

Da materialidade da obra à imaterialidade da representação digital: uma reinterpretação das obras de Francis Bacon em um contexto pedagógico

From materiality to immateriality: a digital reinterpretation of Francis Bacon's graphic works in a pedagogical context

Cláudia Lima

ID+ / Unexpected Media Lab

Universidade do Porto / Universidade Lusófona do Porto

Porto, Portugal

claudiaraquellima@gmail.com

Susana Barreto

ID+ / Unexpected Media Lab

Universidade do Porto

Porto, Portugal

susanaxbarreto@gmail.com

Rodrigo Carvalho

ESMAD.IPP

Universidade Lusófona do Porto

Porto, Portugal

p5864@mso365.ulp.pt

RESUMO

O presente artigo descreve duas práticas pedagógicas, uma num contexto curricular realizada na Escola Superior Artística do Porto e outra num contexto extracurricular realizada na Universidade Lusófona do Porto, que visam estimular os alunos para uma análise crítica e interpretação da obra de Francis Bacon e respetiva recriação através do recurso a meios digitais contemporâneos. Esta iniciativa, integrada na exposição *Graphic Works of Francis Bacon* —patente no Museu World of Wine, em Vila Nova de Gaia (de 29 de abril a 26 de setembro de 2021)—, parte de uma colaboração entre o Museu, a Academia e a Fundação *Renschdael Art Foundation*, e perspetiva complementar a mostra de trabalhos do artista com uma linguagem gráfica mais dinâmica, através de múltiplas interpretações e animações digitais da obra do Pintor feitas pelos alunos. Num âmbito académico, estas práticas resultaram num conhecimento aprofundado da obra de um artista de uma geração distinta da dos alunos, numa oportunidade para estes trabalharem com um cliente real aplicando num projeto conhecimentos obtidos em diversas Unidades Curriculares dos cursos que frequentam e a possibilidade de verem os seus trabalhos integrados numa exposição internacional. Os resultados, pautados pela diversidade de abordagens quer em termos visuais quer no que respeita a recursos tecnológicos, trouxeram uma nova dinâmica para a exposição conjugando originais do Pintor com múltiplas interpretações de uma geração para a qual os meios digitais são omnipresentes.

PALAVRAS-CHAVE

Francis Bacon, Arte e Multimédia, Pedagogia do Design, Exposição de Pintura, Animação Digital

ABSTRACT

This paper describes two pedagogical multimedia exercises embedded in an art exhibition context and developed in both curricular and extracurricular settings. The first held at Escola Superior Artística do Porto and the second at Lusófona University of Porto. This collaboration aims at encouraging students to critically analyze and interpret static art exhibitions and recreate it through the use of contemporary digital media. This multimedia initiative integrates the exhibition *Graphic Works of Francis Bacon* —at the World of Wine Museum, in Vila Nova de Gaia (29th April-26th September 2021)— and is a collaboration between the Museum, Academic institutions and *Renschdael Art Foundation*. The joint venture's goal is to invest a contemporary and dynamic graphic language into the exhibition, through diverse digital interpretations and animations of the Painter's work made by students. In an academic framework, these practices resulted in an in-depth knowledge of the work of an artist from a generation different from that of the students, an opportunity for them to work with a real client, applying the knowledge obtained in various courses and the possibility of seeing their work integrated in an international exhibition. The output, characterized by a diversity of approaches both in visual terms and in terms of technological resources, amplified the dynamics

of the exhibition, combining originals with multiple interpretations by a generation for whom digital media is omnipresent.

KEYWORDS

Francis Bacon, Art and Multimedia, Pedagogy of Design, Painting Exhibition, Digital Animation

1. Introdução

Este estudo visa uma contextualização e descrição de práticas pedagógicas desenvolvidas no âmbito curricular e extracurricular que perspetivaram o estudo da obra do artista britânico Francis Bacon e sua reinterpretação por estudantes de cursos artísticos através de meios contemporâneos, designadamente meios digitais. Estas práticas pedagógicas foram desenvolvidas no âmbito da exposição *Graphic Works of Francis Bacon*, uma mostra de trabalhos do Pintor a figurar no museu World of Wine, em Vila Nova de Gaia, entre abril e setembro de 2021, e envolveram grupos de estudantes de duas universidades do Porto com cursos ligados às áreas da arte, design e multimédia: a Escola Superior Artística do Porto (ESAP) e a Universidade Lusófona do Porto (ULP). Perspetivou-se, por um lado, dotar a mostra de uma linguagem atual e dinâmica, fazendo a ponte entre o trabalho do Pintor e a era digital, à luz de um registo contemporâneo e em sintonia com formatos mais recentes em que as obras de arte são complementadas por animação multimédia. Por outro lado, pretendia-se estimular a curiosidade, o interesse e a capacidade de interpretação dos estudantes participantes sobre a obra de um artista do século XX, um período que não foi vivenciado por eles, aplicando conhecimentos adquiridos e tecnologias digitais ministradas em Unidades Curriculares dos cursos que frequentam.

Tendo como base um conjunto de práticas desenvolvidas no âmbito do projeto *Transferência de Sabedoria* (Alvelos et al., 2019) com o objetivo de promover a transferência de conhecimentos entre artistas e designers atualmente aposentados e os atuais estudantes de arte e design, e partindo de modelos de workshops testados no âmbito deste projeto (Lima et al., 2020), foram criados dois workshops, um em contexto curricular, na ESAP, e outro em contexto extracurricular, na ULP.

Para o efeito, foram analisados, em concreto, os programas e resultados de três workshops integrados no projeto *Transferência de Sabedoria*: o *workshop* de ilustração e narrativas visuais “As possibilidades narrativas da ilustração no diálogo transgeracional”, realizado na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (Santos, 2019, 2020); o *workshop* de tipografia “Ensaio tipográfico como contributo para a transferência de conhecimento transgeracional”, realizado na Universidade Lusófona do Porto (Lima et al., 2020a); e o *workshop* “Padrões procedimentais interpretados a partir do trabalho de António Quadros Ferreira”, baseado na interpretação da obra do Pintor através do *software Processing*, realizado pelo Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (Amado et al., 2020; Lima et al. 2020b).

