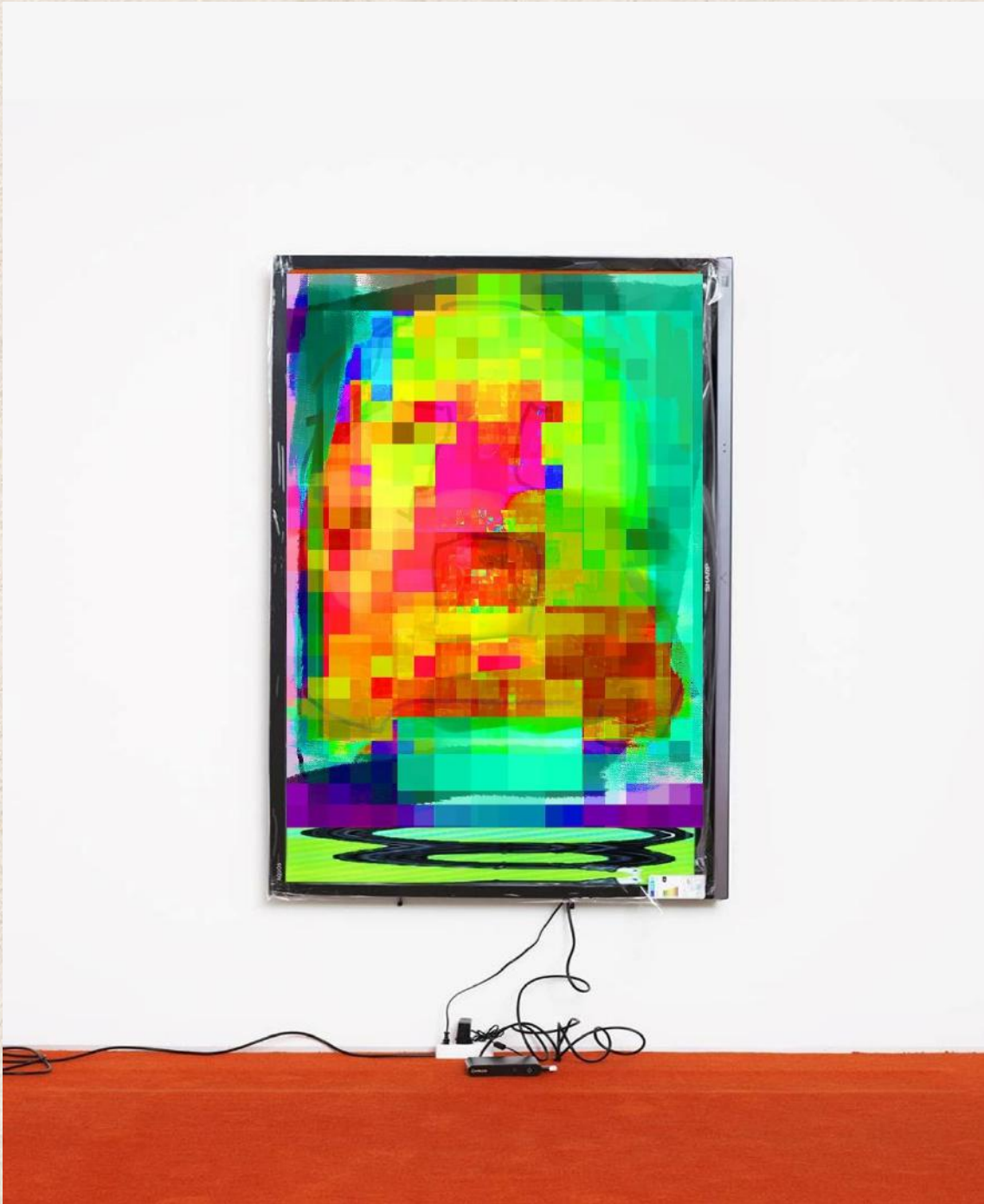


Figura 36 - Corno Manso, Ryan Hermogenio – 2021.

Como mencionado no capítulo um, as imagens técnicas são produzidas por instrumentos que se propõem a simularem órgãos do corpo. Neste caso, utilizei-me principalmente da mesa digitalizadora que entra no ato de produzir a imagem simulando um pincel.

