Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte
2019

Albano José Carneiro Leal Ribeiro

DA ORIGINALIDADE AO PLÁGIO E VICE-VERSA: OS LIMITES E EXPRESSÕES DA CRIAÇÃO ARTÍSTICA

Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte
2019

Albano José Carneiro Leal Ribeiro

DA ORIGINALIDADE AO PLÁGIO E VICE-VERSA: OS LIMITES E EXPRESSÕES DA CRIAÇÃO ARTÍSTICA

dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Criação Artística Contemporânea, realizada sob a orientação científica da Doutora Graça Maria Alves dos Santos Magalhães, Professora Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Dedico este trabalho a todos os que acreditam na ARTE ou noutra qualquer utopia.

o júri

Presidente	Prof. Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro
Arguente	Prof.ª Doutora Maria de Fátima Lambert Alexandrino Alves de Sá Monteiro Professora Coordenadora, Escola Superior de Educação da Politécnico do Porto
Orientadora	Prof.ª Doutora Graça Maria Alves dos Santos Magalhães Professora Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Agradeço à minha orientadora Professora Doutora Graça Magalhães pela disponibilidade, apoio e confiança nas minhas capacidades.

Obrigado Adriana, pela tua ajuda incansável.

palavras-chave Arte, Autoria, Apropriação, Originalidade, Plágio.

resumo

A apropriação e o plágio têm sido temáticas muito debatidas no último século. Desde o aparecimento dos *ready-mades* de Duchamp, na primeira metade do século XX, que se tornou impossível ignorar a questão da utilização por parte de determinados artistas, de obras ou conceitos desenvolvidos por outros artistas. É um fenómeno que já existia antes, mas com Marcel Duchamp passou a ser debatido criticamente no seio da arte e genericamente pelo público. Esta dissertação procura através da objetividade dos conceitos pesquisar, debater e explorar a interligação entre a apropriação, o plágio e a originalidade artística conjugando a pesquisa teórica com a exploração prática através da produção do projeto artístico denominado *Em tempos, o século XXI.*

keywords Art, Authorship, Appropriation, Originality, Plagiarism.

abstract

Appropriation and plagiarism have been much debated themes in the last century. Since the emergence of the *ready-mades* from Duchamp, in first half of the 20th century, it has become impossible to ignore the question of artists using works or concepts developed by other artists. It's a phenomenon that already existed before, but with Marcel Duchamp came to be debated critically in the field of art and generically by the public. This dissertation seeks, through the objectivity of concepts, to research, debate and explore the interconnection between appropriation, plagiarism and artistic originality, combining the theoretical research with the practical exploration through the production of the artistic project denominated *In times, the 21st century*.

Índice

Introdução 3

Parte 1: Estado da arte 7

1. Obra de arte 9

1.1. Acerca do conceito de arte 11

1.1.1. Teorias convencionais: institucionais e históricas 12

1.1.2. Teorias tradicionais 12

1.1.3. Teorias híbridas 13

1.2. O artista 13

1.3. Arte contemporânea 15

2. Autor e autoria 16

2.1. A autoria na contemporaneidade 17

2.2. A "função" autor 18

3. Plágio 20

3.1. A origem do plágio 22

3.2. O plágio na contemporaneidade 23

3.3. Outros conceitos relevantes: Propriedade Intelectual, Direitos de autor, pirataria na internet 24

4. Apropriação 26

4.1. O artista e(é) o autor 29

4.2. Discussão de exemplos: Casos de tribunais 30

4.2.1. Art Rogers e Jeff Koons 31

4.2.2. Andrea Blanch e Jeff Koons 32

4.2.3. Susan Meiselas e Joy Garnett 33

4.2.4. Katrijn Van Giel e Luc Tuymans 34

4.2.5. Patrick Cariou e Richard Prince 34

Parte 2: Desenvolvimento do projeto 39

5. Contextualização 40

6. Metodologia artística 41

7. Considerações formais e de conteúdo 41

7.1. As técnicas exploradas 41

7.1.1. *Morphing* 42

7.1.2. *Warping* 43

7.1.3. *Zooming* 44

7.1.4. *Strobing* 45

7.1.5. Transição por dissolução 46

7.1.6. Sobreposição 46

7.3. Experiências 47

7.3.1. *Avanço tecno lógico* (vídeo, 4m16s) 48

7.3.2. *Perturbação estável* (vídeo, 4m14s) 57

7.3.3. *Arquivos* (vídeo, 3m56s) 65

7.3.4. *Outros tempos* (vídeo, 2m41s) 73

Considerações finais 79

Lista de Figuras 81

Bibliografia 87

Anexos 90

Introdução

O interesse pela questão de investigação desenvolvida neste trabalho e dissertação não tem uma data nem uma origem específica. Desde há muito tempo que a dúvida sobre a criatividade e a utilização de ideias de outros se constitui como uma questão crítica no desenvolvimento do meu trabalho artístico. Desde cedo dava por mim a questionar-me de onde surgiria a inspiração dos artistas que eu admirava. Mais tarde o interesse por este tema foi crescendo, daí a escolha de um mestrado com uma forte componente prática, por forma a transformar em matéria todas as minhas dúvidas e inquietações relativas ao tema da originalidade, mais especificamente em relação à produção de conteúdos visuais.

O que é que faz de um artista autor da sua obra de arte? Que relação especial existe nessa autoria que faz com que a obra de arte deva ser interpretada em termos dos significados do artista? Ou em termos dos significados que o artista podia ter tido? Foi no século XX que a noção de autor começou a ser sistematizada e um dos seus primeiros pensadores, Roland Barthes, escreve sobre o fim desse mesmo autor, sugerindo que "é preciso inverter o mito: o nascimento do leitor deve pagar-se com a morte do Autor" (Barthes, 1968: 64). Michel Foucault concorda, argumentando que o conceito de autor é autoritário e pouco mais faz que restringir o livre pensamento de quem lê e, portanto, sugere que "deixemos o escritor, deixemos o autor e vamos estudar, em si mesma, a obra. A palavra "obra" e a unidade que ela designa são provavelmente tão problemáticas quanto a individualidade do autor." (Foucault, 1992: 90)

Apesar de não muito longa, a minha experiência enquanto artista levou-me a querer aprofundar as questões do plágio, apropriação, autoria, criador, artista, com a intenção de dissecar estes tópicos e assim desenvolver uma pesquisa acerca daquilo que são as referências assumidamente marcadas por artistas anteriores.

No primeiro capítulo será feita uma análise da literatura que aborda o conceito de obra de arte. De forma a poder explorar a temática do plágio nas artes visuais, impõe-se desde logo uma análise breve do conceito de arte, bem como a procura da definição de obra de arte, através de diferentes teorias exploratórias, nomeadamente as teorias convencionais, tradicionais e híbridas.

De seguida, a investigação explora as características que possibilitam a apelidação de alguém como artista. Finalmente, terminamos com uma análise da correlação destes diferentes conceitos - de arte, obra de arte e artista - no seio da arte contemporânea, antes de entrar na exploração do conceito de autoria.