Da análise destas práticas e experiências pedagógicas, identificou-se um conjunto de aspetos que contribuíram significativamente para: suscitar um maior interesse e envolvimento dos estudantes nos projetos propostos; para ampliar o conhecimento sobre artistas e obras de outras gerações, manifestas frequentemente através de iniciativas e ações proativas por parte dos estudantes que ultrapassaram o contexto da sala de aula; para estimular a partilha de conhecimentos entre estudantes com perfis diferentes (Lima et al., 2020b). Destes aspetos identificados, salienta-se a possibilidade de frequência do *workshop* de forma gratuita,

sendo o único requisito o empenho e compromisso dos estudantes; o incentivo à proximidade entre docentes e estudantes, dissipando-se noções de hierarquia em favor de um trabalho mais colaborativo; a criação de um ambiente semelhante a estúdios artísticos de modo a estimular uma maior proximidade, partilha de ideias e experiências; a junção de um número reduzido de participantes o que permite um maior acompanhamento de todos os trabalhos, o envolvimento de todos (professores e estudantes) no projeto e um sentido de pertença e compromisso; a integração de participantes oriundos de áreas artísticas diferentes, perspetivando grupos multidisciplinares (Lima et al., 2020b; Santos, 2019, 2020).

No *workshop* “As possibilidades narrativas da ilustração no diálogo transgeracional”, Santos (2020), coordenador desta iniciativa, parte do pressuposto de que “as características da multimodalidade, poligrafia narrativa e polifonia que esta nova geração de estudantes utiliza na produção de imagens e textos” afiguram-se “ideais para abordar a pluralidade de contextos e materiais do arquivo [criado no contexto do projeto *Transferência de Sabedoria*], através da criação de novos repertórios visuais que se baseia na afinidade, partilha de conhecimentos, identidade e património”. Os resultados obtidos caracterizam-se pela diversidade de linguagens gráficas fruto da interpretação que cada estudante fez da obra do artista em estudo e da sua própria linguagem estética.

Os pressupostos e modelo deste *workshop* foram, posteriormente, replicados noutras instituições de ensino superior. No *workshop* “Ensaio tipográfico como contributo para a transferência de conhecimento transgeracional”, os participantes desenvolveram cartazes tipográficos a partir da visualização e interpretação de entrevistas a designers e artistas portugueses e do respetivo legado gráfico e artístico. A produção dos cartazes baseou-se numa citação (ou várias) escolhida pelo próprio participante, requerendo deste um conhecimento aprofundado do percurso e obra destes autores os quais, embora façam parte da história da arte e design local, eram, até então, desconhecidos para os participantes (Lima et al., 2020a).

No *workshop* “Padrões procedimentais interpretados a partir do trabalho de António Quadros Ferreira”, foi experimentada a análise e reinterpretação da obra de um único Pintor (António Quadros Ferreira) através de um *software*, o *Processing*. Os resultados deste *workshop* não só se traduziram num conhecimento mais aprofundado da obra do Pintor por parte dos participantes, até então, desconhecido para muitos deles, como trouxeram um conjunto de interpretações visuais produzidas digitalmente que, embora apresentem pontos de afinidade com as obras originais, em determinados casos, oferecem soluções pautadas pela originalidade e distanciadas da obra de origem (Amado et al., 2021).

O modelo e práticas identificadas nos workshops supracitados foram adaptados para a realização de dois workshops sobre a obra de Francis Bacon, tendo em conta o perfil do artista, o *briefing* proposto e a natureza das instituições envolvidas no projeto: o espaço do museu World of Wine destinado à exposição de Francis Bacon e na qual foram integradas as obras realizadas pelos participantes; a ESAP onde foi realizado um primeiro *workshop* no contexto curricular da disciplina de *Arte e Comunicação Multimédia*, que reúne estudantes das Licenciaturas de Design de Comunicação, de Artes Plásticas e Intermédia, de Artes Visuais – Fotografia e de Cinema e Audiovisual; a ULP onde foi realizado um segundo *workshop* num contexto extracurricular e envolvendo alunos das Licenciaturas de Design de Comunicação, de Comunicação Audiovisual e Multimédia, e de Videojogos e Aplicações

Multimídia; a Fundação que representa Francis Bacon, *Renschdael Art Foundation*.

2. O posicionamento do museu face a gerações de nativos digitais

Segundo Palfrey e Grasser (2008), as tecnologias digitais de produção e distribuição de baixo custo e de fácil utilização moldaram o desenvolvimento das gerações nascidas a partir da década de 80 do século passado, altura em que se começou a tornar acessível online um conjunto de ferramentas neste âmbito. Estas gerações de *Nativos Digitais*, caracterizadas essencialmente por indivíduos que passam grandes períodos de tempo online, interagem diariamente com tecnologias nas mais diversas atividades do seu quotidiano como em práticas de socialização, trabalho e lazer. São gerações que lidam constantemente com ferramentas que lhes permitem a partilha de conteúdos, a sua apropriação, a remistura e edição, a distribuição e circulação numa escala global, produzindo de forma contínua informação, conhecimento e entretenimento em meios digitais, nomeadamente meios online, estimulando a proliferação da produção amadora (Anderson, 2007; Jenkins, 2009) e promovendo uma revolução criativa (Palfrey & Grasser, 2008).

A crescente produção e participação dos cidadãos nas plataformas digitais, levou Jenkins (2009) a considerar que assistimos ao desenvolvimento de uma cultura participativa, uma cultura com relativa facilidade no que concerne à expressão artística e participação cívica, que usufrui de meios que potenciam a criação e respetiva partilha.

Face à afinidade (e preferência) das novas gerações pelos meios digitais, as instituições, designadamente instituições culturais, têm reformulado a sua forma de atuação, comunicação e interação com o público através da integração de tecnologias digitais, investindo, assim, num relacionamento mais próximo com os cidadãos e em soluções mais adequadas às suas necessidades e expectativas.

No contexto de museus, várias iniciativas têm sido realizadas recorrendo a tecnologias digitais como meio de enriquecer a experiência da audiência e a envolvê-la de uma forma mais ativa e dinâmica nas suas coleções. Estas iniciativas incluem abordagens como a apresentação digital de obras e o recurso a técnicas interativas, a realidade aumentada e a realidade virtual.