Uma mesa digitalizadora nada mais é do que uma ferramenta digital bem parecida com uma folha de papel. Nela, você pode desenhar e escrever usando uma caneta que vem junto, a caneta irá simular dentro da caixa preta um enorme número de ferramentas. Daí, nos modelos mais simples, tudo o que você rabisca na tela da mesa digitalizadora aparece no monitor do computador.

Já os modelos mais sofisticados, tem um visor próprio que te mostra em tempo real o que você tá escrevendo, como se fosse num papel mesmo. Esses modelos também podem ser conhecidos como tablet gráfico.

Esse é um equipamento muito útil tanto para profissionais como para outras pessoas que gostam de criação artística, ilustrações, modelagem 3D e retoque de fotos, por exemplo. Afinal, com a mesa digitalizadora você tem muito mais liberdade e controle de movimento do que usando o mouse.

A superfície das telas de computadores, tablets ou celulares por exemplo, são compostos por pontos/pixels. De maneira que, não possui uma dimensão nestas imagens, zero dimensional. Diferente das pinturas tradicionais com características bidimensionais. Todavia, há uma superficialidade nas imagens técnicas por meio da sua massificação dentro do mercado de consumo.

Ao vaguear pela superfície, o olhar vai estabelecendo relações temporais entre os elementos da imagem: um elemento é visto após o outro. O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o “antes” se torna “depois”, e o “depois” se torna o “antes”. (FLUSSER,1985, p.7).

Como mencionado anteriormente, o ato da repetição por mais que tenha dentro das imagens pequenas mudanças, a sua estrutura original se mantém dando ao espectador relações já vistas dentro do quadro. Um elemento explica o outro, e este explica o primeiro.

É possível analisar a repetição como uma característica presente no jogo. o ato da repetição, da alternância faz com que o jogo continue em movimento. A repetição de um determinado objeto, acaba sendo o ponto inicial para a produção artística.

Diante disso, apresentarei também as obras realizadas por Van Gogh, um pintor pós-impressionista holandês. Considerado uma das figuras mais famosas e influentes da história da arte ocidental. Com base nas gravuras orientais o artista desenvolveu diversas pinturas autorais, essa série pode ser interpretada como uma fronteira entre o universo ocidental e oriental. No entanto, utilizo esse movimento japonismo mais no âmbito da repetição.

