

## Vitor Rezkallah Iwasso

### Copy/ paste: algumas considerações sobre a colagem na produção artística contemporânea

palavras-chave:  
colagem; arte  
contemporânea;  
pintura; novas  
tecnologias; mídias  
digitais

Com o desenvolvimento das tecnologias digitais, “recortar”, “copiar” e “colar”, tornaram-se operações familiares, padrão determinante de um novo modo de se relacionar com a informação visual. Aprofundando a inter-relação entre colagem, inovação tecnológica e cultura de massa, este texto sugere algumas possibilidades de atualização da poética do fragmento na produção artística contemporânea.

keywords:  
collage;  
contemporary art;  
painting;  
new technology;  
digital media

Through the development of digital technologies, operations such as to “cut”, “copy” and “paste” became colloquial; a pattern that establishes a new way to deal with visual information. Emphasizing the inter-relations between collage, technological innovation and mass culture, this article suggests some possibilities of bringing up to date the poetics of fragment in contemporary art production.

## 1. Introdução

Uma mulher entra na sala de cinema com o filme prestes a começar. Na tela, os créditos iniciais e o título do filme: *Viver a Vida* (Jean-Luc Godard, 1962). Mal se senta, começa a escrever uma mensagem em seu *smartphone*. Inicia-se uma conversa via SMS com uma segunda mulher que, como vemos na tomada seguinte, encontra-se em outro cinema, assistindo a *O Corretor* (Atom Egoyan, 1991). Acompanhamos o teor da conversa pela pequena tela dos próprios aparelhos, enquadrada sucessivamente pela câmera. Em dado momento, a personagem do filme de Godard, interpretada por Anna Karina, entra também num cinema, onde assiste à versão de *Joanna d'Arc* de Carl Theodor Dreyer (1928). Vemos uma sequência do filme de Dreyer, dentro da sequência de Godard. Ao comentar sobre a beleza de Antonin Artaud, que atua no filme de Dreyer, a primeira mulher liga seu aparelho no modo “câmera” e começa a filmar a tela de projeção, retransmitindo em tempo real para a amiga as imagens que o aparelho captura. Numa tomada mais aberta, vemos a primeira mulher assistindo ao filme na tela do cinema e, simultaneamente, no LCD do celular. No plano seguinte, as imagens desse novo “filme” digital no celular da segunda mulher, sobrepostas às imagens do outro filme que, ao fundo, se desenrola.

A situação acima descrita transcorre nos poucos minutos do curta-metragem “*Artaud Double Bill*” (2007)<sup>1</sup>, do canadense Atom Egoyan. Para além da falta de bons modos no cinema, o filme levanta questões sintomáticas sobre nossa relação com as imagens no mundo de hoje.

O caráter banal das ações representadas no curta explicitam como uma série de procedimentos antes restritos a um universo especializado foram amplamente integrados ao cotidiano com o advento das novas tecnologias, transformando de modo significativo nossa percepção.

## 2. Picasso é pop

É ponto pacífico, qualquer seja a linha de análise proposta, decretar a “invenção” da colagem na primeira década do século passado como um passo fundamental na história da arte do ocidente. Ação catalisadora de uma infinidade de outras pesquisas que, servindo a propósitos diversos, permearia a vanguarda moderna.

Produto de seu tempo, as experiências com a colagem, então, refletiam uma nova subjetividade, em diálogo direto com as mudanças culturais e epistemológicas trazidas pelo avanço da incipiente sociedade industrial, onde termos como “velocidade”, “aceleração” e “fluxo” eram

1. Um dos 34 episódios que compõem a antologia *Chacun Son Cinéma*, filme comissionado como parte das comemorações do 60º aniversário do Festival de Cinema de Cannes.



fig.1  
Eugène Atget.  
Rue Saint-Jacques,  
1906.

2. Cf. CROW,  
T. *Modern Art in the  
Common Culture*.  
Londres: Yale University  
Press, 1998, p. 06.

redefinidos. Sua proliferação coincide ainda com um momento de implementação das telecomunicações e dos sistemas de transporte que formariam substrato para a expansão das redes de informação futuras.

O desenvolvimento da indústria gráfica, relacionada tanto à propaganda e ao comércio de bens de consumos manufaturados, como à divulgação de mensagens políticas e ao entretenimento popular, transforma a paisagem urbana das metrópoles europeias no decorrer do século XIX.

Camadas de informação aparecem justapostas/sobrepostas, seja nas placas das fachadas dos estabelecimentos, seja nos muros ou postes das vias públicas. Fragmentos heterogêneos de imagem e tipografia disputam com as atraentes vitrines das lojas a atenção do passante. Algumas fotografias de Eugène Atget da cidade de Paris na virada do século testemunham essa abundância de material impresso de caráter efêmero em circulação [fig.1].

Se uma mudança de temas e modos de representação – decorrente de novos questionamentos sobre a percepção visual – pode ser notada na arte do período, começando em Manet e passando pelas pesquisas dos impressionistas e pós-impressionistas, não é sem atrito que os elementos “intrusos” dessa cultura de massa em desenvolvimento irão, aos poucos, figurar no universo da arte. Esse processo de apropriação era muitas vezes visto como “meio” em direção a fins mais “respeitáveis”, tensionando as relações entre uma iconografia advinda da experiência do espaço urbano e uma arte restrita a sua autonomia formal<sup>2</sup>.

