

**Percursos estruturantes da imagem digital fixa.  
Vera Molnar e Laurence Gartel: dois artistas, um estudo.**

**Marcos Rizolli**

**Resumo:** Centrado no universo das infoimagens, o estudo pretende descrever dois modelos essenciais, estruturantes da imagem digital fixa. Apresenta dois artistas representativos de diferentes gerações, a húngara Vera Molnar e o norteamericano Laurence Gartel – que, de forma intensa, sistematizaram esses dois modelos. Respectivamente, a geração algorítmica de imagens e a produção de imagens por interface foto-digital. Molnar descreve uma trajetória visual estruturada a partir de um insistente linearismo geométrico, enquanto Gartel, interessado na densidade fotomecânica das imagens, transmuta montagens figurais em processos pictóricos. Os dois artistas revelam significativas transformações na dinâmica visualidade contemporânea.

**Palavras-chave:** Imagem Digital Fixa, Produção de Linguagem, Visualidade Contemporânea.

**Abstract:** This article is focused on the universe of infoimages, the study wants to describe two essential models, structuring of digital fixed image. It presents two representative artists of different generations, the Hungarian Vera Molnar and North American Laurence Gartel - that intensely, systematized these two models. Respectively, the algorithmic generation of images and production of images by interface photo-digital. Molnar describes a structured visual trajectory from an insistent geometric linearity, while Gartel, interested in the density of photomechanical images, transmutes figural assemblies in pictorial processes. Both artists reveal significant changes in the dynamic contemporary visuality.

**Keywords:** Digital Fixed Image, Language Production, Contemporary Visuality.

**Cena Um.**

Uma senhora caminha, lépida, pelas ruas de Paris. Cabelos brancos e sorriso fácil, tão fácil quanto consegue enxergar através das grossas lentes de seus óculos. Afinal, é já uma mulher de 90 anos que no dia-a-dia, além de cuidar de sua avançada velhice, ainda detém o controle de vida e profissão. De origem húngara, nasceu em Budapeste em 1924 e transferiu-se para Paris em 1947 para desenvolver um trabalho altamente engajado e experimental. Ela é uma artista.

Essa senhora é Vera Molnar, que, de antemão devemos salientar, é considerada a precursora da arte digital europeia, em sua natureza algorítmica.

Antes, jovem desenhista e pintora, foi influenciada pela herança artística da Europa Oriental, onde diversificadas tendências de arte abstrata aderiam às teorizadas concepções expressivas de Piet Mondrian ou de Kazimir Malevich, percebendo muitas conexões entre o trabalho gráfico-pictórico que realizava com as ciências exatas e a matemática, em particular. Já naquele período, singularmente, introduziu uma mínima desordem em suas construções formais. Mais adiante, já em Paris, conhecendo e dialogando com o casal de

artistas Sonia e Robert Delaunay, sentiu-se cada vez mais atraída por uma sistemática geometria.

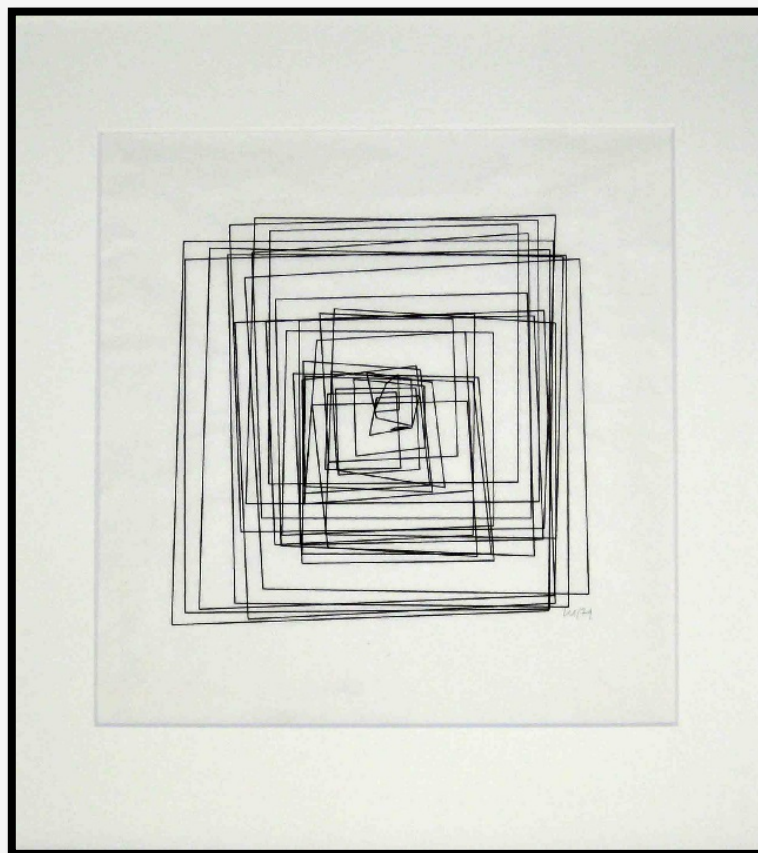
Depois, cumprindo as vicissitudes da vida e da carreira artística, em 1956, conheceu o também húngaro e artista François Molnar – com quem se casou. Com ele, experimentou um novo destino criativo: a artista abandonou sua prática gráfico-pictórica para dirigir um laboratório de pesquisas em novas visualidades, vinculado ao *Centre National de la Recherche Scientifique – CNRS*. Animadamente, Vera e François, mais Victor Vassarely e Julio Le Parc, fundam o GRAV – *Groupe de Recherches d'Art Visuel*, coletivo que daria origem ao cinetismo europeu.