O capítulo dois foca-se em duas noções: autor e autoria. Para poder identificar-se uma situação de plágio ou de apropriação, é imperativo haver uma situação de autoria, e por isso, naturalmente, haver um autor. Importa então neste momento apreciar a evolução destas noções ao longo dos séculos, culminando no pensamento da época atual.

Um dos conceitos mais relevantes de plágio surge com Gordon Stein em 1993, que de uma forma geral, identifica o plágio com o roubo da Propriedade Intelectual de uma pessoa. Em 2006, Sven Meyer zu Eissen e Benno Stein subdividiram o conceito de plágio, de maneira a tentar explicá-lo de uma forma mais detalhada. Com eles, surgem assim as definições de cópia exata e cópia modificada, e dentro delas as

noções de cópia igual, autoplágio, cópia exata ajustada, cópia conceptual e apropriação. Este campo torna-se, assim, bem mais complexo e denso.

No capítulo três, depois de uma análise geral dos conceitos cuja compreensão se impõe, para se poder aferir, numa dada situação, se existe plágio ou não, importa compreender o fenómeno do plágio. Começaremos pela sua origem, navegando depois pela sua interpretação na contemporaneidade e seguido das subdivisões que ele abarca. Para terminar, exploraremos conceitos que se encontram interligados e corelacionados com a prática do plágio, como é o caso da Propriedade Intelectual, do Direito de autor e da pirataria na internet.

No quarto capítulo, ainda dentro da questão artística, procuraremos examinar as abordagens teóricas para a apropriação e as suas origens no movimento pós-moderno. Serão discutidas as classificações e relações que identificam a arte como apropriação. A pergunta que se pretende ver respondida é: de que forma os artistas se apropriam de matéria artística já existente para criar novas obras, de forma a que estas ofereçam novas perspetivas acerca dos trabalhos anteriores?

Esta dissertação pretende argumentar a necessidade empírica, metodológica e prática de compreender melhor as relações entre o plágio e a originalidade dentro do campo da criatividade artística. Pretende-se que este trabalho adicione novas abordagens e complemente a literatura já existente.

Assim sendo, a questão levantada neste trabalho de investigação procura responder à pergunta:

Existirá plágio criativo no campo das artes visuais?

Para melhor responder a esta pergunta, a investigação será orientada por quatro abordagens mais explícitas, questões que servem para operacionalizar a preocupação central desta tese:

1. Como e porque é que os artistas se apropriam de matéria artística existente para criar novas obras?
2. Em que medida a apropriação se constitui como território fértil para a criação artística?
3. Ao pensarmos a apropriação como “arquivo” este é operante apenas a partir do campo conceptual ou configura outras realidades da obra?
4. De que modo as novas criações oferecem novas perspetivas acerca dos trabalhos anteriores?

Metodologicamente e de forma a conseguir responder às questões de investigação, esta dissertação procura combinar diferentes campos analíticos: o seu foco principal estará intimamente ligado com a História da Arte, mas também fará uso de teorias da Estética e do Direito, nomeadamente o Direito da Propriedade Intelectual.

Para além da introdução e da conclusão, esta dissertação está dividida em duas partes: a Parte 1, que corresponde ao estado da arte, e a Parte 2, que consiste no desenvolvimento do projeto.

Na Parte 1 analisam-se e exploram-se diferentes conceitos, correntes artísticas e fenómenos que são essenciais para a compreensão da articulação entre as noções de plágio, apropriação e originalidade. Para tal, partiu-se da leitura de obras de autores que abordaram os temas, de forma mais geral, afunilando depois para autores

que se focam especialmente nas questões de apropriação e plágio na área das artes.

A Parte 2 consiste no desenvolvimento do projeto prático, ou seja, são desenvolvidos diversos exercícios conceptuais na área da videoarte, onde são usadas determinadas técnicas tais como o *morphing*, o *warping*, o *zooming* e o *strobing*, de forma a explorar os limites dos conceitos da apropriação, plágio e originalidade.

As fontes escolhidas para a seleção do material utilizado nos exercícios práticos apresentam um denominador comum: são materiais de domínio público, retirados de plataformas como o *Pixabay, Videvo, Pexels, Videezy, WeDistill, Vidsplay ou* o *Vimeo*. Foram utilizados diferentes softwares de imagem para concretizar os exercícios, nomeadamente o *Sqirlz Morph 2.1*., o *Adobe Premiere Pro CC v13.0.2 (Build 38)* e *Adobe Media Encoder CC v13.0.2 (Build 39).* Para um exercício em particular, foram também usados materiais encontrados nos arquivos da Rádio Televisão Portuguesa.

Finalmente, é feita uma articulação entre a Parte 1 e a Parte 2, de forma a refletir sobre aquilo que foi explorado. Deste modo, as considerações finais ou conclusões a que se chega procuram responder à pergunta de base da investigação e às suas quatro derivações mais explícitas. Não existe a intenção de que os estudos aqui apresentados sejam conclusivos, pelo contrário, considera-se a possibilidade que a pesquisa e argumentação possa esclarecer algumas das questões problemáticas que este tema envolve.

Parte 1: Estado da arte

1. Obra de arte

Como refere Walter Benjamin no ensaio *A obra de arte na época da sua reprodução mecanizada* (2010), sempre foi possível reproduzir obras de arte. Enquanto, numas situações, alguns "reprodutores" o faziam apenas com a finalidade do lucro fácil, noutras situações a reprodução era promovida pelos próprios mestres através de exercícios de imitação praticados pelos seus discípulos, sobretudo com a intenção de divulgar e difundir as suas obras originais.

Com o aparecimento da xilogravura, a reprodução do desenho em série tornou-se uma realidade, muito antes do aparecimento da reprodução técnica da escrita, que veio expandir a distribuição de informação através da imprensa. Estas técnicas de reprodução serviram para fazer chegar mais rapidamente e a um maior número de pessoas os conteúdos informativos que até então demoravam a difundir-se.

Mais tarde a litografia veio inovar o processo de reprodução ao criar um procedimento muito mais preciso que o procedimento da xilogravura, permitindo às artes gráficas colocar no mercado produções em massa e criações sempre novas. No entanto, ainda a litografia se estava a impor e a serem exploradas todas as suas potencialidades quando surge a fotografia, que veio revolucionar o processo de reprodução da imagem, que até então se focava sobretudo na técnica manual, pela aproximação à realidade, trouxe uma responsabilidade acrescida ao olhar. É com a fotografia que a reprodução de imagens se acelera para patamares semelhantes ao da palavra oral. "Pela primeira vez nos procedimentos reprodutivos da imagem, a mão via-se liberta das obrigações artísticas mais importantes, que doravante incumbiam apenas ao olho." (Benjamin, 2010: 14)

Com o aparecimento da fotografia, a rapidez na reprodução aumenta, pois a diferença dos meios técnicos evidencia-se, o tempo que demora a mão a acionar a máquina fotográfica é muito menor que o tempo que a mão demora a operar com o riscador. Com a reprodução a grande escala que a fotografia proporciona, surge uma mudança de paradigma, o valor de culto recua para dar lugar ao crescente valor de exposição. Com as novas técnicas de reprodução surge também a necessidade de tornar as obras de arte mais acessíveis e disponíveis para serem expostas, criando um processo de mercantilização que transforma as obras em produtos e mercadorias. E neste processo o valor da obra de arte alterou-se.