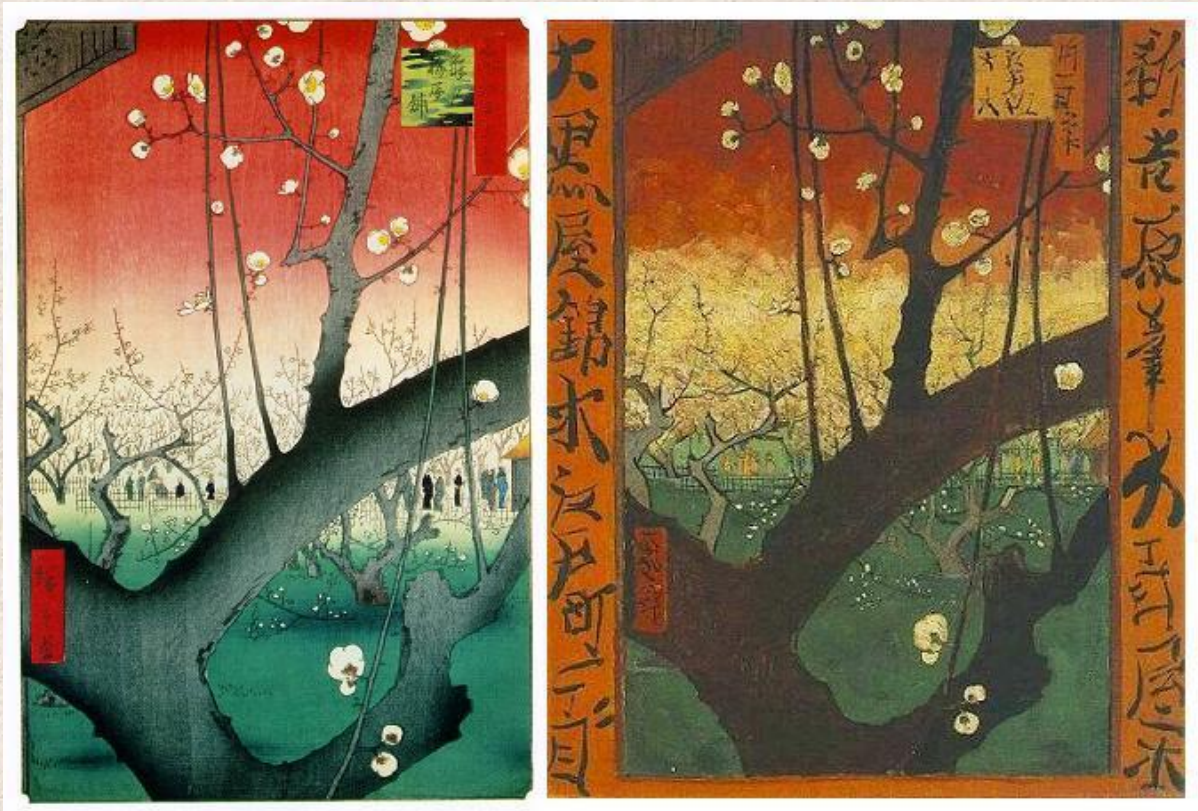


Figura 37 – Orquídea florescendo (a partir de Hiroshige), Vincent van Gogh (1887)



Figura 38 – Ponte na chuva (a partir de Hiroshige), Vincent van Gogh (1887)

O jogo também é uma forma de imitação da realidade. Pois quem joga, joga sempre dentro de um lugar social determinado, em um contexto cultural e social demarcado. (RETONDAR,2013, p.21)

O Japonismo derivou da influência de gravuras do Japão no contexto Ocidente. Começou a ocorrer pelas Exposições Internacionais de 1862, 1867 e 1878, em cidades como Londres e Paris. O Japão passou por muitos anos isolado, sem contato com o ocidente, e sua cultura era desconhecida para o resto do mundo. Enquanto estiveram isolados, os japoneses criaram estilos originais de expressão artística.

Ao longo de sua trajetória, Van Gogh tornou-se um colecionador de gravuras japonesas, cerca de mais de 660 xilogravuras. Suas escolhas partiam fundamentalmente de cores mais saturadas e padrões típicos da cultura oriental. A partir desta biblioteca de referências, o artista começou a desenvolver seu olhar para novas possibilidades de pintura.

O Japonismo manifesta-se na Arte Ocidental sobretudo através da simplificação de cores e perspectiva. Contudo, não se poderia dizer que se tratava de uma cópia do processo artístico japonês, mas sim um encontro entre ambas culturas e expressões artísticas. Uma espécie de reinterpretação europeia que integra os estilos japoneses em objetos da arte ocidental.

Finalizo este capítulo, mencionando a VIII Bienal da EBA, nas Cavalariças do Parque Lage. Achei contundente falar sobre esta exposição pois expus as duas pinturas digitais mencionadas anteriormente (*Homens Carniceiros e Corno Manso*) como demonstra a figura 39. A apresentação ocorreu no Parque Lage com a abertura no dia 31 de outubro até 29 de novembro de 2021. No meu processo de produção artística, a exposição entra como um elemento fundamental, possibilitando colocar o trabalho em confronto com o mundo. Deste modo, é possível pensar a pintura contemporânea com outros participantes presentes no evento ou fora dele por meio das redes sociais.

É importante falar sobre a reutilização de imagens dentro do meu processo de pintura. Tendo como ponto de partida que as imagens técnicas possuem a característica de liquidez rápida, ou seja, algo que se dissolve rapidamente, em pouco tempo a imagem se perde no universo da tecnologia/internet. Com uma variedade disponível tão grande na internet, principalmente no mundo dos jogos digitais, acabo apropriando-me dessas referências com o intuito de me comunicar sobretudo com o público que permeia o ambiente lúdico.