Nos anos seguintes, um pouco reclusa e um tanto alheia ao sistema da arte (aquele das galerias, da crítica e do mercado de arte), intensifica sua expressão artística: torna complexa sua sistemática índole criativa e estabelece as bases de uma arte por computador – em ordem visual minimalista.

Então, já na segunda parcela da década de 1960, Vera Molnar torna pública sua pioneira produção artística baseada em sistemas computadorizados – algorítmicos e binários,

Contudo, manteve sua identidade gráfica. Manteve-se fiel as linhas retas e ao quadrado. Quase uma predestinação. Suas necessidades expressivas coincidiam plenamente, em termos de visualidade, com os recursos tecnológicos do ambiente computacional daquele momento.

### **Imagens Algorítmicas, o Linear.**



**Figura 1 - Transformation 74.311, Inkjet sobre papel, 1974.**

No tempo de sua atuação no GRAV, Vera Molnar esteve interessada no universo dos algoritmos e suas sequências finitas de instruções bem definidas e não ambíguas, cercando de compreender como a execução quantitativa poderia resultar em estruturas visuais qualitativas, ou seja, imagens artísticas. Em suas originais interações com os sistemas computacionais, a artista tinha a clareza de que um algoritmo não deveria representar, necessariamente, um programa de computador, e sim os passos necessários para realizar tarefas, tanto tecnológicas quanto criativas. Sua sensível percepção de que diferentes algoritmos poderiam realizar a mesma tarefa usando um conjunto diferenciado de instruções – com mais ou menos espaço, tempo e esforço – propiciou a aplicação de complexidades computacionais para a geração de imagens lineares. Em artisticidade, transformou dados matemáticos em estruturas visuais. Dominou o sistema dos algoritmos para desempenhar sua nova arte.

No ambiente algorítmico, gerou inúmeros desenhos para, depois, fixá-los em papéis, telas ou superfícies em relevo. O produtivo contato com o computador fez a artista perceber que já há algum tempo procurava um instrumento que se adequasse às duas ideias de arte: desejava explorar uma nova linguagem de representação de imagens, que estivesse liberada dos conceitos tradicionais e dos modelos culturais herdados das vanguardas históricas. E mais: imaginava que tinha um computador. Inventava um programa e então, passo a passo, realizava séries simples, finitas, mas que terminavam em si mesmas, ou seja, que não omitiam qualquer combinação de formas.