Um exemplo de destacar é a recente introdução de uma experiência virtual, em 2019, no Museu do Prado, em Madrid, no âmbito da exposição *El Gabinete de descanso de Sus Majestades*, onde foi proporcionada uma forma alternativa para visitar a Sala 39, através de uma reconstrução virtual deste espaço em quatro períodos históricos distintos: os anos de 1828, de 1867, de 1936 e de 2019. Esta experiência *gamificada* veio possibilitar uma visita virtual imersiva de 360° através do website do museu¹ e permitiu aos visitantes um contacto mais próximo (do que alguma vez conseguido) de obras de arte aqui expostas: segundo Taberner (citado em Charr, 2020), da Patron 2.0², uma viagem no tempo similar às proporcionadas cinematograficamente, jogando com a criatividade e emoção e traduzindo “um espaço cultural numa linguagem contemporânea que perspetiva a aproximação a novas audiências”.

Visando ampliar a acessibilidade das obras do museu, nomeadamente para audiências que não têm possibilidade de o visitar, o Metropolitan

Museum of Art, de Nova Iorque, digitalizou mais de 380 mil obras da sua coleção e disponibilizou-as online, aumentando, assim, o acesso à coleção e reforçando o seu posicionamento e missão numa era pautada pelo digital.

Já o Museu de Arte Digital, em Paris, faculta *in loco* uma experiência imersiva com pinturas de Gustav Klimt, Egon Schiele e Hundertwasser³ projetadas em paredes de 10 metros de altura num espaço de 3.300 metros quadrados, um espaço por onde a audiência pode circular ao som de clássicos como Wagner, Chopin ou Beethoven. O conceito parte da perceção de Bruno Monnier, presidente da Culturespaces⁴, de que “as pessoas não aprendem sobre cultura como faziam no passado”, sendo que “as práticas estão a evoluir” pelo que “a oferta cultural deve estar em sintonia com elas”. Neste sentido, Monier observa que a união entre arte e tecnologia digital é “o futuro da difusão da arte entre as gerações futuras” (citado em Stenson, 2018).

A exposição *Meet Vincent Van Gogh*, promovida pelo Museu Van Gogh, em Amsterdão, e apresentada em vários museus internacionais (incluindo o recinto do Terreiro das Missas, em Belém), recorre, também, de forma exclusiva, a meios digitais para apresentação do legado deste artista. Contempla diversos recursos digitais e interativos, reproduções de pinturas tácteis e do quarto da Casa Amarela em tamanho real, bem como projeções de vídeos, fotografias e outros documentos que fazem parte do mundo biográfico e pictórico de Vincent Van Gogh (DN/Lusa, 2020).

Outras abordagens a exposições de pintura incluem a combinação dos métodos expositivos tradicionais com as novas tecnologias digitais. A Gallery One no Cleveland Museum of Art destaca-se, neste âmbito, ao proporcionar uma experiência onde os originais da sua coleção são complementados através do uso de tecnologias digitais. Perspetivando fomentar o conhecimento e (re)interpretação dos visitantes, estes são “convidados a ligarem-se ativamente à arte em exposição através da exploração e criatividade” (Alexander et al., 2013), deixando um registo digital, em diversos momentos, da sua própria leitura e interpretação das obras.

Estas iniciativas, que representam uma pequena mostra do que se tem vindo a fazer nos últimos anos, sugerem uma crescente adaptação dos museus e exposições aos meios digitais contemporâneos e às gerações mais novas caracterizadas como *Nativos Digitais*.

No contexto português, é de referir um estudo aos públicos dos museus em Portugal, promovido pela Direção-Geral do Património Cultural – DGPC (2016), que indica que quase 50% dos visitantes destas instituições recorrem a meios online para obterem informações sobre o museu ou exposição antes de os visitarem, reforçando a importância da inclusão dos meios digitais (designadamente online) nas práticas destas instituições culturais e a afinidade do público com estas tecnologias.

3. Francis Bacon: a interpretação da obra à luz dos meios digitais

No contexto da exposição de *Graphic Works of Francis Bacon* e perspetivando complementar esta mostra de trabalhos com interpretações da obra do artista num registo contemporâneo caracterizado pela predominância de meios e de arte digital, foram desenvolvidos dois workshops onde se propôs a estudantes de licenciaturas da área das artes a análise e interpretação de um conjunto de obras de Bacon. Conforme refere o Pintor, “todas as pessoas têm uma interpretação

1 <https://www.museodelprado.es/recurso/experiencia-gamificada-de-la-sala-39/360332b-6-adbe-fe0-480b-350c1fd8df5>

2 Uma das entidades que colaborou na realização deste projeto.

3 Nome pelo qual é conhecido Friedrich Stowasser.

4 Fundação museológica francesa especializada em exposições de arte imersiva, responsável pelo supervisionamento da montagem do Museu de Arte Digital, em Paris.

diferente da pintura que vêem” (citado em Hammer, 2012). Estes workshops e subsequente exposição dos resultados juntamente com as obras originais de Bacon materializam múltiplas interpretações oriundas de uma geração pautada pela omnipresença de meios digitais, a supracitada geração de *Nativos Digitais*.

Nos workshops foi feita, inicialmente, uma contextualização biográfica do Pintor junto dos participantes e apresentado um conjunto de obras que permitiram o reconhecimento e compreensão de uma série de características subjacentes à abordagem de Bacon, entre elas: o recurso frequente à fotografia; a reinterpretação de quadros clássicos, dramatizando frequentemente as cenas retratadas de uma forma quase trágica e apelando à catarse; a representação de fragmentos de realidade conjugados com planos, por vezes, neutros e combinando múltiplas perspetivas; a representação dramatizada do retrato e auto-retrato também sobre múltiplas perspetivas que remetem o observador para um universo paralelo ao de Picasso (Kol, 1995). Foi referida a visita de Bacon a uma exposição de Picasso, um Pintor que marcou profundamente a abordagem do artista britânico, nomeadamente o início da sua linguagem pictórica. Em simultâneo com esta ubiquidade de ângulos, destacou-se, ainda, a intencionalidade do artista em explorar efeitos de arrastamento na pintura que o próprio equiparava a uma espécie de liquidez de um caracol que se arrasta e deixa baba para trás (Peppiatt, 2009), afirmando mesmo que “a minha pintura é como a baba” (Bacon citado em Peppiatt, 2006, p.166).