Seguindo esse raciocínio, as imagens usadas como base são modificadas. Com essas modificações e sobreposições de camadas o conteúdo se transforma e torna-se outro. O desdobramento dessas imagens é o que no fim de toda essa história, acaba sendo crucial para meu processo. O brincar com a pintura, como uma criança que joga sem o porvir.



Figura 39 - Fotografia realizada no dia da montagem para a VIII Bienal da EBA

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando iniciei o trabalho de pesquisa, havia dúvidas sobre se era plausível relacionar o lúdico com o campo da pintura. No entanto, com o desenvolvimento da pesquisa foi possível explorar o tema do homem que brinca. Por meio dessa investigação percebe-se o modo como a imagem técnica da área de entretenimento para jogos se contamina com o cotidiano dos artistas contemporâneos.

No decorrer do texto, foi necessário analisar e explorar o conceito de jogo na pintura e a imagem digital. Deste modo, ficou ainda mais nítido que o campo da pintura possui um rico campo de possibilidades, possibilidades estas que já possui uma tradição bem significativa na história da pintura. Com o auxílio de ferramentas para reproduzir imagens, tendo como resultado um instrumento facilitador no processo de construção das pinturas.

Propus-me a apresentar as pinturas referentes ao trabalho de pesquisa BET: a pintura no jogo. Procuo compartilhar minhas experiências e também pensar a reprodução das imagens dentro do processo de pintura. As similaridades da característica da repetição no contexto lúdico e ainda o uso da repetição dentro da história da arte. O modo como a imagem técnica alavanca as possibilidades de desdobramento da imagem referente.

A pesquisa partiu da hipótese de que há uma fronteira borrada entre o campo da pintura e do lúdico. Porque inicialmente houve uma coleta de dados como: a exposição o lúdico na arte no Itaú cultural que possibilitou explorar o tema, utilizando como base uma ideia já concretizada. Durante o trabalho de pesquisa verifiquei a potencialidade da repetição/simulação dentro do processo de pintura contemporânea. Descobri que a apropriação de imagens para um futuro desdobramento da mesma, está e esteve presente durante todo procedimento da pintura ocidental. E então, apresentou-se a síntese no capítulo *Morreu de morte matada*, a partir dos resultados apresentados é possível confirmar a suposição.

Tendo em vista que, a questão da presente pesquisa permeou as características do jogo juntamente com a imagem técnica, focou-se na investigação do jogo de simulação, ou seja, foi abordado durante o texto sobre a questão da reutilização das imagens no processo lúdico da pintura. Dentro de todas as outras características formais e informais dos jogos como: voluntariedade, as regras, relação espaçotemporal, evasão da vida real, tensão e a incerteza, a presença do acaso e etc. Foi necessário limitar-se a uma dessas propriedades.

A metodologia utilizada para a construção deste trabalho de pesquisa variou bastante. No entanto, gosto de pensar esse processo em duas etapas: sendo a primeira etapa, o antes pandemia 2019/2020, momento em que comecei entrar em contato com a ideia de juntar a pintura e o jogo. Por meio dos livros *homo ludens*, *Pintura como ato de fronteira* e *Sobre Nietzsche: Vontade de chance*. Juntamente com o auxílio do Álvaro Seixas e Hugo Houayek. Já na segunda etapa da pesquisa, durante a pandemia 2020/2021, comecei a aprofundar-me sobre a arte digital e os conceitos de Vilém Flusser nos livros *Filosofia da caixa preta* e *O universo das imagens técnicas*. Com o acompanhamento da Elisa de Magalhães.

Diante da metodologia proposta, percebe-se que há abertura para um aprofundamento a respeito do mercado de NFT (token não fungível) nas artes digitais, possibilitando no texto da pesquisa argumentar sobre a veracidade das imagens técnicas em um ambiente digital que tem a característica de massificar a mesma imagem em lugares totalmente diferentes. E com isso, dialogar ainda mais sobre as questões de apropriação, transformação e desdobramento das imagens. Além disso, por uma limitação de tempo foi necessário focar em uma das características que possibilitam a imaginação entre o lúdico e campo da pintura. Sendo esta a repetição/simulação. No entanto, as propriedades dos jogos liberam o artista de fazer outras conexões entre as duas áreas apresentadas.