Walter Benjamin defende no seu ensaio que à reprodução falta o aqui e agora, que é a existência única no lugar onde se encontra, e é precisamente essa existência única que revela a característica singular da obra de arte. Com as técnicas de reprodução essa característica perdeu-se. A questão da autenticidade também é levantada. A autenticidade existe na reprodução manual, mas o mesmo não acontece na reprodução mecanizada. "A autenticidade de uma coisa integra tudo o que ela comporta de transmissível devido à sua origem, à sua duração material e ao seu testemunho histórico." (Benjamin, 2010: 15)

A partir daqui o autor foca-se no seu conceito fundamental da obra de arte, a aura, algo único, marcado pela sua autenticidade, pelo seu aqui e agora e pela sua originalidade. Através da reprodução mecanizada, a aura da obra de arte perde-se, pois transforma a matéria de ocorrência única em matéria de ocorrência em massa. Walter Benjamin refere o culto como expressão original que faz parte da obra de arte. Daí a importância da presença da aura, e a sua função ritual, que fundamenta o valor singular da obra de arte como sendo autêntica e que atinge o seu valor original.

Com a decadência do valor da autenticidade na reprodução, transforma-se também a função social da arte. A experiência ritual dá lugar a uma prática política. Daí a sua explicação da transição do valor de culto da obra de arte para uma maior valorização da exposição. No passado, a criação de uma obra teria como objetivo inicial o serviço do culto religioso ou a exaltação do soberano através da figura dos senhores aristocratas.

> O valor ritual quase exige que a obra se mantenha escondida: certas estátuas de deuses não são acessíveis senão ao sacerdote, certas imagens da Virgem ficam veladas durante quase todo o ano, certas esculturas das catedrais góticas são invisíveis para o espectador ao nível do chão. (Benjamin, 2010: 20)

Com a emancipação ritual das diferentes práticas artísticas, o valor dos objetos de culto perde-se e a sua vasta difusão faz com que esses mesmos objetos se transformem em meros produtos e mercadorias. A fotografia e o cinema são os exemplos mais fáceis deste valor de exposição. Ao observarmos o público, ou as massas, que vão ao cinema ver um filme, é possível perceber que não existe mais o valor de culto, nem mesmo o valor de exposição. Passa a ser, antes, uma relação entre o consumidor e o produto. Embora sendo uma produção cultural, não é possível perceber a singularidade, a autenticidade nem a aura. É uma mera reprodução, onde o objetivo final se limita ao acesso do produto ao consumidor para gerar lucro.

Walter Benjamin destaca uma característica da relação que as massas têm com a arte. Quanto menor for a importância social, mais se afasta a atitude crítica do público. Aprecia-se o convencional, e o que é verdadeiramente novo é censurado com repulsa e aversão pelo público. As massas interessam-se por diversão e distração, e a arte requer um certo tipo de recolhimento para parte de quem a aprecia e a observa. Este recolhimento pressupõe uma imersão na obra de arte, ao contrário do comportamento das massas que apenas se cinge a absorver em si a obra de arte.

O autor faz uma reflexão sobre as massas e os regimes políticos. Considera que a obra de arte pode desempenhar um papel de resistência política, e toma como exemplo o cinema, que através dos seus mecanismos possibilita às massas expressarem-se de forma consistente e em uníssono. A política utilizou a arte como arma, e o fascismo foi exemplo disso, possibilitando a expressão das massas sem que, ao mesmo tempo, pudessem exercer os seus direitos, criando uma ilusão através do filme ficcionado que tenta passar por ser um registo documental.

Apesar da sua visão pessimista, Walter Benjamin reconhece na reprodução mecanizada da fotografia e do cinema uma forma própria de arte, com as suas particularidades, onde se diluem por exemplo os conceitos de original e do que é a sua reprodução. Outro tema que surge prende-se com o facto da apresentação destes materiais, que até então só estavam acessíveis em museus e passaram a estar disponíveis nas casas do cidadão comum, com o aparecimento da televisão.

O mundo contemporâneo está cada vez mais saturado de estímulos visuais, onde tudo o que nos rodeia são imagens, e os tópicos abordados no ensaio de Walter Benjamin mantêm-se atuais, continuando a levantar questões relativamente à representação do mundo através dos estímulos visuais cada vez mais infinitamente presentes. A aura dissipou-se e o carácter exclusivo da obra, a experiência única no espaço e no tempo, com o aqui e agora, que concedem os atributos de raridade passaram a ser plurais com a reprodução mecanizada. Os objetos artísticos fragmentaram-se e constituem atualmente uma imensidão de possibilidades, espalhadas no espaço e no tempo.

1.1. Acerca do conceito de arte

Qual a melhor forma de definir arte e qual o seu valor para a sociedade? Este assunto preocupou alguns dos maiores filósofos da história e ainda hoje se procura essa definição. Platão, Aristóteles, Hegel, Kant, entre outros, procuraram a resposta para estas questões. Olhando para a linha temporal da História da Arte, fica claro que o próprio significado básico do termo “arte” sofreu alterações e evoluiu ao longo do tempo, criando inevitavelmente mudanças naquilo que é considerado como “boa” arte. De facto, tanto a noção de "obras da arte", como um conjunto especial de objetos, bem como a ideia de “artista", como um indivíduo ativo na produção de conhecimento, são decorrentes do Renascimento italiano.

Desde então, com a evolução da institucionalização da arte, as fronteiras e as definições de "arte" têm sido continuamente pensadas, passando pela rejeição dos impressionistas da academia a Marcel Duchamp e a contestação dadaísta de todas as noções tradicionais da identidade do artista e de arte, que vieram complexificar ainda mais a forma como percebemos e valorizamos a arte atualmente.

Em 1971, George Dickie (2008) definiu arte como uma categoria sociológica e, segundo ele, aquilo que as escolas de arte, os museus e os artistas definirem como arte deve ser considerado como tal, independentemente das definições formais. Assim sendo, qualquer objeto pode tornar-se numa obra de arte ao ser colocado no contexto artístico, como por exemplo um museu ou uma galeria de arte. Prova disso são o urinol de Duchamp e as pinturas das sopas Campbell de Andy Warhol. Nesse processo, o objeto adquire todas as características que definem a arte e é valorizado como tal, tanto ao nível social, cultural como financeiro.