Bacon enfrentou dificuldades sociais e familiares características, por um lado, da época em que vivia e, por outro, pelo facto de ter crescido numa Irlanda pautada pelo conservadorismo. O seu percurso, por vezes errático, demonstra essa faceta de inadequação do artista. Esta extemporaneidade acabou por se tornar um gancho visual e de interesse para estes estudantes, bem como a crítica social, um certo ativismo intelectual e uma plasticidade no seu trabalho que plasmava estas características do artista.

Feita a contextualização e identificação das principais características da sua obra, seguiu-se a apresentação de uma proposta de dois exercícios:

- 1) a reinterpretação de uma obra do Pintor através do recurso a meios digitais: desafiava-se o aluno a dar “vida” à obra através de animação digital;
- 2) um retrato do Pintor tendo por base uma imagem fotográfica do mesmo, uma abordagem próxima da própria metodologia de trabalho do artista que assumia preferir “trabalhar a partir de fotografias” (Part of a Bigger Plan, 2018; Sylvester, 1999).

Num âmbito académico, para além de se perspetivar a interpretação da obra de um artista do século XX através de um registo contemporâneo marcadamente digital, perspetivou-se também: a aplicação de conhecimentos adquiridos em diversas Unidades Curriculares através de um projeto multidisciplinar; potenciar a partilha de conhecimentos entre estudantes com perfis diferentes (ambos os workshops reuniram estudantes provenientes de vários cursos); criar uma oportunidade para os estudantes realizarem um exercício com um cliente real e verem o resultado exposto e creditado numa exposição internacional.

A produção destas animações visou, também, a aproximação de uma geração de *Nativos Digitais* à arte do século XX (esta última produzida através de meios artesanais e analógicos), tornando o ambiente expositivo mais apelativo ao confrontar duas linguagens em simultâneo, os originais (pinturas) e as animações/interpretações digitais.

O primeiro *workshop* foi realizado na ESAP e integrado na Unidade Curricular de *Arte e Comunicação Multimédia* que informa as Licenciaturas de Design de Comunicação, de Artes Plásticas e Intermédia,

de Artes Visuais – Fotografia e de Cinema e Audiovisual. O segundo *workshop*, realizado na ULP cerca de um mês depois, assumiu um modelo extracurricular, juntando estudantes das Licenciaturas de Design de Comunicação, de Comunicação Audiovisual e Multimédia, e de Videojogos e Aplicações Multimédia. Face ao contexto pandémico e sucessivos confinamentos do país, ambas as iniciativas foram desenvolvidas no espaço online.

3.1. Workshop num contexto curricular

A proposta de reinterpretação da obra de Bacon e intervenção num retrato seu, realizada no âmbito da disciplina *Arte e Comunicação Multimédia*, na ESAP, perspetivou pôr em prática os conteúdos trabalhados anteriormente em Unidades Curriculares e fazer a ponte entre esta obra de arte do século XX e uma abordagem multimédia, de modo a ir de encontro à linguagem dinâmica e digital para a qual esta geração de alunos se encontra mais sintonizada.

É de referir que esta iniciativa surgiu, também, na sequência de uma experiência anterior, com outra turma de *Arte e Comunicação Multimédia*, em 2019, aquando da mostra do trabalho de Paula Rego, *O Grito da Imaginação*, na Casa de Serralves, no Porto: numa visita guiada à exposição, os alunos foram confrontados com uma obra estática que, através da explicação dada pelo guia, José Maia, e de um desafio que este lançou, ganhou vida e dinâmica, captando maior atenção da turma visitante. O desafio/exercício então proposto aos alunos foi o de criar interatividade analógica com vista a apelar a um público mais jovem. A ideia da ludicidade, visava uma extensão do trabalho de Paula Rego para um plano de jogo e entretenimento, ou seja, estimulavam-se os alunos a interpretar as obras da Pintora e readaptá-las apelando à troca e ao jogo. Várias soluções foram propostas em linha com os quadros expostos, usando o chão e jogos de giz, e criando uma estrutura real para replicar a pose do quadro, entre outras iniciativas.

A proposta feita agora aos alunos, integrada na exposição de Francis Bacon, levou este desafio mais longe ao facultar-lhes meios e tempo para que estes pudessem explorar as obras com maior profundidade, fazendo uso de tecnologias digitais para animação e apresentação de novas interpretações da obra do Pintor.

Na apresentação da proposta foram mostrados vídeos sobre a vida de Bacon, o seu estúdio de arte e o seu circuito social, vídeos estes “carregados” de informação biográfica, histórica e visual. Contou-se, também, com a presença da curadora da exposição, Charlotte Crapts, que fez a ponte entre o trabalho do artista, a exposição e o que era esperado (em abstrato) desta exposição.

Foi feito, ainda, o paralelo entre a obra do artista e o seu retrato, presente em vários quadros, tais como o tríptico patente na exposição. E é precisamente neste contexto que nasceu o segundo exercício, uma interpretação do retrato do autor, uma proposta que surgiu naturalmente da curiosidade dos alunos em procurarem saber mais sobre o artista e de, no decurso desta investigação, tomarem contacto com fotografias que, em si próprias, nos davam a conhecer mais da personalidade de Bacon e dos meios que este frequentava, de citações e outros elementos gráficos e iconográficos que serviram de mote para os seus trabalhos.

Neste projeto, participaram 31 alunos da disciplina, tendo sido aconselhados a trabalhar aspetos gráficos que envolvessem a obra e vida do artista, a sua assinatura, as suas citações, os ensaios de cor nas portas do seu *art studio*. Dado que parte dos alunos, à data, ainda possuía poucos (ou nenhum) conhecimentos na área da multimédia, foi dada a opção de estes trabalhos serem feitos recorrendo à manipulação da imagem com *softwares* como o Photoshop e apresentarem o resultado

em formato de GIF (acrónimo para Graphics Interchange Format) animado. A intenção era a de não condicionar o desenvolvimento do trabalho pelas eventuais limitações tecnológicas.