Com base neste pensamento da reprodução, é possível dialogar com outros tópicos que estão intrinsecamente ligados como: as novas possibilidades de comercializar essas pinturas, a relação de um público mais popular com esta

abordagem artística e as divergências de uma arte “autêntica” /original para pinturas produzidas em series, justamente para se conectar às massas. É possível pensar esta reprodutibilidade de perspectivas bem distintas, como: uma ferramenta auxiliando no acesso à cultura para a grande massa ou então, uma banalização da obra de arte, perdendo sua essência na medida em que se multiplica em serie como um produto de uma fábrica qualquer.

O intuito aqui, é pensar essas reprodutibilidades no campo da pintura contemporânea. Não há pretensão alguma de trazer as respostas e “soluções” para estas questões. Pensando a maneira como essas imagens técnicas podem ser comercializadas, para que o artista de fato tenha um retorno financeiro. Pode se visualizar os NFTs (token não fungível) como uma ferramenta protetora da aura⁷ da obra de arte. Interpretando aura no sentido de uma existência única da obra. Por meio das tecnologias, é bastante plausível que tenhamos cópias de uma Mona lisa (ou La Gioconda) em casa. Cenário este que no Renascimento parecia ilusório/lunático.

Também, este novo espaço das redes sociais e mercados de arte online faz com que haja uma nova relação entre mercado e artista. De certo modo, o artista possui uma autonomia “maior” em relação ao artista tradicional vinculado com uma galeria ou instituição. Principalmente em um país com uma desigualdade exacerbada e pouco incentivo à cultura. Dos estudantes de universidades públicas que cursaram artes, quantos realmente trabalham na área? Acredito que com essa nova mídia, a pintura possa ter uma nova oportunidade de se expandir no mercado. Abrindo margem para repensarmos a integração de novos artistas no cenário artístico. Visto que, o investimento financeiro é menor para realizar exposições online e/ou conteúdos sobre pintura para novos estudantes e o público em geral. Além da potencialidade da internet de transmitir estes conteúdos para um número maior de pessoas.

⁷ Segundo Walter Benjamin, a obra de arte tradicional trazia com ela o valor de culto por causa da aura que dela emanava: ela era única, preciosa, mas, na medida em que perdeu essas qualidades, devido aos processos de reprodução, passou a ser igual a todos os tipos de objetos, restando-lhe apenas o seu valor de exibição, ou seja, sua capacidade de estar em todos os lugares.



Figura 44 – Pega ladrão, Ryan Hermogenio – 2021.

Referências Bibliográficas

RETONDAR, Jeferson José Moebus. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2.ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 9.ed. – São Paulo: Perspectiva, 2019.

LIESER, Wolf. **Digital Art**. Edição portuguesa: Tandem Verlag GmbH, 2009.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.

GOMBRICH, Ernst Hans. **Arte e Ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. 4.ed. – São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.

MATTAR, Denise. et al. **O Lúdico na arte**: exposição Homo Ludens – Do Faz-de-Conta à Vertigem. São Paulo: Itaú Cultural, 2005.

BOBANY, Arthur. **Videogame Arte**. – Teresópolis, RJ: Novas idéias, 2008.

BATAILLE, Georges. **Sobre Nietzsche**: vontade de chance: seguido de Memorandum; A risada de Nietzsche; Discussão sobre o pecado; Zaratustra e o encatamento do jogo. 1.ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

ALONSO, Rafael. **Ruído de fundo**: pintura abstrata e suas contaminações. 2013. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Belas Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais.

METZGER, Rainer. **Van Gogh**. Ed. Benedikt Taschen Verlag GmbH, 1996.

HOUAYEK, Hugo. **Pintura como ato de fronteira: o confronto entre a pintura e o mundo**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2011.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SEIXAS, Alvaro. **Sobre o vago: indefinições na produção artística contemporânea**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2011.

FREITAS, Arthur. **Tony Camargo: a dialética dos contrários**. São Paulo: Berlendis & Vertecchia, 2011.

PEDROSA, Mário. **“O ‘bicho-da-seda’ na produção em massa”**. In: Mammi, Lorenzo (org.). Mário Pedrosa: Arte, Ensaios. São Paulo: Cosac Naify, 2015, p. 400-405.