Figura 1. Andy Warhol
Campbell's Soup Cans, 1962
(imagem: The Museum of Modern Art)

As definições atuais tentam ser inclusivas de novos conceitos e dimensões de arte. Um tipo de definição contemporâneo, convencional, centra-se nas características institucionais da arte, dando especial destaque ao modo como a arte muda ao longo do tempo, as obras modernas que parecem romper radicalmente com toda a arte tradicional e os seus cânones, as propriedades que cada obra tem relaciona-se com obras anteriores e todas elas dependem dessas relações para a História da Arte, géneros de arte, etc. De uma forma mais ampla, trata-se da heterogeneidade da classe das obras de arte.

Segundo Dickie (1984), as teorias da arte procuram acima de tudo focar-se em

dois tipos de argumentos: as características culturais historicamente incompletas; bem como as características culturais e históricas que apontam na direção de um núcleo estético consensual. As teorias convencionais tratam características culturais incompletas da arte como fundamentais e visam delimitar os fenómenos, como a arte moderna revolucionária e a estreita conexão tradicional da arte com a estética, em termos sociais e históricos.

Para Monroe Beardsley (1982), as teorias que favorecem a corrente clássica ou tradicional, também chamada de funcional, invertem essa ordem exploratória. Estas teorias adotam conceitos tradicionais tendo como base a estética, e procuram explicar os fenómenos tornando os conceitos mais densos, como por exemplo, defendendo um conceito de riqueza estética para incluir propriedades não-percetivas ou tentando, pelo menos, uma integração desses conceitos.

1.1.1. Teorias convencionais: institucionais e históricas

Como refere George Dickie (1984), as teorias convencionais dividem-se em duas vertentes, institucional e histórica. A teoria institucional defende que uma obra de arte é um artefacto criado por um artista, para ser apresentado a um público do universo da arte. A teoria histórica defende que as obras de arte se encontram necessariamente numa relação histórico-artística com um conjunto de obras de arte anteriores.

Segundo Dickie (1974), de acordo com uma versão inicial da teoria institucional, uma obra de arte é um artefacto sobre o qual alguma pessoa atua em nome do mundo da arte para que lhe seja conferido o estatuto de candidato a apreciação. Dez anos depois, em 1984, o mesmo autor, em *The Art Circle*, defende que a teoria institucional consiste num conjunto interligado de cinco definições:

1. Um artista é uma pessoa que participa com compreensão na criação de uma obra de arte;
2. Uma obra de arte é um artefacto criado para ser apresentado ao público do mundo da arte;
3. Público é um conjunto de pessoas cujo os membros possuem um determinado grau para entender um objeto que lhes é apresentado;
4. O mundo da arte é a totalidade de todos os sistemas artísticos;
5. O sistema artístico é uma estrutura para a apresentação de uma obra de arte por um artista a um público do mundo das artes.

Por sua vez, as teorias históricas defendem que o que caracteriza as obras de arte possui alguma relação histórico-artística especificada em algumas obras de arte anteriores e rejeitam qualquer compromisso com um conceito trans-histórico de arte. As teorias históricas têm diversas variações. De acordo com a versão de Jerrold Levinson, uma obra de arte é algo que foi seriamente pretendido, tendo como relação obras de arte preexistentes ou anteriores que são ou foram corretamente consideradas (Levinson, 2011: 8).

1.1.2. Teorias tradicionais

As teorias tradicionais procuram encontrar uma função ou intenção de funções que permitam considerar obras de arte definitivas. Inserem-se aqui as teorias estéticas. Cada teoria estética incorpora diferentes visões das propriedades e julgamentos.

Uma das teorias é a de Monroe Beardsley (1982), que considera que uma obra de arte é um conjunto de condições destinadas a proporcionar uma experiência com caráter estético marcante ou um conjunto que pertence a uma classe que se destina a ter essa capacidade.

1.1.3. Teorias híbridas

As teorias híbridas são compostas por características que dividem pelo menos um componente institucional com pelo menos um componente estético, procurando assim agregar tanto a arte mais tradicional como a arte contemporânea, que muitas das vezes parece não ter nenhuma dimensão estética significativa.

A teoria de Stephen Davies (2015) defende que algo é arte se:

1. Mostrar excelência de habilidade e realização na realização de metas estéticas significativas;
2. Se inserir sob um género artístico ou uma forma de arte estabelecida e reconhecida publicamente dentro de uma tradição artística;
3. Se é pretendido pelo seu criador/apresentador ser arte e o seu criador/apresentador fizer o que é necessário e apropriado para realizar essa intenção.

Resumindo, as teorias convencionais são válidas até à arte moderna, mas têm algumas dificuldades em explicar todo o universo da arte desde então, especialmente pelo facto de que pode haver arte que não esteja associada às instituições e tradições. Essas teorias também se esforçam por explicar o facto de os mesmos termos estéticos serem aplicados a obras de arte, objetos naturais e humanos.

As teorias estéticas respondem melhor às características tradicionais e universais da arte, mas não conseguem responder tão bem às características da arte moderna revolucionária ou da arte contemporânea. A sua análise necessita de uma explicação da estética que pode ser expandida à arte conceptual e a outras artes consideradas mais radicais.

O tipo de teoria que procurarei seguir prender-se-á com a corrente defendida pela filosofia contemporânea, que tenta fazer uso de um conceito mais amplo de propriedades estéticas que inclui mais do que a relação das artes, e dá mais ênfase às características culturais e históricas da arte, procurando, em suma, encontrar semelhanças entre as diferentes classificações das obras de arte. Seguirei, portanto, a corrente das teorias híbridas, que visam fazer justiça tanto à dimensão estética tradicional quanto às dimensões institucionais e histórico-artísticas da arte, sem privilegiar nenhuma delas.

1.2. O artista

No Dicionário da Língua Portuguesa da Porto Editora (2019), artista é descrito

como uma pessoa que se dedica à criação estética ou a uma atividade artística, que cultiva alguma das belas-artes, que se dedica à representação, no teatro, cinema, rádio ou televisão. Esta descrição refere-se a uma pessoa que está habilitada ou é competente numa determinada tarefa artística. Pressupõe-se, desde logo, que exista previamente algum tipo de estudo, treino ou conhecimento especializado dessa área concreta.

Relativamente ao processo de evolução histórica da arte e dos artistas, Giulio Argan e Maurizio Fagiolo referem que a dada altura, o artesão sente a vontade de sair da oficina para se tornar um intelectual. Já Miguel Ângelo proclamava: “pinta-se com a mente, não com a mão” (Argan & Fagiolo, 1994: 130). Aparecem então as primeiras Academias com a finalidade de afirmar a condição profissional dos seus membros, pintores, escultores e arquitetos, como profissões liberais, a partir daí, distintas dos artesãos e artífices.

O Online Etymology Dictionary do historiador Douglas Harper (2019) refere-se ao uso da palavra “artista” na Antiguidade Grega, relacionando-o às Musas, ou seja, história, poesia, comédia, tragédia, música, dança e astronomia. Foi em 1580 que o termo foi utilizado para indicar a pessoa que cultiva uma das belas artes. No século XVII, o uso do termo afirmou-se e passou a referir-se a especialistas em qualquer arte ou ofício.