Nesse contexto, as pesquisas de Picasso e Braque, que culminariam na colagem, configuram rupturas significativas, portanto, em dois sentidos distintos, ainda que inter-relacionados. Quando, no fim do verão de 1912, Braque sai de uma loja de Avignon com um rolo de papel de parede estampado com veios de madeira sob o braço – para mais tarde, em seu ateliê, aplicá-lo não na parede, mas sobre uma tela – dá andamento a uma operação que, se por um lado, romperia definitivamente com o espaço naturalista na pintura, cânon vigente na representação pictórica desde a adoção da perspectiva linear no Renascimento, por outro lado, fazia-o pela inserção física de um elemento industrializado, mundano, no espaço vernacular da pintura.

Aqui [...] se dá a colisão de dois mundos aparentemente separados, aquele do isolamento hermético do artista em sua torre de marfim, com suas explorações particulares de territórios estéticos desconhecidos, e aquele do assalto vulgar, mas vigoroso, que se estende do lado de fora da porta do estúdio, um mundo de cafés, bancas de jornais, *music halls*, *outdoors*, embalagens industrializadas, jornais, ilustrações comerciais, lojas de departamento e uma série de novas invenções que poderiam voar tão alto quanto os aviões dos irmãos Wright e Louis

3. Cf. ROSENBLUM, R.  
Cubism as Pop Art,  
p. 117.

Blériot ou somar prazer e conveniência à vida diária, como os cinemas, a luz elétrica, a lâmina de barbear, o despertador ou os pacotes de cereais para o café da manhã, vindos da América<sup>3</sup>.

Convém enfatizar que “explorações particulares” no que se refere ao questionamento da perspectiva como forma de representação foram constantes no decorrer do século XIX, em grande parte por novas indagações no plano da percepção, suscitadas pelas descobertas trazidas com o desenvolvimento científico e industrial – a invenção da fotografia, neste momento, tem um papel fundamental. Questionar a perspectiva como modelo significava, antes, questionar o próprio modo de perceber e representar o mundo.

O caráter revolucionário do papel de parede colado em *Fruit Dish and Glass* (1912) [fig.2], de Braque, reside no modo como a materialidade desse reforça o plano da tela como superfície literal, rompendo com os códigos da representação naturalista. Visualidade e tateabilidade se afirmam mutuamente. A unidade espacial da perspectiva geométrica é substituída pela disposição de fragmentos sobre um fundo que já atua quase como um anteparo.

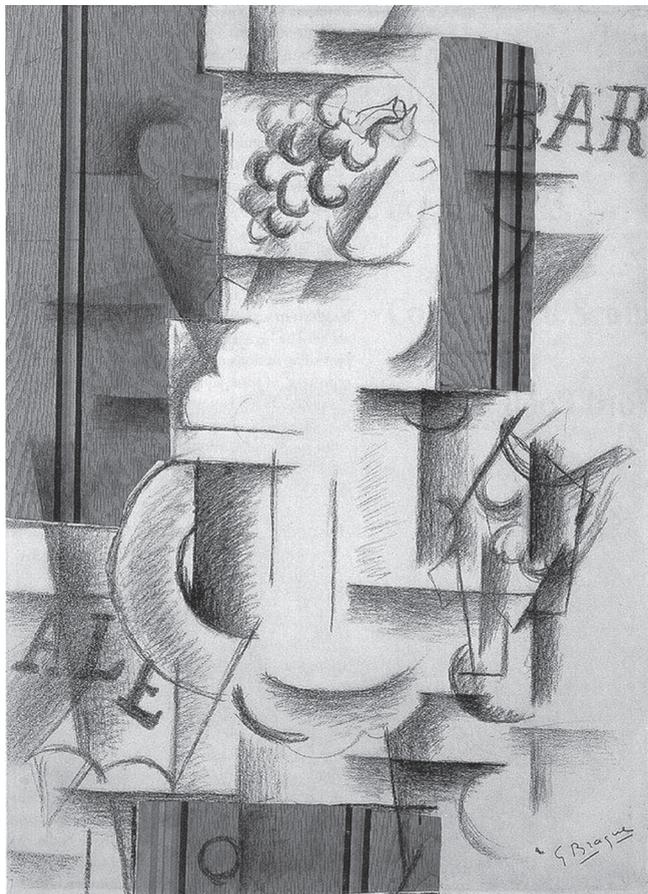


fig.2  
Georges Braque. *Fruit  
Dish and Glass*, 1912,  
colagem e carvão  
sobre papel. Coleção  
particular.

Outro aspecto igualmente relevante que reforça o gesto inovador do artista implica a escolha do papel de parede como material. Obras anteriores a *Fruit Dish* atestam que uma busca por outras soluções formais já estava em andamento – como o uso de areia, cinza e serragem, por Braque, e a escolha de Picasso pelo *Ripolin* – dando ênfase à materialidade da tinta. A aplicação de um elemento industrializado, contudo, cria no âmbito da arte relações semânticas de outra ordem. A série de *papier collés* que Picasso e Braque fariam a partir de então deixa claro que a escolha da matéria-prima é deliberada. Os elementos que figuram nessas obras provinham de um repertório que se aproximava mais do cidadão urbano comum, frequentador das salas de entretenimento popular, do que do *connaisseur* habituado aos corredores do Louvre. A esfera mundana predomina tanto no uso frequente de recortes de jornais como nas referências escritas a canções populares da época.