O trabalho foi realizado entre novembro de 2020 e janeiro de 2021, um curto espaço de tempo considerando tratarem-se de 2 projetos simultâneos atribuídos numa só disciplina (a par de outros atribuídos noutras disciplinas das licenciaturas envolvidas) e tendo em conta que este período é interrompido pelas férias de Natal. Não obstante, o facto de se tratar de um projeto real e a perspectiva de ser apresentado numa exposição internacional, teve um efeito deveras entusiasmante nos alunos em geral cujo desempenho e dedicação culminaram em interpretações e resultados diversificados e de grande qualidade gráfica.

Efetivamente, Francis Bacon não é um artista presente nestas gerações que frequentaram as aulas onde foi desenvolvida a proposta, gerações cuja idade ronda os 20 anos. Este aspeto não condicionou, de todo, a abordagem dos alunos que superaram as expectativas na forma como encararam o trabalho, desde a investigação sobre o artista e obra até à leitura e interpretação de uma abordagem artística de Bacon considerada “pouco convencional”. Os resultados demonstram claramente a identificação e compreensão de conceitos e características subjacentes à obra do Pintor, seja em termos de tratamento gráfico, seja em termos da própria animação criada que, em muitos casos, absorve características como o efeito de arrastamento tão comum nas suas obras ou as manchas de tinta espalhadas pelas paredes do estúdio onde o artista trabalhou por mais de 20 anos.

Na Figura 1 podemos observar duas das abordagens resultantes dos trabalhos desenvolvidos. Em cima, a opção por animação com um efeito de arrastamento e deformação, opção comum nas suas obras. E em baixo, uma estratégia de animação próxima à rotoscopia, onde são feitos desenhos fotograma a fotograma, tendo como base imagens reais.

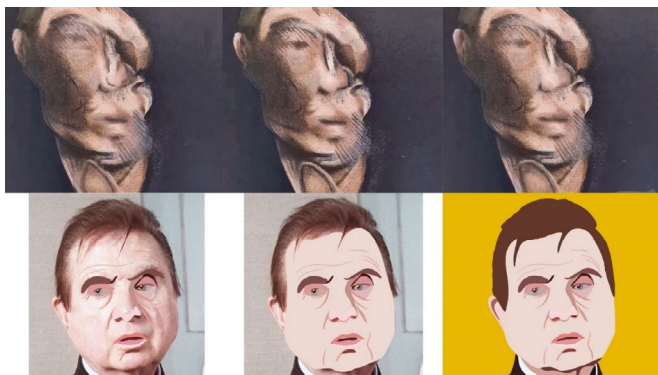


Figura 1. Fotogramas das animações de Ricardo Ferreira (em cima) e Andreia Costa (em baixo)

3.2. Workshop num contexto extracurricular

Para o segundo *workshop* optou-se pelo modelo extracurricular com o intuito de juntar participantes com perfis e vocações diferentes, ainda que todos oriundos de áreas artísticas, e de ultrapassar eventuais constrangimentos decorrentes da obrigação de realização do projeto e subsequente avaliação, o que poderia resultar na desmotivação do estudante. Este modelo permitiu reunir, num ambiente menos formal, um grupo multidisciplinar e multifacetado, contemplando 12 estudantes: sete da Licenciatura de Design de Comunicação, três da Licenciatura

de Comunicação Audiovisual e Multimédia, e dois da Licenciatura de Videojogos e Aplicações Multimédia.

Os estudantes foram selecionados com base no portfólio de trabalhos realizados no âmbito académico. A cada selecionado foi enviado um convite contextualizando, descrevendo e clarificando os objetivos do *workshop*. As sessões foram orientadas por dois professores, um da área de design e artes visuais, outro da área de design e multimédia.

Os alunos selecionados neste grupo frequentaram, no semestre anterior, Unidades Curriculares onde foram exploradas diversas técnicas e abordagens à animação gráfica. Mais concretamente *Design de Aplicações Multimédia* no caso dos alunos de Design de Comunicação e Desenho e Animação 2D/3D para os de Comunicação Audiovisual e Multimédia e de Videojogos e Aplicações Multimédia. Apesar de partirem dessa base de conhecimento foi-lhes dada total liberdade na abordagem técnica e artística do projeto, não sendo de nenhuma forma obrigatório recorrerem a *software* ou técnicas exploradas nessas unidades curriculares.

O *workshop* foi dividido em quatro sessões, realizadas entre janeiro e fevereiro de 2021, um período de pausa letiva entre o primeiro e segundo semestre. Optou-se por esta altura para que os alunos pudessem desenvolver o trabalho num período que não colidisse com entregas de projetos ou exames de Unidades Curriculares e para que tivessem tempo suficiente para conhecerem o artista e sua obra e para experimentarem e testarem diferentes soluções para o projeto. Foi também um período em que o país foi submetido a um segundo confinamento, na sequência da evolução pandémica, pelo que todas as sessões tiveram de ser realizadas em espaço online.

A primeira sessão contou com a presença da curadora da exposição Charlotte Camps e de uma investigadora envolvida na realização da exposição e orientadora do primeiro *workshop*, realizado na ESAP. Estas fizeram a apresentação da proposta a par de um enquadramento biográfico e artístico do artista Francis Bacon e da natureza da exposição. Esta sessão revelou-se fundamental para os participantes não só no que respeita ao conhecimento da obra do artista, mas também do seu processo criativo, técnicas por ele utilizadas e ambiente de trabalho; permitiu, ainda, identificar possíveis formas de abordagem ao projeto.

Numa segunda sessão foram identificadas e analisadas as obras a serem reinterpretadas digitalmente por cada aluno, tendo uns optado por trabalhar apenas uma obra e outros optado por conjugar as partes de um tríptico. Foram identificadas imagens fotográficas e citações que serviram de base para a segunda animação —um retrato do autor— e partilhadas e discutidas as ideias de cada participante para os dois projetos.