A tendência de alargar o conceito de artista a várias áreas do saber ao longo dos tempos está ainda bastante presente nos dias de hoje. Isto faz com que, atualmente a definição de artista continue a ser bastante ambígua. Segundo Graeme Harper (2010), a identificação de uma categoria de ocupação denominada "artista" é relativamente recente, tendo emergido apenas no século XVIII, a par com a filosofia do belo na arte, estética, designação aplicada por Baumgarten.

A classificação de artista também está relacionada com o aumento da necessidade de especialização no mercado de trabalho do mundo ocidental. Em todo o caso, apesar desse esforço por tentar classificar, a literatura académica em relação à definição de artista como atividade pessoal ou categoria profissional ainda demonstra uma enorme e variada amplitude de práticas possíveis.

Apesar do Online Etymology Dictionary (2019) sugerir que nos dias de hoje um artista é alguém que pratica especialmente as artes do design ou artes visuais, é evidente que o termo se alarga a mais atividades. Na sociedade contemporânea, o termo artista é frequentemente associado a outras áreas, como por exemplo a dança, a performance, o som, o vídeo, entre outras.

Embora a definição de artista na era contemporânea continue a ser pouco clara, existe pelo menos um entendimento comum, que o artista contribui para a sociedade e que o ato de produzir arte é uma prática social. Tentar definir o que se pode entender por artista torna-se, portanto, uma tarefa teórica bastante complexa, sendo que para a base da sua definição é necessário compreender o conceito de arte, que também ele continua sem uma definição consensual. Podemos recorrer à recomendação da UNESCO sobre o estatuto do artista, que propõe a seguinte definição:

> “Artista” significa qualquer pessoa que cria ou dá expressão criativa, ou recria obras de arte, que considera a sua criação artística como parte essencial da sua vida, que contribui dessa forma para o desenvolvimento da arte e da cultura e quem é ou pede para ser reconhecido como artista, esteja ou não vinculado ou relacionado a algum emprego ou associação. (UNESCO, 2019)

Se pensarmos bem, ela realça o envolvimento e o compromisso com a criação artística e baseia-se, sobretudo, na autoavaliação do criador. Howard Becker (1982) contraria esta definição, ao considerar que artista não é, necessariamente, toda a gente que o queira ser. Becker concebeu a sua definição através da análise dos mecanismos de seleção dos artistas e obras do mundo da arte. Para ele, os artistas, definem-se como membros do mundo da arte que, através de mecanismos sociais, são aceites pelos restantes atores que se movem nesse universo. Esses mecanismos não pressupõem que quem é catalogado de artista tenha necessariamente talento, mas antes, esses artistas são aceites por outros artistas inseridos nesse nicho. Portanto, para Becker, ser um artista de sucesso depende muito de encontrar mecanismos para se inserir entre os atores que controlam o mercado e o mundo da arte.

1.3. Arte contemporânea

Arte contemporânea é arte produzida durante o nosso tempo, tendo em conta que novas formas de arte surgiram no século passado. Para alguns críticos, entre eles Arthur Danto (2006), a arte contemporânea abandonou o conceito de beleza e a discussão atual sobre o que é considerado ou não arte está visível em todas as esferas da nossa sociedade (Danto, 2013: 19). No universo da arte contemporânea, os limites do que se pode considerar como uma obra de arte são muito frágeis. John Dewey entendeu a arte como uma experiência e afirmou que considerar uma peça como obra de arte exige o esforço para que nos coloquemos no lugar do artista para entender como ele criou a obra de arte. O público é convidado a explorar os objetivos dos artistas, bem como o processo de criação da obra (Dewey, 2010: 73).

Por outro lado, a arte contemporânea também pode ser rejeitada. A obra *The Fountain*, de Marcel Duchamp, revelou que a importância do contexto é crucial, pois um urinol numa casa de banho não é considerado uma obra de arte, mas um urinol colocado num museu e assinado pode ser considerado como tal.

Figura 2. Marcel Duchamp
Fountain, 1917 (réplica 1964)
(imagem: Tate Gallery)

Segundo Nathalie Heinich (2001), quando o público está obcecado pelo sentido das obras de arte é fácil encontrar razões para rejeitar a arte contemporânea. As

críticas podem ser usadas em diferentes direções, a peça "é cara para aquilo que é" (crítica económica), "para o que é que isto serve" (crítica funcional), "isto é *snob*, elitista" (crítica cívica) e "isto é ilegal" (crítica jurídica). A questão ética também pode contribuir para a indignação, com a comum expressão de que "uma criança podia ter feito isto" (Hawley-Dolan & Winner, 2011: 235).

Como refere Sylvia Girel (2004), por causa dos novos processos de criação, como por exemplo entrar numa sala escura de uma galeria para ver um vídeo, ou ser capaz de pegar num pedaço de pano do chão e rearranjá-lo como participante do processo criativo inacabado de uma obra de arte contemporânea, é muito difícil de estudar e definir o público da arte contemporânea. Por essa razão, as pessoas que não visitam frequentemente exposições de arte contemporânea devem ser estudadas com mais atenção, incluindo públicos e não públicos de arte.

Os museus devem esforçar-se por envolver o mais diversificado tipo de públicos. Quando os museus exibem artistas e obras conhecidas, não é difícil cativar visitantes, como fica provado pelas grandes afluências de público que juntam exposições de famosos pintores do século passado. Quando pensamos em arte contemporânea, a tarefa de uma instituição cultural é mais complicada. Umberto Eco aprofunda estas ideias ao referir que a arte sempre foi considerada elitista, pois apenas os eruditos tinham acesso a ela. Daí a distinção entre alta cultura e uma cultura popular (Eco, 2010: 25). Atualmente, a arte é cada vez mais acessível a todos e as obras arte podem ser vistas em toda a parte.

2. Autor e autoria

No Dicionário da Língua Portuguesa da Porto Editora (2019), a designação de autor está descrita como pessoa que é responsável pela criação ou invenção. Autor é quem cria ou produz uma obra científica ou artística e a autoria refere-se a quem exerce a condição dessa criação/produção.

Do ponto de vista da etimologia, autor e autoria são duas palavras intimamente ligadas, que se relacionam como sujeito e predicado da mesma ação. Pode entender-se a autoria como condição exercida pelo autor tendo em vista a realização de uma obra. A autoria pressupõe ação. Assim sendo, todas as pessoas são por natureza autores, sejam essas ações positivas ou negativas, como por exemplo bater recordes mundiais ou cometer algum tipo de crime. Também pode ser considerado como autor aquele que inventa uma fórmula matemática, uma nova ferramenta tecnológica. Inventar, descobrir, criar, são verbos que se podem associar ao conceito de autor.