[as] Propaganda e canções, trazidas aos primeiros *papier collés*, palavras da cultura popular e comercial que Picasso apreciava por suas vozes aurais, musicais e declarativas – assim como por suas insinuações sexuais, seu *frisson* erótico ou piadas de humor negro. Se agitam com as cores dos momentos passados despreocupadamente no entretenimento urbano, ou observando os efeitos das vitrines<sup>4</sup>.

4. Cf. TAYLOR, B. *Collage – The Making of Modern Art*. Nova Iorque: Thames & Hudson, 2006, p. 20.

No ensaio *Cubism as pop art*, Robert Rosenblum enfatiza a intenção de Picasso, em sua *Ma Jolie* (1911-12) ao referenciar tanto sua namorada de então, Marcelle Humbert, quanto, numa esfera mais ampla, o refrão de uma famosa canção popular da época e, sem medo do anacronismo, conclui: “transposto para 1960, o efeito seria semelhante a encontrar o nome de uma das mais famosas canções dos Beatles inscrita na base de um Rothko”.

Isso posto, não me parece despropositado questionar: se ao invés do papel de parede comprado naquele verão, Braque tivesse colado sobre a tela um outro material qualquer que ele próprio tivesse pintado, imitando veios de madeira, o impacto e relevância da obra teriam sido os mesmos?

### 3. Na época da reprodutibilidade técnica

O desenvolvimento da colagem como processo artístico estabelece, portanto, desde sua origem, um vínculo estreito com o universo industrial, e de modo mais profundo, com o segmento deste responsável pela produção de informação visual: as artes gráficas. Matéria-prima fundamental, a imagem impressa, nos diferentes veículos em circulação, formaria um grande conjunto de formas prontas – material abundante e, muitas vezes descartável – sujeitas à apropriação. Por extensão, o contínuo aprimoramento das técnicas de produzir imagem não só aumentaria a variedade e quantidade do material impresso

disponível, como iria, por outro lado, conferir aos artistas novas ferramentas de trabalho. Como veremos, o lastro na tecnologia será definidor na orientação das possibilidades e dos significados da colagem no decorrer do século.

Partindo dessa relação “novas técnicas/novas imagens”, podemos delimitar alguns pontos de inflexão na história da colagem. Apesar de ter servido a poéticas díspares, perpassando os movimentos de vanguarda na primeira metade do século XX – construtivistas, dadaístas e surrealistas, principalmente –, como técnica a colagem sofreu poucas mudanças até a década de 1960, quando a popularização da serigrafia traria mudanças significativas ao processo. Na década de 1970, o mesmo papel caberia às fotocopiadoras (xérox), e na década de 1980, à tecnologia da informática, culminando na internet, nos anos 1990.

Amplamente empregado no campo da moda para estampar grandes áreas de tecido – apropriação, portanto, de um procedimento industrial exógeno à tradição da gravura nas artes – o *silk-screen* permitia a transferência rápida de imagens *readymade* do domínio midiático para a tela, através do uso de uma emulsão foto-sensível. O uso de tal processo implicará duas mudanças simultâneas:

Em primeiro lugar, o desaparecimento abrupto do fragmento *readymade* pode ser visto como o ponto final de uma longa tradição iniciada por volta de 1908, onde a realidade material era importada para superfície ilusionista, desconstruindo, de modo considerável, a linguagem de representação [pictórica] dos últimos quatro séculos. Ainda, a adoção dos métodos fotográficos de *silk-screen* foi pensada, pode-se dizer, para ampliar as possibilidades das justaposições do tipo colagem, por meio de novas ordenações de escala, orientação e, sobretudo, do registro que a passagem da tinta pela malha fotográfica poderia produzir. Observar as primeiras *black-and-white silk-screen paintings* de Rauschenberg (1962-64) [fig.3], por exemplo, é testemunhar a exuberância nascida de um novo repertório técnico – borrões, sobreposições, inversões e recolorações – que a serigrafia rapidamente proporciona<sup>5</sup>.

5. Ibidem, p. 175.

A substituição do objeto material pela imagem fotográfica reflete de modo eficaz uma sociedade cada vez mais regida pela aparência. O universo do *showbizz* e do cinema inunda a cultura com imagens de seus astros, trazendo implícitos ideais reformulados de fama e *glamour*. Como na *Marilyn* de Warhol, a representação da atriz dá lugar à reprodução de sua própria imagem. Trabalhar não mais *na*, mas *a partir* da imagem impressa, transformada em matriz, introduziu ainda questões ligadas à repetição e à seriação na arte. Descontextualizada, a mesma imagem

poderia transitar por várias obras, conferindo significados diversos a cada contexto em que fosse aplicada; o que, na mesma medida, reafirmava-a como superfície vazia, destituída de um significado próprio. A repetição em série da mesma *Marilyn* justaposta no plano da pintura reforça que ali já não vemos um retrato, mas um processo de multiplicar imagens.

As implicações de produzir uma obra através da reprodução mecânica de imagens mecanicamente produzidas serão reformuladas com o advento das novas tecnologias digitais.



fig.3  
Robert Rauschenberg.  
*Almanac*, 1962, óleo,  
acrílica e serigrafia  
sobre tela.