As duas sessões finais foram sessões práticas, de apresentação de protótipos, análise e discussão de abordagens criativas, aspetos técnicos e funcionais.

Durante as sessões iniciais do *workshop* foram também visionadas diversas referências históricas da animação. Desde artefactos óticos do século XIX que exploravam a persistência de visão tais como *Zoetrope* de William George Horner (1834) ou o *Zoopraxiscope* de Eadweard Muybridge (1879), passando pelas primeiras animações gráficas nos inícios do século XX como *Fantasmagorie* de Émile Cohl (1908), ou *Hotel Electrico* de Segundo de Chomón (1908) onde a exploração de técnicas de *stop-motion* criava o efeito mágico de objetos inanimados a moverem-se sozinhos pelo espaço. Foram também abordadas as obras audiovisuais abstratas de Norman McLaren como *Dots* (1940) e *Synchromy* (1971), e animação por recortes (cut-out) popularizada por Terry Gilliam nos genéricos de *Monty Python's Flying Circus* (1970).

Uma outra referência apresentada e que estabelece uma forte ligação ao trabalho proposto neste *workshop* foi a instalação interactiva *Mechanical Masterpieces* de Neil Mendoza para o *Children's Museum of Pittsburgh*, de 2018. Nesta instalação, os visitantes interagem através de interfaces físicos electrónicos com versões digitais de pinturas icónicas da história da arte como o *American Gothic* de Grant Wood (1930), *Nighthawks* de Edward Hooper (1942) ou o *The Son of Man* de Réne Magritte (1964) entre outras (Figura 2). Os visitantes, ao interagirem com a interface física, provocam uma reacção na pintura digital, acionando uma animação gráfica específica. Por exemplo no caso do *The Son of Man*, os visitantes têm à disposição uma bomba de ar que ao ser acionada faz com que a maçã representada na cara da figura vá aumentando de tamanho até rebentar. Em *American Gothic* os visitantes podem puxar uma fita, tipo persiana, que vai movendo verticalmente elementos do quadro alterando o cenário e as vestimentas rurais da pintura.



Figura 2. Neil Mendoza movendo o braço mecânico para acionar a mão digital que, por sua vez, faz cócegas ao *Laughing Cavalier* de Frans Hals (1624)

Nas intervenções e abordagens feitas nestas obras por parte de Mendoza encontramos muitos pontos de contacto às abordagens realizadas neste *workshop*, onde os alunos se apropriaram, desconstruíram e reconstruíram a obra de Francis Bacon. Essa aproximação é mais evidente nos casos onde foram exploradas técnicas de animação por recortes (*cut-out*) em que elementos das obras (ou fotos) foram recortados e animados dando vida e movimento às imagens estáticas (Figura 3).

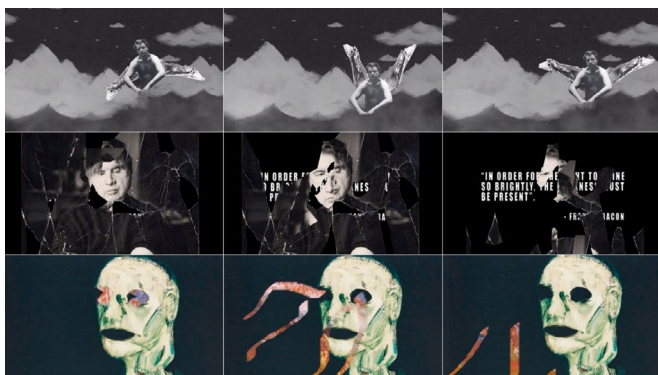


Figura 3. Fotogramas de animações de Diego Garcia (primeira linha de imagens), Klara Tapadas (segunda linha de imagens) e Pedro Machado (terceira linha de imagens)

Outra abordagem comum nos trabalhos resultantes do *workshop* foi a utilização de técnicas próximas à rotoscopia em que os estudantes criaram desenhos fotograma a fotograma por cima das imagens originais (Figura 4). Em determinados casos, esses desenhos replicam a imagem original, noutros casos acrescentam novos elementos expandindo as obras.



Figura 4. Fotogramas de animações de Luana Baia (primeira linha de imagens), Nádía Cardoso (segunda linha de imagens) e Fabiana Ferreira (terceira linha de imagens)

Estas duas abordagens —recorte e rotoscopia— foram as técnicas mais utilizadas nos trabalhos realizados. No entanto, encontramos outras explorações técnicas marginais a estes dois casos. Serve de exemplo a recriação em 3D de uma das pinturas do tríptico *Second Version of Triptych* (1944), sendo que a animação é feita através do movimento de câmara dentro da própria obra dando-nos uma nova perspectiva espacial sobre a mesma; ou explorações de manipulação e edição de imagem e efeitos de vídeo (Figura 5).

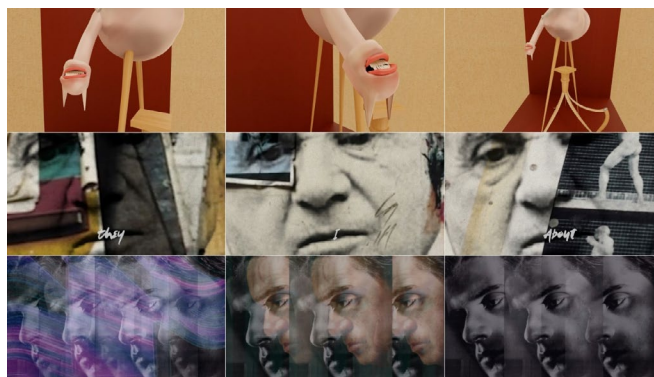


Figura 5. Fotogramas de animações de Fábio França (primeira linha de imagens), Ana Ribeiro (segunda linha de imagens) e Pedro Machado (terceira linha de imagens)