Ainda hoje não existe uma definição de autor fechada e consensual. Uma das formas que pode ajudar a compreender melhor o conceito de autor é estudar a sua evolução através de uma linha temporal e histórica. Na Antiguidade Clássica, Platão (2000) levantou essa questão na obra *Fedro* e iniciou uma discussão relativamente ao papel do autor na escrita. Sócrates revela a sua preocupação sobre este tema ao seu discípulo Fedro:

> O maior inconveniente da escrita parece-se, caro Fedro, se bem julgo, com a pintura. As figuras pintadas têm atitudes de seres vivos mas, se alguém as interrogar, manter-se-ão silenciosas, o mesmo acontecendo com os discursos: falam das coisas como se estas estivessem vivas, mas, se alguém os interroga, no intuito de obter um

> esclarecimento, limitam-se a repetir sempre a mesma coisa. Mais: uma vez escrito, um discurso chega a toda a parte, tanto aos que o entendem como aos que não podem compreendê-lo e, assim, nunca se chega a saber a quem serve e a quem não serve. Quando é menoscabado, ou justamente censurado, tem sempre necessidade da ajuda do seu autor, pois não é capaz de se defender nem de se proteger a si mesmo. (Platão, 2000: 122)

Platão revela desta maneira qual a importância que era dada ao autor nessa época. Quando um texto não era totalmente entendido e precisava de algum esclarecimento adicional, era necessária a presença do criador para o explicar. Para Platão, o autor de um determinado discurso era importante e determinante para o completar. O filósofo acompanhou atentamente a evolução e o crescente interesse da comunicação através da escrita em detrimento da comunicação oral. Do período da Antiguidade Clássica até à Idade Média a autoria de uma qualquer comédia, tragédia ou epopeia não era motivo de preocupação, o facto dessas obras serem anónimas ou de autor desconhecido não impediam que elas circulassem, se difundissem e fossem amplamente valorizadas. Nessa época da história, as obras eram mais "livres", as pessoas que as narravam publicamente alteravam-nas a cada momento que as contavam, removendo ou acrescentando novos pormenores. O que conferia identidade e autenticidade a essas obras não era o seu autor, mas antes o seu valor temporal, a sua antiguidade.

Com a glorificação do indivíduo, característica própria do período da Renascença, a autoria passou a ter maior destaque devido a fatores económicos, sociais e políticos. No texto *A morte do autor*, Roland Barthes identifica a Idade Média como o período em que a autoria começou a estabelecer a sua identidade. Durante essa época da história as instituições religiosas procuravam os escritores responsáveis pela criação das obras, segundo eles, heréticas com a finalidade de as queimar e punir também os seus autores por se tratarem de obras que eram uma blasfémia para a sociedade.

É entre o final do século XVIII e o início do século XIX que se estabelece a regulamentação da propriedade dos textos e, assim, se criam as primeiras regras sobre os direitos de autor e sobre os direitos de reprodução de obras. Para Michel Foucault (1992), o objetivo desta regulamentação visa controlar a massiva prática de reprodução e também impedir a apropriação por parte de terceiros de Propriedade Intelectual de um outro autor. Em Portugal essa regulamentação mantém-se até aos dias de hoje com a criação e manutenção do Código do Direito de Autor e Dos Direitos Conexos.

2.1. A autoria na contemporaneidade

Para se pensar na questão da autoria e do autor na atualidade é obrigatoriamente necessário ter em consideração todas as implicações, políticas, culturais e sociais que a criação artística agrega. Na obra *A morte do autor*, Barthes reflete sobre o seguinte texto *Sarrasine*, de Honoré de Balzac:

> Era a mulher, com seus medos repentinos, seus caprichos sem razão, suas perturbações instintivas, suas audácias sem causa, suas bravatas e sua deliciosa finura de sentimentos. (Barthes, 1968: 57)

Tomando como exemplo o trecho acima transcrito, Roland Barthes pergunta:

> Quem fala assim? É o herói da novela, interessado em ignorar o castrado que se esconde sob a mulher? É o indivíduo Balzac, dotado, por sua experiência pessoal, de uma filosofia da mulher? É o autor Balzac, professando ideias "literárias" sobre a feminilidade? É a sabedoria universal? A psicologia romântica? (Barthes, 1968: 57)

Como Barthes responde, no decorrer do texto, será para sempre impossível responder a estas questões e saber qual a autêntica e profunda origem. É impossível identificar quem é que está por trás de cada linha de uma obra escrita. É difícil identificar a origem da voz que escreve, bem como saber quem está a falar o quê num determinado texto, pois as vozes das personagens e a do escritor confundem-se. Para Barthes o autor é uma personagem moderna. Numa obra, seja ela escrita, cantada, pintada ou esculpida, quem comunica não é o autor, mas antes a sua linguagem.

Já Foucault (1992) revela alguma apreensão em relação à autoria, reforçando que não é tão importante quem fala, mas sim o que se fala. Defende que o autor vai morrendo durante o processo de criação e, uma vez criada, a obra passa a falar por si mesma, independentemente das intenções do autor e do público que a experiência. A função autor pode entender-se como uma posição expressiva, ou seja, uma posição sujeito. A autoria não passa de uma posição discursiva, significa isto que o autor é o responsável pela obra que produz. Para Foucault, ser autor é colocar-se numa posição de comunicação, de discurso. Como o pensamento e a linguagem estão interligados, o sujeito criador também se torna efeito da sua criação. Ao criar uma obra, o autor constrói-se a si próprio através da linguagem com que comunica.

Desde a sua génese até à atualidade, a noção de autoria foi visceralmente alterada e reconstruída. O aparecimento da morte do autor trouxe consigo a compreensão de que a autoria e as suas intenções na verdade pouco importam, não possuem autoridade que se sobreponha à interpretação que uma obra possa suscitar. É possível perceber que a função autor é histórica, não é adequado caracterizar uma obra a partir da personalidade de quem a criou nem através do seu discurso. É muito comum pensar no conceito de autoria simplesmente em algo que associa um autor a uma obra ou que define o autor como alguém que cria um discurso, como defende Foucault. É necessário refletir que a autoria, ou os indícios dela, pode ser encontrada em obras ditas comuns ou inacabadas, sendo importante conceber a autoria como um processo em construção, associado à individualidade do criador artístico.