#### 4. Caminhos da colagem moderna

Se, como até aqui demonstrado, podemos estabelecer um fio condutor comum que une a colagem à produção da cultura de massa e, de forma adjacente, ao desenvolvimento industrial-tecnológico, tal fato, contudo, considera apenas alguns aspectos da questão, o que demanda um outro foco de análise.

No plano da pintura, as experiências na colagem de Braque e Picasso – que desencadeariam uma série de novas propostas estéticas que reverberam em Rauschenberg e Johns – tornaram necessária uma revisão de conceitos no âmbito da arte, uma vez que as categorias formalizadas pela tradição ocidental não mais davam conta de definir tais obras.

Um vasto debate teórico, portanto, mantém-se subjacente a essa produção, tentando resgatar, num contexto onde os limites entre a “grande” arte e a cultura de massa se tornavam progressivamente menos sólidos, o que ainda restava para garantir a primeira enquanto tal. As proposições de Clement Greenberg em defesa de uma pintura voltada a seus meios específicos como garantia de qualidade artística ilustra em parte essas preocupações. Segundo o crítico, a pintura moderna, numa orientação teleológica rumo a suas especificidades, foi aos poucos se desfazendo dos atributos pertencentes a outras formas de arte – a narrativa, a representação do volume, o plano ilusório da perspectiva geométrica – enfatizando assim o que lhe era próprio e único: a configuração plana da tela. No texto *Colagem*, de 1959, escreve sobre as colagens de Braque:

Essas intervenções, com sua planaridade (*flatness*) auto-evidente, externa e abrupta, faziam o olhar parar na superfície literal, física, da tela [...]; já não se tratava de interpor uma ilusão mais vívida de profundidade entre a superfície e o espaço cubista, mas de especificar a planaridade real da pintura [...]. A superfície era agora indicada explicitamente<sup>6</sup>.

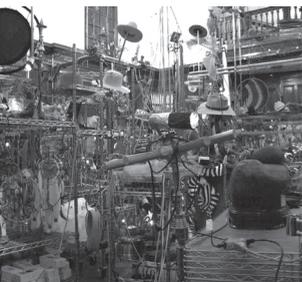
Apesar de acuradas, as observações do crítico servem, no fim das contas, a uma proposta teórica bastante restritiva – como foi demonstrado posteriormente por outros autores que o tomaram como interlocutor – abrindo poucas possibilidades para um entendimento da colagem na arte contemporânea.

No livro *O Espaço Moderno* (2001), Alberto Tassinari propõe uma abordagem mais ampla e generosa ao tratar de parte dessas questões. Uma “generalização” da colagem, segundo o crítico, seria a chave para melhor compreender as transformações que configurariam um espaço propriamente moderno. Sobre tal espaço, estabelece uma divisão em duas fases, um primeiro momento de formação e uma fase de desdobramento (onde se figuram os trabalhos contemporâneos). As colagens de 1912,



fig.4  
Jasper Johns. *Fool's House*, 1962, óleo sobre tela com objetos. Coleção particular.

6. Cf. FERREIRA, G. e COTRIM, C. (Orgs.). *Clement Greenberg e o Debate Crítico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001, p. 96.



7. Cf. TASSINARI, A,  
**O espaço moderno.**  
São Paulo: CosacNaify,  
2001, p. 39.

fig.5

Jason Rhoades. Detalhe  
da instalação *The Black  
Pussy... and the Pagan  
Idol Workshop*, 2005.  
Galeria Hauser and  
With, Londres.

8. Ibidem, p. 59.

encaixam-se, conforme esse critério, no primeiro momento, enquanto uma pintura como *Fool's House* (1962), de Jasper Johns [fig.4], apresenta uma espacialidade moderna já formada em sua estrutura básica. Sob essa óptica, sem nada mais guardar de um espaço perspectivo ou naturalista, na pintura de Johns, de forma ainda mais radical do que nas colagens cubistas, as coisas são vistas sobre um plano opaco, e não mais “através” dele. Em *Fool's House*, o espaço é completamente exteriorizado; aqui, “se há um fundo, um espaço último, no caso a tela à mostra, ele se expõe como corpo ou figura no espaço do mundo em comum”<sup>7</sup>. A comunicação direta, entre a obra e o espaço do mundo, amplia o problema da indistinção entre esse novo espaço da arte e um espaço cotidiano qualquer, o que compromete a autonomia do primeiro. Introduzindo a noção de imitação no contexto da arte contemporânea, Tassinari propõe o conceito de “espaço em obra”. Em sua formulação, “um espaço em obra imita, por meio dos sinais do fazer, o fazer da obra [...] O espaço em obra é o imitante. O fazer da obra é o imitado [...] As semelhanças que articulam o imitante com o imitado estão nos sinais expostos pela obra das operações que o teriam feito”. Continua:

Só uma pintura ou uma escultura da fase de desdobramento da arte moderna possui uma espacialidade inteiramente apta para a imitação do fazer da obra. Aberta para o espaço do mundo em comum, a espacialidade da obra tem o aspecto de um espaço prático, de afazeres. Como um anteparo, na pintura, ou como um arranjo espacial de elementos, mesmo que de um único elemento, na escultura, o espaço da arte contemporânea, ao se mostrar aberto ao espaço do mundo em comum, tem aí a maneira pela qual as operações que são nele imitadas o adentram<sup>8</sup>.