Verificamos, assim, que os resultados traduziram-se em abordagens muito distintas quer em termos criativos quer no que concerne a recursos técnicos. Por um lado, observa-se que a formação de cada participante determinou, em grande parte, a abordagem a seguir e as tecnologias digitais a implementar, por outro lado, a mostra e discussão semanal de trabalhos possibilitou uma maior interação entre participantes e partilha de ideias, contribuindo para o desenvolvimento e crescimento das propostas. Outros fatores contribuíram grandemente

para a diversidade de resultados, nomeadamente a multiplicidade de recursos visuais facultados aos participantes que incluíam imagens de pinturas, fotografias utilizadas pelo artista para desenvolver as suas composições, imagens do seu estúdio com inúmeros materiais e ferramentas de trabalho, fotografias biográficas, vídeos, textos e citações. Todos estes elementos foram absorvidos e integrados de diferentes formas nas animações que exploraram aspetos como: o lado caótico do artista que afirmava trabalhar melhor no meio do caos (Part of a Bigger Plan, 2018); a multiplicidade de planos numa mesma obra; a transformação da obra num objeto tridimensional facultando ao espectador uma visita virtual em torno da figura retratada; a construção e desconstrução do retrato representando simbolicamente a languidez e o arraste da imagem; a sucessão de negativos fotográficos utilizados pelo artista em passagens e sequências que remetem para um ambiente mais cinematográfico; contrastes cromáticos e paletas de cores vibrantes reforçados pela presença de fundos negros; a dramatização excessiva da figura retratada.

Nesta multiplicidade de resultados obtidos, subjaz o perfil académico dos alunos-autores de cada animação, destacando-se, por exemplo, o recurso ao texto e rigor no tratamento tipográfico mais patente em participantes oriundos da Licenciatura em Design de Comunicação; o trabalho da tridimensionalidade da figura e virtualização da obra presente em projetos de participantes provenientes da Licenciatura de Videojogos e Aplicações Multimédia; ou a animação da figura numa abordagem que remete para uma envolvimento cinematográfica, explorando efeitos sonoros, mais comum em projetos de participantes da Licenciatura de Comunicação Audiovisual e Multimédia. Esta pluralidade de abordagens, que culmina num universo imagético tão diverso, revelou-se verdadeiramente enriquecedora, quer em termos pedagógicos, quer no próprio contexto expositivo.

4. Considerações finais

Este texto descreve a realização de uma prática pedagógica inserida no contexto real de uma exposição aberta ao público e realizada pela primeira vez em Portugal em abril de 2021. Esta prática foi realizada em duas universidades com cursos artísticos, assumindo diferentes contornos: na ESAP foi inserida no contexto da Unidade Curricular de *Arte e Comunicação Multimédia*; na ULP foi desenvolvida num contexto extracurricular.

O apelo à ludicidade, ao *storytelling*, à exposição de trabalho académico em espaço público, ao contacto com um artista britânico de referência, a ligação com um cliente real —a curadora da exposição—, a visita ao espaço e às cores e a envolvimento do estúdio, visionado através de vídeos e fotografias, foram fatores que manifestamente contribuíram para um grande envolvimento dos participantes, bem como a vários níveis pedagógicos, incluindo: o conhecimento de um artista de outra geração, a cenografia do espaço (tanto do estúdio como dos seus quadros), a manipulação digital e a interpretação duma estética materializada em cada um destes trabalhos em exposição.

Os resultados obtidos nas duas universidades traduziram-se em animações com abordagens muito diversificadas, quer em termos de recursos visuais, quer em termos de recursos tecnológicos. Vários aspetos contribuíram para esta multiplicidade de resultados, salientando-se: as diversas fontes de informação que foram facultadas aos participantes e que forneceram um leque de imagens visuais do ambiente de trabalho e das obras muito enriquecedor; a afinidade dos estudantes com obras diferentes do artista, que por si só conduziram a resultados distintos; a

familiaridade dos participantes com diferentes tecnologias, fruto das distintas áreas de formação de onde eram provenientes.

Os trabalhos, integrados na exposição *Graphic Works of Francis Bacon*, foram apresentados em 2 monitores de televisão num espaço de reduzida luminosidade de forma a isolar os vídeos e criar um ambiente autónomo e mais envolvente.

Esta colaboração em trilogia: Museu, Academia e Fundação pretende dar voz e vida a um debate entre a exposição da obra de arte e a sua respetiva tradução multimédia. Nesta iniciativa, foi nosso objetivo convergir “o melhor dos dois mundos”: as obras originais e as interpretações multimédias dessas obras. Criou-se, então, no recinto espaço expositivo, um espaço para a mostra dessas múltiplas interpretações dos estudantes participantes, exibidas rotativamente, em *loop*. Essas interpretações não se encerram em si próprias, incentivando, pelo contrário, um potencial de continuidade de novas interpretações pela própria imaginação do público.

Considera-se que esta colaboração foi, até à data, bem-sucedida no universo temporal que se esperava e os resultados expectáveis bem acolhidos. A fase que se segue é a da exposição ao público, onde serão auscultadas as opiniões dos visitantes e feitos registos de imagens perspetivando compreender, numa abordagem etnográfica, qual a resposta a este exercício.