ALAIN BOIS, Yves. **Ellsworth Kelly**: Tablet Nova York: The Drawing Center, 2004 p.4 Nova York: The Drawing Center, 2004 p.4

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

Itaú Cultural. Canal. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=IHEf7C_oJIQ>. Acesso em: 20 de jun. 2019.

Itaú Cultural. Canal. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TXDnzzvEO9Xk&ab_channel=Ita%C3%BACulturalallta%C3%BACulturalVerificado>. Acesso em: 25 de jun. 2019.

Encho Indie Studio. Canal. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MDQzY12sfcc&t=559s>>. Acesso em: 14 de out.2020.

Pesquisa & Jogos. Canal. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Beo_10VT_50&ab_channel=Pesquisa%26Jogos>. Acesso em 14 de out.2020.

Homeostasis Lab. Canal. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EDoaRwlXbDA&t=4981s>>. Acesso em: 29 de abr.2021.

Rafael Alonso. Homepage. Disponível em: <<https://www.rafaelalonso.net/>>. Acesso em: 18 de maio.2021.

Cory Arcangel. Homepage. Disponível em: <<https://coryarcangel.com/>>. Acesso em: 16 de fev.2021.

Beeple. Everyday. Disponível em: <<https://www.beeple-crap.com/everydays>>. Acesso em: 16 de fev.2021.

Laurence Gartel. Homepage. Disponível em: <<https://gartelmuseum.weebly.com/>>. Acesso em: 05 de abr.2021.

Elvis Almeida. Homepage. Disponível em: <<http://almeidaelvis.blogspot.com/>>. Acesso em: 07 de ago.2021.

Nicolás Uribe. Homepage. Disponível em: <https://www.ourpaintedlives.com/>. Acesso em: 22 de jan.2022

Galeria Athena. Disponível em: <<https://galeriaathena.com/exhibitions/6-rafael-alonso-olho-grande/>>. Acesso em: 28 de jan.2021.

Histórias e práticas artísticas. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=SXDxFh5Kd-o&ab_channel=Hist%C3%B3riaePr%C3%A1ticasArt%C3%ADsticas>. Acesso em:
1 de set.2021.

Tecnoblog. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/295290/o-que-e-um-pixel/>>.
Acesso em: 09 de jul.2020

Galeria Luisa Strina. Disponível em:
<<http://www.galerialuisastrina.com.br/exposicoes/homoludens/>>. Acesso em: 03 de
nov.2020.

TVBrasil. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=5SmhbOrT3FM&ab_channel=tvbrasil>. Acesso
em: 22 de set.2021.

Banco do Brasil. Disponível em: <
<https://www.bb.com.br/docs/portal/ccbb/50anosdeRealismo.pdf>>. Acesso em: 22 de
set.2021.

ANEXO - EXPOSIÇÃO INDIVIDUAL

<https://www.galeriaaymore.com/morreudemortematada>



Exposição virtual - abertura dia 30/05, às 15h

MORREU DE MORTE MATADA

Ryan Hermogênio

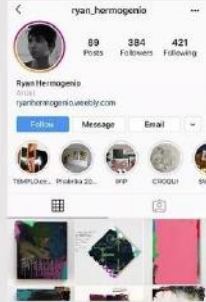
Acesse bit.ly/mortematada

Projeto selecionado no edital ENTER

aymore

Ryan Hermogênio

MORREU DE MORTE MATADA



Print de página do Instagram do artista

O conjunto de pinturas da série "A cachonada na solidão: morreu de morte matada", que dá continuidade à pesquisa de conclusão de curso desenvolvida pelo artista Ryan Hermogênio, procura trazer reflexões a respeito da pintura e o campo virtual.