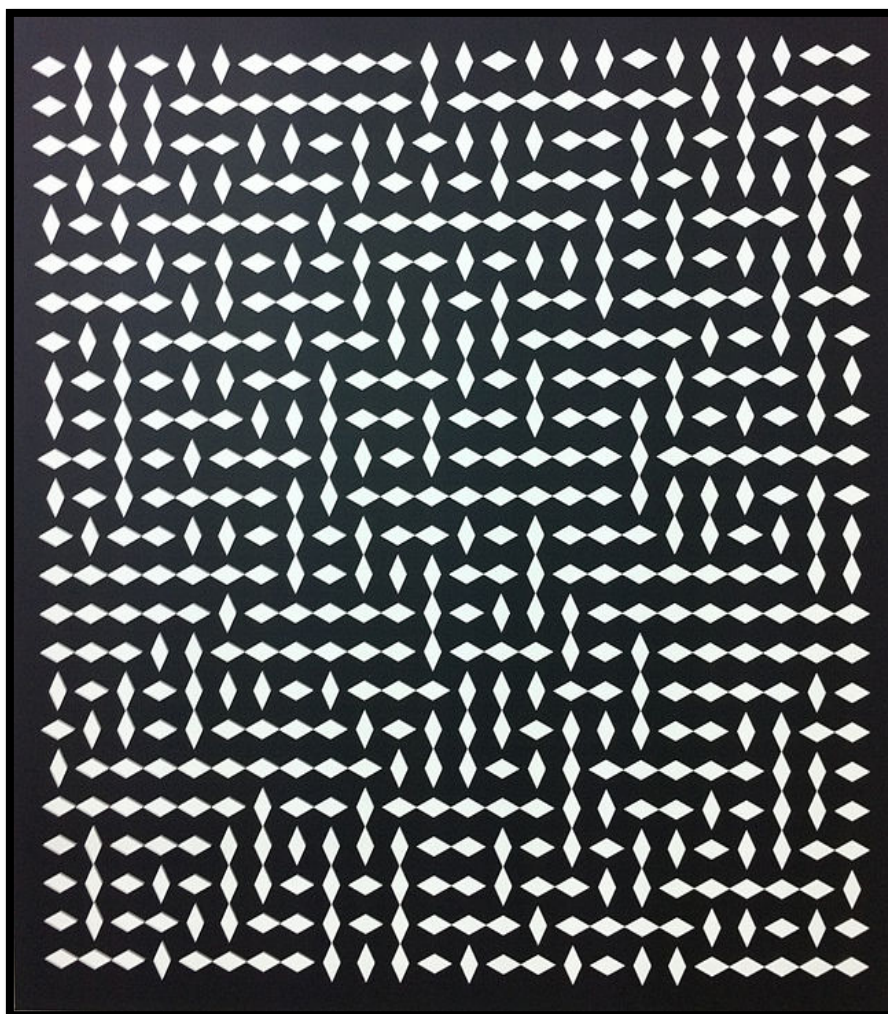
O conceito de algoritmo, formalizado em 1936 por Alan Turing e Alonzo Church e que determinou as fundações da ciência da computação, revelou para a artista um sistema criativo: os quatro cálculos aritméticos – nomeadamente adição, subtração, multiplicação e divisão – significaram, para ela, as primárias maneiras de se calcular quantidades e transformá-las em estruturas visuais.

Animadíssima com as potencialidades expressivas do computador, tangente à capacidade de transformar estruturas matemáticas em estruturas visuais, cada vez mais compreendia que o algoritmo deveria ser considerado uma sequência de operações predispostas a simulações. E, exatamente porque processo, poderia ser submetido e acolher intervenções sistêmicas. Bem assim: para cumprir seu destino criativo, a artista deveria contrariar a noção convencional de que, para qualquer processo computacional, o algoritmo deve estar rigorosamente definido, especificando a maneira como ele se comportará em todas as circunstâncias. Outrossim: estava cristalino, para Vera Molnar, que suas interações com a máquina resultariam em estruturas visuais – necessariamente carregadas de expressão – se conseguisse subverter a lógica binária – matriz operacional do algoritmo e, portanto, da informática.

Passos adiante, a artista, cumpre uma figura de retórica. Utilizando o artifício de linguagem que modifica a expressão do pensamento, para torná-la mais viva, mais enérgica ou mais compreensível: a maneira mais simples de se pensar um algoritmo seria através de uma lista bem definida de procedimentos, cujas instruções seriam executadas passo a passo. Da compreensão da regra, do fluxograma, tentaria o desvio – o lapso criativo, a intervenção linear, a ação deliberada da arte.

Assim, Vera Molnar insistiu na determinação de uma forma mecânica para desenvolver e visualizar um algoritmo. Tomou para si, como aliados, os universos da matemática e da geometria. Mesmo considerando que o tamanho do procedimento algorítmico não é conhecido de antemão, já que pode ser executado infinitamente, percebeu que não poderia projetar respostas mas, somente, intervir no procedimento. Extraiu do ambiente lógico, suas variáveis – encontrou a linha, a forma geométrica – preponderantemente, o quadrado – e, com isso, iniciou o universo das infoimagens.

Durante muito tempo os desenhos impressos de Vera Molnar foram considerados um produto secundário perante sua produção infográfica (que permanecia disponível para visualização física – em monitores de computador). Esta percepção periférica começou a mudar quando colecionadores manifestaram interesse na aquisição das imagens impressas e críticos de arte começaram a considerar a impressão de imagens geradas por computador como modalidade autônoma de produção e circulação da arte digital.