BIBLIOGRAFIA

- Alexander, J., Barton, J., & Goeser, C. (2013). Transforming the Art Museum Experience: Gallery One. In *Museums and the Web 2013*, N. Proctor & R. Cherry (eds). Silver Spring, MD: Museums and the Web. <https://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/transforming-the-art-museum-experience-gallery-one-2/>
- Alvelos, H., Barreto, S., Chatterjee, A., & Penedos-Santiago, E. (2019). On the brink of dissipation: The reactivation of narrative heritage and material craftsmanship through design research. In *Research & Education in Design: People & Processes & Products & Philosophy: Proceedings of the 1st International Conference on Research and Education in Design (REDES 2019)*, November 14-15, 2019, Lisbon, Portugal Amado, P., & Martins, N. (2021). Procedural pattern interpretations of the work of António Quadros Ferreira. In *VVAA, Threads of a Legacy. Towards a pedagogical heritage in art and design: the Porto School of Fine Arts, 1956-1984* (114-125). Porto: ID+ The Research Institute for Design, Media and Culture.
- Charr, M. (Ed.). (2020, June 17). *How technology is bringing museums back to life. MuseumNext*. <https://www.museumnext.com/article/how-technology-is-bringing-museums-back-to-life/>
- DGPC (2016). *Resultados globais do Estudo de Públicos de Museus Nacionais*. Direção-Geral do Património Cultural. <http://www.patrimoniocultural.gov.pt/museus-e-monumentos/dgpc/estudos-de-publicos/>
- DN/Lusa (Ed.) (2020, February 28). *A vida e a obra de Vincent van Gogh cabem numa tenda em Lisboa*. Diário de Notícias. <https://www.dn.pt/cultura/a-vida-e-a-obra-de-vincent-van-gogh-cabem-numa-tenda-em-lisboa--11866348.html>
- Hammer, M. (2012). Contradiction and Continuity in the Art of Francis Bacon. In Rina Arya (Ed.), *Francis Bacon: Critical and Theoretical Perspectives* (121-168). Peter Lang AG. Internationaler Verlag der Wissenschaften.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. Scarecrow Press.
- Keen, A. (2008). *O Culto do Amadorismo*. Guerra e Paz.
- Kol, J. (Ed.). (1995). *Grandes Pintores do Século XX: Bacon*. Globos.
- Lima, C., Barreto, S., Alvelos, H., Penedos-Santiago, E., & Martins, N., (2020a, September). Typographic essays as a contribution to trans-generational wisdom transfer in art and design. In C. Lima (Chair), *Wisdom Transfer: Towards the Scientific Inscription of Individual Legacies in Contexts of Retirement From Art and Design*. Symposium conducted at the meeting The Barcelona Conference on Arts, Media & Culture 2020, Barcelona, Spain. <https://iafor.org/archives/conference-programmes/bame/programme-2020.pdf>
- Lima, C., Barreto, S., Alvelos, H., Penedos-Santiago, E., Martins, N., Santos, R., & Amado, P. (2020b, May). *Pedagogical practices for the appropriation and activation of transgenerational knowledge in art and design*. Paper presented at the ACAH2020 11th Asian Conference on Arts and Humanities, Tokyo, Japan. Abstract retrieved from <https://iafor.org/archives/conference-programmes/acad/acad-programme-2020.pdf>
- Palfrey, J., & Gasser, U. (2008). *Born digital: understanding the first generation of digital natives*. Basic Books.
- Part of a Bigger Plan (Producer). (2018). Francis Bacon's Studio, Fondation Beyeler. <https://vimeo.com/295347211>
- Peppiatt, M. (2006). *Francis Bacon in the 1950s*. Yale University Press.

- Peppiatt, M. (2009). *Francis Bacon*. Apple Books.
- Santos, R. (2019). As possibilidades narrativas da ilustração no diálogo transgeracional: Uma prática pedagógica enquadrada no projecto Wisdom Transfer. Proceedings of the 6º Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas no Ensino Superior, Santarém, Portugal. In CNaPPES 2019 – Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas no Ensino Superior, 38-44. https://cnappes.org/cnappes-2019/files/2020/11/LIVRO-ATAS-FINAL-CNaPPES2019_revisto-301020200913.pdf
- Santos, R. (2020). The Visual Storytelling as a Way to Create Knowledge and Empathy Between Generations in Academic Institutions. The Barcelona Conference on Arts, Media & Culture 2020: Official Conference Proceedings (pp. 1-14). <https://papers.iafor.org/proceedings/conference-proceedings-bamc2020/>
- Stenson, B. (Ed.) (2018, July 26). Paris's first digital art museum: all lit up at Atelier des Lumières. The Guardian. <https://www.theguardian.com/travel/2018/jul/26/atelier-des-lumiere-paris-digital-art-museum-klint>
- Sylvester, D. (1999). *The Brutality of Fact: Interviews with Francis Bacon*. Thames & Hudson.

SOBRE OS AUTORES

Cláudia Raquel Lima é doutorada em Media Digitais (Universidade do Porto, 2015), tendo sido bolsista da FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia. Tem um Mestrado em Ciências da Comunicação, um Mestrado em Design e Multimédia, e é licenciada em Design. É Professora de Design, Tipografia e Desenho na Universidade Lusófona do Porto e investigadora no ID+ – Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura. Participou ativamente no projeto *Transferência de Sabedoria: Contributos para a inscrição científica de legados individuais em contextos de reforma universitária e científica nas artes e design*, financiado pela FCT. Neste âmbito, desenvolveu um pós-doutoramento na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto focado no estudo das primeiras práticas pedagógicas em Design nesta faculdade e na formação do primeiro curso nesta área. Os seus interesses de investigação incluem o estudo de práticas de ensino em

arte e design; fotografia como documento social; práticas de comunicação de bibliotecas públicas na web.

Susana Barreto é investigadora em design e professora no departamento de design na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Fez o Doutoramento e pós doutoramento na Central Saint Martins em Londres no contexto da ética das imagens globais. Este interesse surgiu após a sua passagem por Macau onde trabalhou como designer em contextos de imagens multi-culturais. Concluiu recentemente 2 projectos de investigação, (1) *Wisdom Transfer: contributos para a inscrição científica de legados individuais em contextos de aposentação do ensino superior e de investigação em arte e design*, e (2) *Anti-Amnésia: a investigação em design como agente narrativo e regenerador e reinventivo de culturas e técnicas industriais portuguesas em extinção*. Os seus interesses de investigação centram-se no papel da cultura na comunicação visual, metodologias visuais, design e crime, ética no design, histórias de vida de figuras do design português, colecções visuais/históricas.

Rodrigo Carvalho (Porto, 1983), designer multimedia & new media artist, é licenciado em Design pela U.Aveiro (Aveiro, 2005), Mestrado em Artes Digitais pela U. Pompeu Fabra (Barcelona, 2009) e Doutoramento em Media Digitais pela U. Porto/UT Austin Colab (Porto, 2018). No seu trabalho explora visuais e dispositivos interactivos para a criação de performances, instalações e espaços imersivos. Já esteve exposto em variados eventos nacionais e internacionais como: Sonar Festival (Barcelona), Mutek (Barcelona), ISEA (Dubai), Iminente (Lisboa) entre outros. É também responsável pela parte visual do projecto BorisChimp504 e co-fundador do estúdio criativo Openfield. www.visiophone-lab.com