A partir do conceito de “espaço em obra”, arrisco definir um primeiro caminho possível de “atualização” da colagem na arte de hoje. Refiro-me aqui a obras cujas construções, que partem de uma *bricolage* em grande escala, extrapolam o embaralhamento de categorias que as *combine paintings* suscitavam, ao criar configurações físicas e afetivas de objetos no espaço. São exemplos a taxonomia peculiar de Mark Dion, as estruturas *site specific* formadas pelo agrupamento improvável, de Sarah Sze, o acúmulo caótico de grandes quantidades de material em Tomoko Takahashi e Jason Rhoades [fig.5], e as *assemblages* em escala arquitetônica de Thomas Hirschhorn.

Os outros dois caminhos cujas poéticas problematizam processos da colagem precisam ser vistos à luz de novas formulações, que se originam nos últimos 20 anos com a popularização da informática.

Em uma vertente, agrupo obras que se apropriam das novas tecnologias e as revertem para as mídias tradicionais. Por fim, artistas que

utilizam processos de construção que remontam às experiências da colagem, mas cujas obras e ferramentas se configuram dentro do mesmo plano virtual.

## 5. Ainda outros critérios

Como antes enfatizado, a história da colagem se desenrola em estrita relação com as constantes transformações da paisagem urbana e a solidificação da indústria cultural. Tais mudanças, evidentemente, tornaram necessária uma “atualização” das nossas estruturas perceptivas cuja dimensão podemos entrever com uma simples comparação de três imagens: a Paris de Atget, em 1906, [fig.1] momento um pouco anterior aos primeiros *papier collés*; a Times Square na década de 1960 [fig.6], contemporânea às *combine paintings*, e a mesma Times Square em sua forma atual [fig.7].

Não me parece exagero sugerir, pela comparação, que a configuração do espaço das grandes metrópoles se aproxima muito de uma grande colagem. A modernidade demonstrou como “fragmentação, hibridização, apropriação e simultaneidade vieram a ser percebidas como analogias mais relevantes para a experiência humana do que a imagem ilusória, singular e coerente”<sup>9</sup>.

Um aprofundamento na relação entre a intervenção tecnológica na vida cotidiana e a progressiva mudança em nossa sensibilidade, principalmente nos dias atuais, parece-me necessária para elucidar mais alguns pontos pertinentes às poéticas contemporâneas.

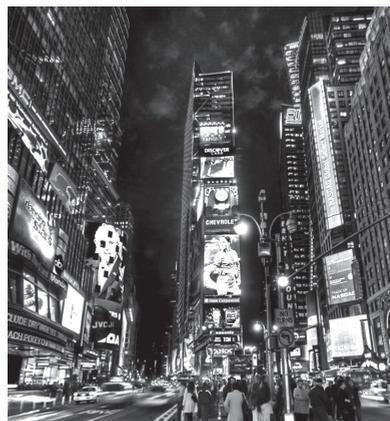
Procurando oferecer outros caminhos de interpretação para além das proposições formalistas de Greenberg, o crítico Leo Steinberg, em 1972, empresta das artes gráficas do termo *flatbed* numa tentativa de conceituar uma vertente da produção artística da década de 1960 que propunha uma ruptura com a “pintura americana” vigente. Define em *Outros Critérios*:

fig.1  
Eugène Atget. *Rue Saint-Jacques*, 1906.

fig.6  
*Times Square '60s*.

fig.7  
*Times Square '00s*.

9. Cf. O'REILLY, S. et. al.  
*Collage - Assembling Contemporary Art*.  
Londres: Black Dog Publishing, 2008, p. 11.



O plano *flatbed* da pintura faz alusão simbólica a superfícies duras como tampos de mesa, pisos de ateliê, diagramas ou quadros de aviso – qualquer superfície receptora em que objetos são espalhados, são introduzidos, em que informações podem ser recebidas, impressas, estampadas – seja de maneira coerente ou confusa. As pinturas dos últimos quinze a vinte anos insistem numa orientação radicalmente nova, em que a superfície pintada é o análogo não mais de uma experiência visual da natureza, mas de processos operacionais<sup>10</sup>.

10. Cf. STEINGERG, L. **Outros critérios.** São Paulo: CosacNaify, 2008, p. 201.

No ano seguinte à publicação do trecho acima na revista *ArtForum*, os pesquisadores da Xerox PARC lançavam o *Xerox Alto*, que seria considerado o primeiro computador pessoal (*Personal Computer Milestones*). Refinamento de pesquisas anteriores, o *Alto* substituiu em parte as linhas de comando do sistema operacional por uma interface gráfica, precursora da maioria das interfaces de hoje. Evocando metaforicamente um tampo de uma mesa, a interface gráfica<sup>11</sup> permitia distribuir sobre a *área de trabalho* janelas de informação, menus, caixas de opção/seleção e ícones, que eram manipulados pelo usuário através de um *cursor* que correspondia na tela aos movimentos de sua mão no *mouse* [figs.8 e 8a]. Sobre essa “superfície” virtual, informações heterogêneas – imagens, textos, gráficos, tabelas de cálculo – funcionavam de modo simultâneo e independente, permitindo ao usuário mover, justapor ou sobrepor informações conforme seu interesse. Em última instância, o que se vê na tela são os resultados de operações – dos comandos executados pelo usuário e, num plano estrutural, dos códigos que operam o programa –, operações matemáticas, por fim.