**Figura 2 - Losangos sobre fundo Preto, Acrílico sobre tela. 2011.**

E, assim, quer seja caminhando pelas ruas de Paris ou gerindo sua carreira artística, mantém-se atuante e atualíssima diante dos novos meios da

Marcos Rizolli é doutor em Comunicação e Semiótica: Artes (PUC-SP), com Pós-Doutorado em Artes (IA-UNESP). Professor no Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie.  
marcos.rizolli@mackenzie.br / 55 11 98932-5980

expressão digital. Seu trabalho vem cada vez mais sendo reconhecido pela crítica de arte, não somente aquela animada com as novas tecnologias, e pelo mercado de arte.

### **Cena Dois.**

Um jovem senhor que adora automóveis antigos customizados. Parece ser um típico norteamericano *outsider*. Usa, invariavelmente, calças jeans, camisetas com estamparia frontal e jaquetas ou coletes de couro, alternando o desleixo da barba-por-fazer com o acurado cuidado com o cavanhaque – enquanto os cabelos, já acinzentados, mostram-se cada vez mais longos. Ele mesmo: Laurence Gartel.

Assim, se hoje, esse jovial senhor é o proprietário de um museu de automóveis customizados, o *Gartel Art Museum*, cuja gestão *on line* propicia a justa convergência entre *business* e artisticidade, desde a sua juventude vem se dedicando aos avanços da arte por computador – ao se envolver com *softwares* de tratamento de imagem, pautados pela interface fotomecânica. Nascido e criado em New York em 1956, já no tempo de seus estudos universitários que lhe deram o diploma de artista gráfico, teve a oportunidade de conhecer e interagir criativamente com o artista-celebridade Andy Warhol e com o alternativo-grafiteiro Keith Haring.

Dessas relações pessoais, talvez, tenha adquirido o seu atual estilo excêntrico. Dessas relações artísticas, certamente, configurou uma identidade expressiva baseada nos sistemas de montagens imagéticas, próprias da Arte Pop, e da multifacetação cultural, e, portanto, visual – tão presente nas ruas nova-iorquinas.

Seu peculiar percurso artístico nunca esteve circunscrito nos limites da visualidade. Seus expandidos interesses o levaram a conhecer tantos e variados nomes, dos mais diferenciados extratos: anteriormente, Nam June Paik, o mago da Vídeo Arte, Sid Vicious, membro central dos *Sex Pistols*; mais atualmente, o cantor-ator Justin Timberlake e a cantora-problema Britney Spears. E foi além do sistema da arte, como atividade expressiva liberal: Gartel é o autor do considerado primeiro anúncio de arte digital, produzido para a campanha publicitária da *Absolut*.

Assim, seu modo excêntrico de ser e suas limítrofes ações entre arte e cotidiano, conspiraram em favor do surgimento de um sujeito multidisciplinar – justamente considerado o pai do movimento norteamericano da arte digital. Isso porque, tendo como epicentro a década de 1980, o artista já utilizava o computador pessoal como ferramenta para explorar possibilidades poéticas. Mergulhou com curiosidade e sem reservas nos *softwares* gráficos disponíveis, então, naquele momento e criou com o computador, através da manipulação de fotografias, surpreendentes colagens digitais, inovadoramente coloridas.

Da origem de suas colagens digitais, que concebia a partir da convergência compositiva de matrizes abstratas geradas por computador e de imagens fotográficas figurativas digitalmente capturadas do cotidiano, Gartel buscou meios mais excêntricos ao aproveitar frames vídeo-gráficos coloridos eletronicamente e combinados com desenhos e pinturas digitais. Trabalhou, também – e muito matricialmente – com fotografias, apesar de que estas imagens nunca tenham sido apresentadas em seus estados puros. Serão sempre adulteradas em favor de uma ruptura com a natureza visível.