2.2. A “função” autor

Roland Barthes, na obra *A morte do autor*, rejeita o conceito do autor como figura superior e guia-se pela corrente estruturalista de que quem fala é a linguagem e não o autor. Como tal, defende que:

> "linguisticamente, o autor nunca é mais do que aquele que escreve, assim como "eu" outra coisa não é senão aquele que diz "eu": a linguagem conhece um "sujeito", não uma "pessoa", e esse sujeito, vazio fora de enunciação que o define, basta para "sustentar a linguagem", isto é, para exauri-la." (Barthes, 1968: 60)

Para Barthes o autor pertence ao passado do texto e, assim sendo, dar autoria a um texto é impor limites a esse mesmo texto. Identificar qual a importância da linguagem sobre o autor, e/ou o contrário, é um debate que parece não ter fim à vista dada a complexidade desse tema. Michel Foucault aborda esta questão através da frase de Samuel Beckett "Que importa quem fala, disse alguém, que importa quem

fala" (Foucault, 1992: 53). Para Foucault, através da escrita é possível criar um espaço de ausência de autor, como ele refere:

> De acordo com o estatuto que se dá atualmente à noção da escrita, está fora de questão, com efeito, quer o gesto de escrever, quer qualquer marca (sintoma ou signo) do que alguém terá querido dizer; esforçamo-nos por pensar com notória profundidade a condição de qualquer texto, simultaneamente a condição do espaço onde se dispersa e do tempo em que se desenrola." (Foucault, 1992: 56)

Se o autor não é quem possui nem quem representa a obra, surge então outra questão relacionada com o autor que é a de delimitar o trabalho para que ele seja reconhecido como uma obra artística. Para Foucault é essa a "função" do autor, assumindo o papel e a responsabilidade de regulador e certificador da obra.

Michel Foucault atribui quatro características à função autor. A primeira característica da função autor está associada à codificação legal, aos objetos de apropriação. Historicamente, livros, textos e discursos foram identificados com autores, de forma a que fossem punidos quando as suas obras eram vistas como transgressoras. Neste contexto, o discurso era visto como "um acto colocado no campo bipolar do sagrado e do profano, do lícito e do ilícito, do religioso e do blasfemo" (Foucault, 1992: 60). Foi nesta época, entre o final do século XVIII e início do século XIX, que os direitos de autor foram criados, desempenhando a figura do autor um novo papel:

> "Como se o autor, a partir do momento em que foi integrado no sistema de propriedade que caracteriza a nossa sociedade, compensasse o estatuto de que passou a auferir com o retomar do velho campo bipolar do discurso, praticando sistematicamente a transgressão, restaurando o risco de uma escrita à qual, no entanto, fossem garantidos os benefícios da propriedade." (Foucault, 1992, 60)

A segunda característica realça a ideia de que o autor não é universal nem constante em todos os discursos, há diferentes tipos de textos que não necessitam de autor. Textos que atualmente são considerados literários, como histórias tradicionais ou contos folclóricos, no passado foram difundidos e valorizados sem ter em consideração a identidade do autor. O anonimato do autor era ignorado, pois a própria história desses textos validava a sua autenticidade, sendo que a função autor não tinha importância. No entanto, o texto literário adquire, nos dias de hoje, significado e valor através do nome do autor, pois é ele, o seu nome, que valida e certifica a genuinidade do texto.

Para Foucault, a terceira característica da função do autor refere-se à complexidade do processo que envolve um autor para ser original e, por este motivo, a crítica literária moderna não aceita, e considera inadequadas, as obras anónimas, sem existência de autor. O autor expressa a sua presença através de eventos no texto, e quais as suas posições em relação a eles. Além disso, "o autor é uma espécie de foco de expressão, que, sob formas mais ou menos acabadas, se manifesta da mesma maneira, e com o mesmo valor, nas obras, nos rascunhos, nas cartas, nos fragmentos, etc." (Foucault, 1992: 63).

A quarta e última característica realça que os textos são "encriptados" com códigos de identificação e de acreditação do autor, através de "pronomes pessoais, os advérbios de tempo e de lugar, a conjugação verbal" (Foucault, 1992: 64). Quando, por exemplo, um romance é escrito na primeira pessoa, o pronome "eu" não se refere necessariamente ao autor que escreveu esse romance. Refere-se a um outro "eu" mais denso e complexo, que pertence ao alter ego e que interfere no espaço e no

tempo desse romance, sendo que esse "eu" pode ser qualquer pessoa que se identifique com a ação que o romance relata.

Consequentemente, a função autor pressupõe um afastamento do autor, enquanto figura física, é mais um produto psíquico que dá origem a uma variedade de egos que se podem distanciar do posicionamento do autor. A história de vida do autor pode ajudar a compreender a construção do texto e a relação do texto com o autor. No entanto, a função autor baseia-se na linguagem do texto, que ajuda a compreender mais profundamente o criador do significado.

Uma obra quando é concebida, carrega consigo os sentimentos ligados ao momento da criação e a associação de um sujeito à linguagem, mas tem também consigo elementos que estão além da própria lógica. Apesar de Foucault não concordar com Barthes na ideia da "morte" do autor, ambos estão de acordo com o sujeito como sendo o centro do significado de uma obra. A função autor engloba significados que são reconhecidos para além da criação do autor, tornando essa criação expressiva e com relevância estética. A função autor configura uma posição que beneficia os textos e os transforma em obras.

Pode dizer-se que o nome de um autor é variável, que acompanha uns textos e outros não. Uma carta anónima não tem autor, um contrato pode ter um subscritor, mas não um autor. Um cartaz sem assinatura numa parede pública pode ter um escritor, mas não um autor. Daí a função autor, que procura definir e caracterizar a existência dos diferentes discursos na nossa sociedade.

A função autor, associada a Foucault, historicamente e culturalmente, está destinada a mudar e a transformar-se como uma matéria em evolução. A função autor numa sociedade tecnocrática não encontra um significado fechado, onde a própria definição de autor e o propósito da autoria se tornam cada vez mais complexos no mundo dos recursos digitais e tecnológicos. Da mesma forma, o nome do autor, como sugere Foucault, pode não ser significativo, pois os criadores não é o que mais importa, mas sim o conteúdo.

3. Plágio

Para Gordon Stein (1993) o conceito de plágio consiste em utilizar trabalho, alcançado pelo esforço intelectual de outro, como tendo sido o próprio. Dito por outras palavras, é o roubo da Propriedade Intelectual de outra pessoa. Assim, pode deduzir-se que a Propriedade Intelectual, direitos de autor, pirataria na internet e plágio estão ligados aos direitos de autor como uma área da lei sob a Propriedade Intelectual. A pirataria na internet é o ato de roubar media protegida por direitos de autor pela Internet e plágio é a utilização de material como sendo seu.

No entanto, para definir plágio visual é necessário aprofundar ainda mais estes conceitos. Existem maneiras de plagiar no universo visual que coincidem com o plágio baseado em texto, mas também existem maneiras mais originais e complexas.

Sven Meyer zu Eissen e Benno Stein (2006) dividem o plágio baseado em texto em dois grupos: cópia exata e cópia modificada. A cópia exata ocorre quando o

texto é copiado literalmente e representado como o próprio trabalho do plagiador e a cópia modificada aparece quando o plagiador tenta encobrir o crime reescrevendo o documento pelas suas próprias palavras. Se for aplicado este modelo ao plágio visual, ele pode ser redefinido da seguinte forma:

1. **Cópia exata** - Representa exatamente o trabalho visual, seja ele de dados ou um objeto físico, com a intenção de ser apresentado como uma criação dos seus próprios esforços intelectuais ou tentar enganar o destinatário da sua origem.