11. No inglês, GUI - Graphical User Interface.

Por mais distintas que sejam as intenções dos artistas analisados pelo crítico, frente aos engenheiros da Xerox, ambos parecem em sintonia com uma reorientação coletiva no que confere ao consumo de informações e, mais especificamente, das informações visuais, no contexto das grandes metrópoles. É bastante significativa, portanto, a analogia, em ambos os

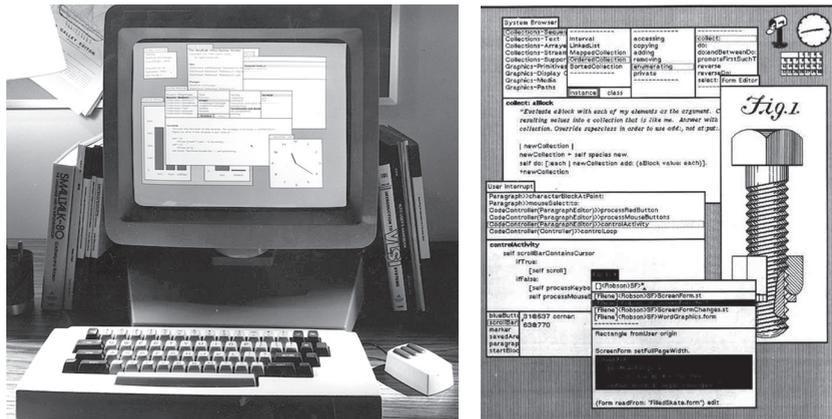


fig. 8 e 8a  
Computador Xerox Alto  
e detalhe da interface  
gráfica do sistema  
(The Digibarn Computer  
Museum -  
[www.digibarn.com](http://www.digibarn.com))

casos, com a mesa de trabalho (*desktop*) ao definir esse espaço destinado a *processos operacionais* (“a planaridade da pintura não seria doravante um problema maior que a planaridade de uma escrivadinha em desordem”).

Steinberg se mostra atento à influência da tecnologia na formação de uma sensibilidade moderna e de seu conseqüente impacto no universo da arte ao concluir:

o que ele [Rauschenberg] inventou, acima de tudo foi, penso eu, uma superfície pictórica aberta novamente ao mundo. Não o mundo do homem do Renascimento, que buscava decifrar os fenômenos atmosféricos olhando pela janela, mas o mundo do homem que gira botões para ouvir uma mensagem gravada [...] transmitida eletronicamente de uma cabine sem janelas. O plano da pintura de Rauschenberg é para a consciência imersa no cérebro da cidade<sup>12</sup>.

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

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

## 6. Dj set

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

Trabalhar no plano virtual possibilita uma série de operações que as leis físicas do mundo real limitam. As analogias que fundamentam e nomeiam muitos dos “comandos” da área de trabalho do computador os tornam familiares a processos cotidianos; seus resultados, contudo, atualizam o efeito de seus análogos num espaço regido por outras leis. Assim, *recortar e colar*, as ações que estão na origem da colagem, adquirem outros significados operativos. Não se trata mais de tirar de um lugar e acrescentar em outro, modificando ambos; desmaterializada em código, a imagem digital permite uma infinidade de modificações simultâneas e, mais importante, reversíveis. A esse *cut/paste* elementar em qualquer interface atual, soma-se uma extensa gama de operações pré-programadas – *readymade* neste sentido – adaptadas de outras esferas, como a fotografia, o cinema, o vídeo, e mesmo a pintura (cujos efeitos são comumente emulados em *softwares* gráficos).

A proliferação das câmeras digitais em suas várias formas (como celulares e *webcams*) e o rápido desenvolvimento da Internet são, num plano paralelo, igualmente importantes. Produzir uma imagem, em tese, tornou-se acessível a qualquer pessoa, independente de conhecimento específico prévio; a mesma facilidade se estende à posterior modificação dessas imagens em *softwares* cada vez mais simples de operar (e, atualmente, em opções já presentes na própria câmera).

Evitando custos (além do primeiro gasto com a aquisição da máquina), a maior parte dessas imagens não é impressa em papel, sendo “postada” em álbuns digitais, passando a fazer parte do infinito depósito de imagens da internet. “Baixar” uma imagem (ou qualquer outro tipo de informação) da *web* e aplicá-la em outro contexto, mesmo que dentro da própria rede, tornou-se um processo banal.

A trivialidade da ação traz implícita, contudo, uma importante mudança de termos: aqui confundem-se os limites entre consumo e produção: “a tecnologização dos interiores [...] transforma a relação com os sons e as imagens, levando o indivíduo a se tornar uma mesa de montagem ou de mixagem, o programador de um *home movie*, o habitante de uma zona de rotação fílmica permanente, a qual não é senão sua própria existência”<sup>13</sup>.

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

“Pós-produção”: termo técnico usado no mundo da televisão, do cinema e do vídeo. Designa o conjunto de tratamentos dados a um material registrado: a montagem, o acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, as legendas, as vozes *off*, os efeitos especiais. Como conjunto de atividades ligadas ao mundo dos serviços e da reciclagem, a pós-produção faz parte do setor terciário em oposição ao setor industrial ou agrícola, que lida com a produção de matérias primas<sup>14</sup>.