## Imagens de Interface, o Pictórico.

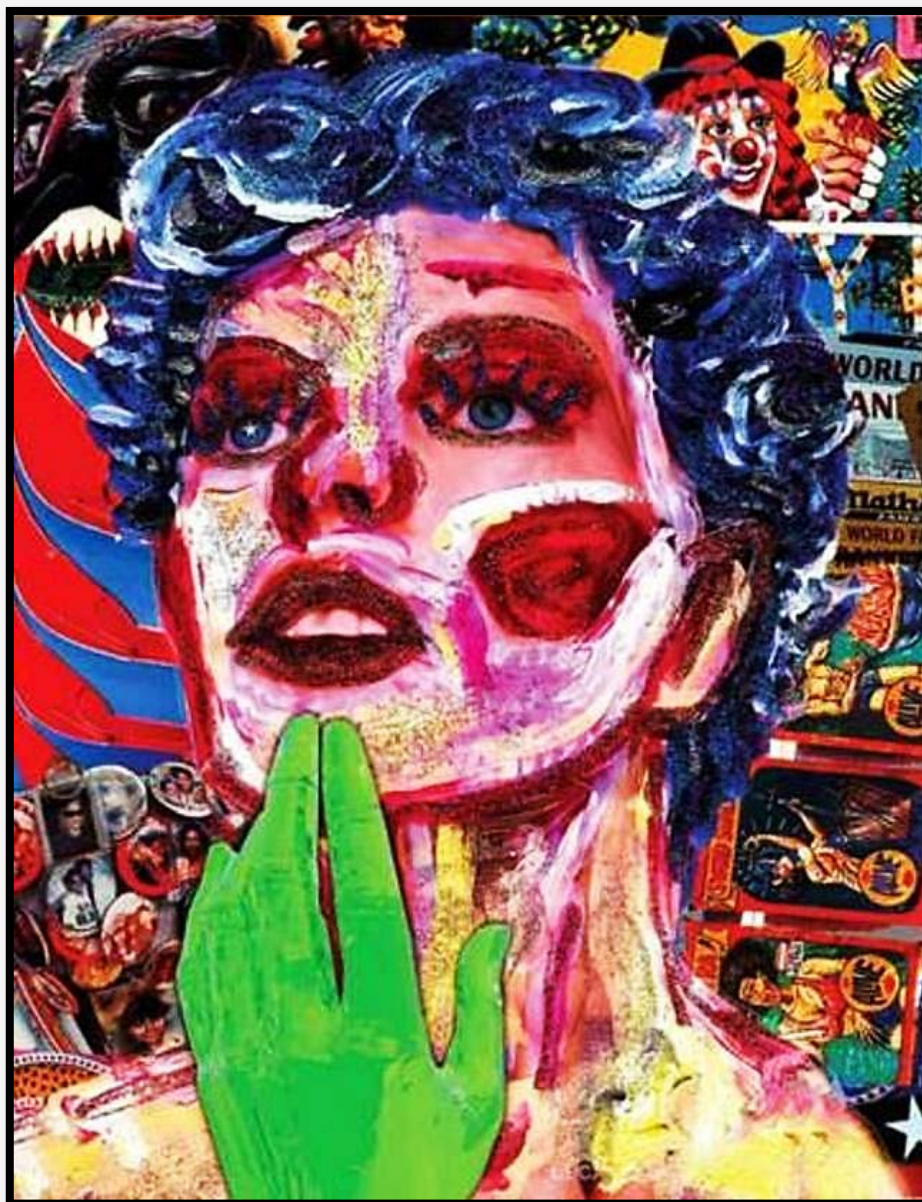


Figura 3 – *Clown Cuzin*, Inkjet sobre papel, 2006.

Ao transitar entre a arte e o design, Laurence Gartel jamais abandonou a matriz geradora de seus originais interesses visuais: as fotomontagens, em manifestações convergentes entre informática e pintura.

Suas proposições artísticas são, recorrentemente, preenchidas com recortes de dados figurais e diversificados campos de cor, conferindo nítida ênfase aos valores compositivos – típicos de uma arte impregnada, ainda, de fortes relações com as Artes Plásticas. As imagens digitais que produziu – e ainda produz – estão, sempre, reivindicando os aspectos de uma arte manual, incorporando grafias e manchas, figuras e cenários. Gartel, de algum modo bem peculiar e muito inventivo consegue reter o caráter de plasticidade das imagens, bem ao gosto das materialidades artísticas.

Contudo, a matriz fotográfica de seu trabalho, desde as origens experimentais até os dias de hoje, em que continua experimentando – certamente, em outra dimensão expressiva – se define como plataforma gerativa e produtiva. Mesmo diante de radicais adulterações imagéticas possibilitadas pelo universo digital, não se perde a conexão com o mundo das coisas... figuras, objetos, paisagens, gestualidades.

O artista insiste numa multidimensionalidade figural, que habilmente sabe conciliar a linguagem da arte com a linguagem dos computadores.