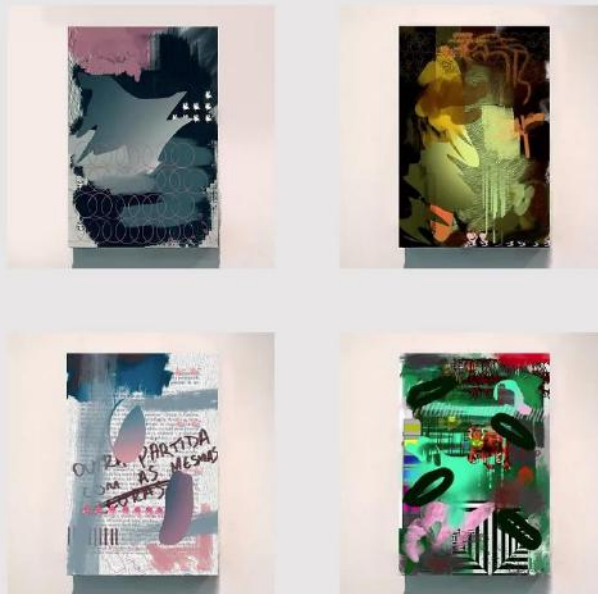
A mostra reúne trabalhos realizados neste ano durante o período de isolamento social, como uma maneira de escapar neste cenário.

O artista se propôs desenvolver uma pintura por dia, todos os dias, e postar em seu perfil profissional do Instagram.

Para Ryan, o processo de seus trabalhos é uma investigação das possibilidades de pintura, e se colocar em jogo a todo o momento, brincando com a ideia de pintura e se apropriando de diversos materiais, muitas vezes "não artísticos" em suas pinturas tradicionais; neste caso, o artista se apropria de softwares e mecanismos da internet para construção de seu trabalho.

Sendo aqui considerado como um importante componente da vida, o jogo é tratado como um símbolo comunicacional repleto de conteúdo e subjetividades. Independente da forma, jogar é sempre uma maneira de expressar aquilo que não é dito, uma comunicação que vai além da linguagem oral, mas percorre todo o corpo.

Passo o cursor pela imagem para acessar a ficha da obra.
Clique na imagem para expandi-la.




← → C galeriaaymore.com/morreudemortematada

Esse ato de brincar com a pintura como num jogo derivou inicialmente de uma ironia a respeito da morte da pintura, esta que já foi declarada morta e resuscitada diversas vezes na história da arte. Assim como um personagem de um videogame durante uma partida.

Além disso, a relação da pintura abstrata com jogos lúdicos, na qual o pintor tem total liberdade para a experimentação dentro e fora do suporte.


Há um desejo de simulacro da própria pintura a óleo no meio digital. Por nos encontrarmos em isolamento, muitos artistas como Ryan não estão tendo acesso aos materiais artísticos ou ao seu ateliê e dessa maneira propõe a si mesmo outra possibilidade de realizar esses trabalhos.

A imagem e realidade, assim como a verdade e realidade, parecem ser, à primeira vista, idênticas. Justamente por essa aproximação, surge um certo estranhamento e desconforto no momento em que nos perguntamos o que é a realidade e qual sua importância na representação artística, pergunta este que perpetua neste conjunto de trabalhos.




Passa o cursor pela imagem para acessar a ficha da obra.
Clique na imagem para expandir.

← → C galeriaaymore.com/morreudemortematada



Passa o cursor pela imagem para acessar a ficha da obra.
Clique na imagem para expandir.


galeriaaymore.com/morreudemortemataada



ESTOU INVESTIGANDO AS POSSIBILIDADES DE PINTURA, BUSCANDO REFLETIR O PARQUÉ DE SUA EXISTÊNCIA [...]

E se simplesmente não houver justificativo para que exista?"

galeriaaymore.com/morreudemortemataada



DEIXE AS MÃOS SOBRE A...



Utilizando-se da ideia do Hubert Damisch para pensar a pintura, uma reflexão – não no sentido passivo da palavra, como um espelhamento, mas no sentido de uma definição ativa, como um ato ou pensamento, como um lance, um lance em um tabuleiro de xadrez!

¹A Pintura Como Modelo, Yve-Alain Bois



Qual a necessidade de pintar hoje em um mundo em constante mudança? Não estou aqui para responder essa questão, até porque não a tenho. Estou investigando as possibilidades de pintura, buscando refletir o porquê de sua existência em um mundo em transformação, principalmente com o avanço tecnológico. E se simplesmente não houver justificativa para que exista?