Sinal dos tempos: da mesa de dissecação do Conde de Lautréamont, ao tampo da mesa dos escritórios, chegamos à mesa de mixagem. Atualizando as analogias, Bourriaud, assim como outros teóricos<sup>15</sup>, encontra nas figuras do Dj, ou do programador, um modo de operação que acredita consoante com o papel do artista contemporâneo. Tal processo, esvaziando as noções de originalidade e criação, consistiria em selecionar objetos culturais e inseri-los em contextos definidos. A busca por uma forma autônoma e original é, portanto, substituída pela incursão em uma rede de formas já produzidas, conferindo ao artista a função de operador de signos e significados: “a prática do Dj, a atividade do internauta, a atuação dos artistas da pós-produção supõem uma

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

14. *Ibidem*, p.7.

15. Cf. “Appropriations: deaths of the author in electronic music”, Elie During também evoca a figura do Dj como operador de signos.

16. Cf. BOURRIAUD, N.  
Op. cit., p. 14.

mesma figura do saber, que se caracteriza pela invenção de itinerários por entre a cultura. Os três são *semionautas* que produzem, antes de mais nada, percursos originais entre os signos”<sup>16</sup>.

## 7. O mundo como colagem e apropriação

O quadro acima definido – ainda que de forma bastante geral – confere outras chaves de interpretação para análise das duas outras categorias anteriormente propostas.

Tomando como exemplo a produção de Jeff Koons e Sigmar Polke, agrupo na primeira vertente artistas cujas poéticas incorporam as novas formas tecnológicas ao processo de criação de obras que se materializam, por fim, nos suportes tradicionais. É importante considerar que mesmo quando o computador é usado durante o processo, como simples ferramenta para produzir estudos – por questões de praticidade, custo e, conseqüentemente, maior possibilidade de experimentação – a mediação da máquina tem implicações, principalmente quanto aos modos de armazenar, retrabalhar e visualizar tais projetos.

As intenções na escolha por suporte e material tradicionais adquire significados e implicações distintos na poética de cada artista, e a partir dela devem ser considerados. Num aspecto geral, entretanto, os modos de operação no ambiente virtual parecem se adequar a uma conjuntura em que produzir arte diz mais respeito à *construção*, do que à *representação*. Ênfase, portanto, uma aceção mais do termo “colagem”, nesses dois últimos casos, mais como “processo”, um modo de operar – por seleção, apropriação, recontextualização – do que como solução formal.

Trabalhar por apropriação, a partir de formas já produzidas, pressupõe o acesso a essas formas. Implica, portanto, questões de consumo, propriedade e valor. Tradução visual de um código numérico, logo, imaterial, a imagem digital relativiza esses e outros termos da cultura capitalista; na tela do computador, o papel de parede da Paris de 1900 tem o mesmo valor de um comprado hoje, numa loja de decoração.

Depósito coletivo de informação, a internet e os programas de troca de dados entre usuários permitiram o acesso fácil a uma infinidade de imagens de qualquer origem ou tema. Espécie de *Aleph* tecnológico, o *browser* me dispõe o fato em tempo real, simultâneo, e o histórico dos fatos passados; na tela do computador, todas as imagens se equivalem; indistintamente, qualquer tema pode ser combinado. “Imagens são sempre compatíveis, mesmo quando as realidades que retratam não o são”<sup>17</sup>.

A produção de música eletrônica que se populariza a partir da década de 1990, soube colocar em questão muito dessa nova realidade. Apesar

17. Cf. SONTAG, S.  
*Sobre Fotografia*.  
São Paulo: Companhia  
das Letras, 2004,  
p. 191.

de utilizado há algumas décadas, o *sample* (recorte de um trecho de música existente, reutilizado em outra composição, na forma original da gravação, ou retrabalhado eletronicamente), na era digital, transforma o próprio conceito de “composição” musical. Com acesso fácil e gratuito a canções de qualquer época – ainda que muitas vezes sem direitos autorais – e *softwares* de edição de áudio instalados no computador (também disponíveis na rede), vários álbuns foram criados por jovens que talvez nem soubessem o significado da palavra “partitura”. Exemplo máximo dessa nova estética, o produtor Gregg Gillis com seu projeto *Girl Talk*, lança em 2008 o álbum *Feed the Animals*. Compostas inteiramente de fragmentos de outras músicas recombinaos (às vezes mais de 30 canções diferentes), as faixas, cujos títulos também provinham de algum trecho presente na letra das canções, costuram uma história da música pop, das obscuridades aos *hits*, conferindo um sentido atual ao “*do it yourself*” do punk.

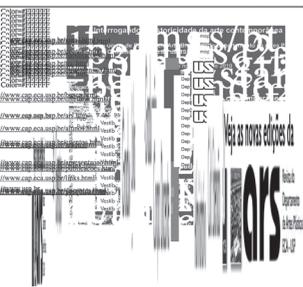
Por mais estranho que seja pensar em Sigmar Polke atrás de duas *pick-ups* numa *rave*, seu processo de trabalho, em momentos, muito o aproxima do Dj proposto por Bourriaud. Problematizando o papel do artista em um mundo bombardeado por imagens, a obra de Polke expõe uma constante investigação no terreno da cultura visual coletiva. Desconsiderando hierarquias, *remixa* no plano da pintura recortes de jornal, fotografias de satélite, ilustrações do século XIX, referências da história da arte, *cartoons* e rabiscos infantis. Seu repertório de formas prontas não se limita à iconografia, estendendo-se a “efeitos” da pintura, também saturados de significação. Manipulada, uma mesma imagem aparece ora diminuta, ora ampliada até se desintegrar, criando, pela mudança de escala, formas abstratas que remetem às pinceladas do expressionismo americano [fig.9]. Expressa muito dessa poética o título de uma de sua mostra de 2004: *History of Everything*<sup>18</sup>.