Agraciado em 2009 com o Prêmio *FotoMentor* – na categoria *fotofusion* – o artista teve reconhecida a sua trajetória de um sujeito agudamente criativo que expandiu a fotografia para novos horizontes. Artista pioneiro da estética digital, que tem sido um destacado modelo para as novas gerações, adotou desde o início dos anos 1990, o programa *Adobe Photoshop*, desenvolvido pelos irmãos Knoll. Da aventura pioneira de inscrever digitalmente imagens em tons de cinza até os atuais e sofisticados recursos da nuvem criativa, propiciada pelas mais recentes versões do *Photoshop*, Gartel continuamente agiu na edição de imagens bidimensionais, em trabalhos de pré-impressão.

Globalmente conhecido como o pioneiro da arte digital é, ainda, considerado o pai da *Paintbox Era*, período da arte digital em que *softwares* comerciais tornaram-se disponíveis ao público em geral. Gartel, desde os primeiros momentos, esteve atraído por esses aplicativos ou programas gráficos e atuou decisivamente no desenvolvimento lento e constante de *softwares* acessíveis por usuários não familiarizados com os meandros da informática e com o mundo da programação de computadores. Com esses *softwares* o universo da informática deixa de ser exclusividade de programadores ou engenheiros – atraindo artistas para o campo da computação.

Artistas Visuais tiveram a percepção e a coragem experimental para criar e produzir obras de arte com novas ferramentas e novos recursos eletrônicos – que poderiam ser realizadas sem conhecimento de programação de profundidade.

Artistas desejavam o surgimento de um *programa de pintura*, cuja primeira aparição se refere à introdução do pixel para artistas visuais. Além disso, este é um momento em que os primeiros computadores, que além de seus preços acessíveis, começam incorporar dispositivos periféricos, como o *mouse* e *scanner*. Assim, o computador (de uma forma ou de outra) tornou-se parte da sociedade em grande parte do mundo. O computador pessoal, os *softwares* de manipulação e tratamento de imagens e outros dispositivos periféricos úteis e interessantes estavam agora nas mãos dos artistas.

Das explorações digitais pioneiras que souberam gerar inovadoras imagens fixas, Gartel avançou para um campo expressivo multidimensional: instalações de grande escala; modelos vivos e manequins; instrumentos musicais e colaborações com orquestras; projeções de vídeo; painéis de LCD.

Contudo, suas colagens digitais apresentam-se como um complexo portal da extraordinária história da arte por computador.

Sua expressão info-pictórica abrange multi-camadas criativas, produtivas e perceptivas. Suas proposições visuais estiveram, porém, sempre baseadas nas heranças da pintura, da colagem e da Arte Pop.



**Figura 4 – Ferrari, Impressão em superfície Automotiva, 2011.**

Sua experimental artisticidade sempre buscou efeitos que reproduzissem técnicas da pintura – justaposições figurais e sobreposições cromáticas: uma interferindo na outra, adulterando imagens e inaugurando efeitos visuais. Seus adulterados complexos imagéticos, editados em computador, criaram uma cultura da visualidade digital, em se tratando de imagens fixas, aquelas destinadas à projeção ou à impressão planar. Hoje, contudo, o artista, à frente da gestão criativa do inusitado *Gartel Art Museum*, redescobriu a gestualidade e a sensorialidade da arte da pintura. Considerado o pai do movimento digital por mais de 30 anos, voltou-se à pintura, ainda que – pendularmente – transite entre o fazer manual e o *Tuning* virtual.

### **Cena 3, Breve Conclusão.**

Vera Molnar e Laurence Gartel são dois artistas fundamentais para que se possa compreender, através de suas presenças no cenário artístico da era digital e de suas ações expressivas que adotam o computador e seus diversificados *softwares*, os percursos estruturantes das imagens digitais fixas.

Molnar e a sua linearidade geométrica – que contraria e subverte a lógica de programação – e Gartel – que abre-se experimentalmente aos âmbitos da interface homem-computador – estão inscritos na história da arte computacional. Dos gestos, gráfico de Molnar e pictórico da Gartel, configuram-se novas aventuras visuais.

### **Referências:**

- LIESER, W. *Digital Art*. Berlim: H.F.Ullmann, 2009.  
OLIVA, A.B. (Org.) *Enciclopedia Delle Arti Contemporanee*. Milano: Mondadori, 2010.  
RIZOLLI, M. *Relatório Pós-Doutoral*. São Paulo: IA-UNESP, 2013.  
[www.gartelmuseum.weebly.com](http://www.gartelmuseum.weebly.com)  
[www.veramolnar.com](http://www.veramolnar.com)