18. Organizada pelo Dallas Museum of Art, com colaboração do próprio artista, foi posteriormente, apresentada na Tate Modern, em Londres.

fig.9  
Sigmar Polke. *Fastest Gun in the West*, 2002, técnica mista sobre tecido. Coleção particular.



fig.10  
Imagem da home page  
do site do Departamento  
de Artes Plásticas da  
USP (<www.cap.eca.usp.  
br>), reconfigurada  
pelo Shredder 1.0,  
de Mark Napier  
(<www.potatoland.org/  
shredder>).



Contraponto americano, descaradamente mais *pop* e tão *superstar* quanto os Djs do auge do *techno*, Jeff Koons, servindo a propósitos diferentes, faz uso de operações similares. Conterrâneo de Henry Ford, seu método de trabalho o define ainda mais como produtor, no sentido aqui proposto. Servindo-se do mesmo repertório da cultura do consumo que já abastecera seus antecedentes *pop*, o artista cria colagens digitais, que servirão de base para obras em grandes dimensões, pintadas em sua “linha de montagem”. O deslocamento se dá em vários níveis: o artista coordena um processo onde a *forma digital* de imagens produzidas mecanicamente é reproduzida manualmente por assistentes, imitando uma reprodução fotográfica – mecânica, portanto. Se num aspecto formal, as pinturas apresentam pouco mais do que uma “atualização” da figuração *pop* anterior, Koons, assim como muitos *geeks* da eletrônica, explicitam como produzir um álbum de sucesso hoje pode implicar vários caminhos, bem longe das aulas de música.w

A terceira vertente, por fim, engloba os trabalhos da chamada *New Media Art*. Totalmente digitais, portanto, criações e habitantes de um universo virtual, tais obras exploram todo o potencial de um mundo estruturado em camadas (*layers*) de informação. O repertório de referências se expande; música, filmes, transmissões ao vivo, imagens e textos se ressignificam mutuamente. Na mesma medida, uma série de outras ferramentas de edição e manipulação passa a ser usada.

“Num mundo regido por imagens fotográficas”, escreve Susan Sontag, em 1997, “todas as margens (‘enquadramento’) parecem arbitrarias. Tudo pode ser separado, pode ser desconexo, de qualquer coisa: basta enquadrar o tema de um modo diverso. (Inversamente, tudo pode ser adjacente a qualquer coisa)”<sup>19</sup>. Num universo de informações regido pelas margens das janelas do computador, os enquadramentos do artista definem outros pontos pelo itinerário de significados da cultura. “O enquadramento é ao mesmo tempo um indicador, um dedo que aponta o que se deve olhar, e um limite que impede que o objeto enquadrado caia na instabilidade, no informal, isto é, na vertigem do *não-referenciado*, da cultura ‘selvagem’”<sup>20</sup>.

Projetos muitas vezes disponíveis *online*, alguns trabalhos permitem ainda um *input* de informação do usuário da rede, colocando em jogo ainda outras camadas de informação, como em *Shredder 1.0* de Mark Napier [fig.10], que *remixa* códigos de programação e informações visuais de um *site* qualquer digitado pelo usuário, gerando uma composição a partir destes elementos.

## 8. Restart x Shutdown

19. Cf. SONTAG, S. Op. cit., p.33.

20. Cf. BOURRIAUD, N. Op. cit., p. 43.

As categorias propostas neste trabalho caracterizam, de modo aproximado, três caminhos que se definiram no âmbito da arte que, de algum modo, problematizam a colagem como processo. Evidentemente, vários artistas continuam a trabalhar com a tesoura, a cola e uma série de imagens impressas. Com o advento de novas formas de produção de imagem, como aqui discutido, a “simplicidade” deste modo de trabalho passa a implicar outras questões, independente de seu resultado final. Cada novo processo não elimina, mas altera os significados do anterior.

A inter-relação entre colagem, tecnologia e cultura de massa, implica na primeira, por um lado, o fantasma da obsolescência e, por outro, o risco de tudo, no fim, equivaler enquanto produto de consumo.

Na última sequência do filme de Egoyan, quando a segunda mulher assiste sobrepostos os dois filmes, vemos ao fundo, na tela, uma casa que arde em chamas, enquanto enquadrada no seu *smartphone* uma Joanna d’Arc que pronuncia a palavra “morte”. Prognóstico curioso no caso de um diretor que se afirma bastante interessado pela tecnologia moderna<sup>21</sup>.

21. Entrevista disponível em <www.hollywoodreporter.com>.

### Bibliografia complementar

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

KELSEY, J. Collage and Program, *Revista Parkett*, v. 79, jun. 2007.

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

SOULAGES, F. A Revolução Paradigmática da Fotografia Numérica, *Revista ARS*, n. 04, São Paulo, ECA/USP, 2004.

TRIBE, M e JANA, R. *New Media Art*. Alemanha: Taschen, 2007.

Vitor Rezkallah Iwasso é pintor, aluno de pós-graduação da Escola de Comunicações e Artes da USP, onde desenvolve o projeto de mestrado *O Mundo de segunda-mão - fotografia, colagem e processos digitais na prática da pintura*, na área de Poéticas Visuais.