2. **Cópia modificada** - Representa um trabalho visual no qual o plagiador aplicou habilidades específicas para modificar o trabalho artístico resultante do original, com a intenção de o apresentar como uma criação do próprio esforço intelectual do plagiador.

Tanto a cópia exata como a cópia modificada podem ser divididas em subgrupos:

- **Cópia exata**

    a. **Cópia igual** - Representa a arte visual igual à de outro artista, seja ela um dado ou um objeto físico, com a intenção de ser apresentada como uma criação dos seus próprios esforços intelectuais.

    b. **Auto-plágio** - Representa o próprio trabalho original que inclui adornos com a intenção de enganar e exibir a peça como se fosse a primeira vez, quando na verdade ela foi exibida antes ou foi falsificada a data da criação. Qualquer deturpação do próprio trabalho com a intenção de enganar está incluída nesta declaração.

- **Cópia modificada**

    a. **Cópia exata ajustada** - Representa a obra visual exata, seja ela de dados ou um objeto físico, com a adição de ajustes que modificam a obra de arte original, com a intenção de a mostrar como uma criação do seu próprio esforço intelectual. Como por exemplo, aplicar a conversão para preto e branco a uma fotografia colorida de outra pessoa e fingir que a autoria é sua.

    b. **Cópia conceptual** - Utilização extensiva de ideias e conceitos a partir de uma obra visual criada por outro artista e incorporando essas ideias e conceitos à sua própria obra de arte com a intenção de a apresentar como uma criação do seu próprio esforço intelectual. Essa forma de plágio ocorre quando um artista usa as suas próprias habilidades para criar a obra de arte, mas usou o conceito, o método, a ideia ou a abordagem da arte de outro artista sem a devida atribuição.

    c. **Apropriação** - Apropriação é a utilização extensiva de elementos físicos de uma obra de arte visual criada por outro artista e incorporando esses elementos na sua própria obra de arte com a intenção de a apresentar como uma criação do próprio esforço intelectual. Trabalhos de pastiche e composições são exemplos de apropriação. A apropriação é considerada apenas plágio se não houver atribuição às obras de arte e a artistas originais.

Os termos direitos de autor e plágio são frequentemente confundidos ou usados de forma errada. John W. Snapper (1999) sugere que isso acontece devido ao

facto de os casos mais mediáticos dessas ações envolverem uma combinação de ambos. Os direitos de autor de uma obra de arte podem ser violados quando são exatamente copiados e vendidos como o trabalho do artista original. Como o artista foi credenciado para a criação da obra, também não é um ato de plágio. No entanto, se o trabalho foi copiado e vendido como a criação da pessoa que copiou o original, seria considerado infração de direitos de autor e plágio. Como a violação de direitos de autor envolve perda monetária, essa violação rege-se por leis bem definidas e documentadas. Por outro lado, o plágio não resulta necessariamente em perda de receita, trata-se mais de uma perda de credibilidade, uma vez que o plagiador visual tenta fazer o espectador acreditar que ele é mais talentoso como artista.

3.1. A origem do plágio

Segundo Eduardo Vieira Manso (1987), por volta do século I A.C. existia uma prática entre os romanos, que usava como vítimas cidadãos que tinham poucos vínculos familiares ou que eram de classes sociais mais desfavorecidas, geralmente antigos escravos que tinham conquistado a liberdade. Esses cidadãos corriam o risco de ficar sob a posse de um sequestrador, que na língua latina da época se designava por *plagiarius*, e rapidamente passavam de homens livres a escravos. Como não tinham ninguém para os defender, estas pessoas tornavam-se propriedade dos sequestradores, servindo em trabalhos forçados ou para fins de negociação. Para proteger este grupo de cidadãos vulneráveis, o Direito Romano instituiu a lei na qual o termo *plagium* ganhou a definição de apropriação indevida de algo alheio. Historicamente, aparece assim a definição de plágio, como sendo a prática de propriedade fraudulenta e desonesta, vindo a ser controlada por uma lei específica.

As posições de cada sociedade em relação ao plágio refletem em grande parte as opiniões da época em temas como a originalidade, a individualidade e a Propriedade Intelectual. Segundo William Osler (1913), durante a era dourada da Antiguidade Grega, a repetição de conteúdos sem qualquer tipo de atribuição ao autor original era valorizada - e era até uma prática encorajada. As ideias de Hipócrates e Galeno, pertencentes a esta era, foram parafraseadas e repetidas durante 15 séculos, bem como os pensamentos de Aristóteles.

Para Stuart Green (2002), a originalidade e a individualidade ganharam força e afirmaram-se na sociedade do final do século XVIII e início do século XIX com o aparecimento do Romantismo, que considerava a originalidade como sendo uma característica essencial para um autor ou artista durante o processo de criação. Esse processo de criação a partir do nada é possível através da faculdade da imaginação. Para Howard Caygill (2000), essa faculdade tanto pode ser empírica como pode ser poética-produtiva. No que diz respeito à imaginação poética, esta tem a capacidade de representar o objeto antes da experiência. Ao ser uma representação original que não deriva da experiência, ela pode propiciar condições de experiência. A faculdade da imaginação, associada ao conceito de liberdade, permitiu ao génio ser original. É este processo de criação a partir do nada que os românticos passam a aplicar nas suas obras artísticas. A crítica da prática de plágio prolongou-se até aos séculos XIX e XX. Durante esse período ocorreram casos em que o plágio se sobrepôs à violação de direitos de autor, concorrência desleal ou até mesmo alguma forma de fraude, mas normalmente não eram analisados à luz da justiça.

Os valores da sociedade de cada época influenciaram no papel a desempenhar por parte do artista e do autor ao longo dos tempos. Desde a época

medieval até ao século XVIII, a monarquia controlava o comércio, o mercado e a propriedade dos trabalhos criativos, dando especial destaque à produção escrita. Com a invenção da imprensa, em meados do século XV, o papel do autor começou a transformar-se. Para Martha Woodmansee e Peter Jaszi, no livro *The Construction of Authorship*, "a ideia moderna do autor como artista criativo e ser independente com direitos legais e proprietários em e para o seu trabalho, é, entre outras coisas, um dos resultados a longo prazo da introdução da impressão na cultura ocidental." (Woodmansee & Jaszi, 1994: 175).

O conceito de plágio no campo das artes é um tema complexo e, mesmo que se tente diferenciar o que é adequado do que é inadequado, ainda existem muitas zonas cinzentas que levantam ainda mais questões. Sem dúvida alguma que a era digital e da informação, onde as facilidades técnicas da reprodução estão profundamente enraizadas, juntamente com a abordagem teórica da apropriação pós-modernista, vieram modificar significativamente as abordagens e interpretações criativas no que diz respeito ao que se pode considerar como cópia legal ou ilegal de conteúdos, conceitos e informação.

Não há dúvida também que a inspiração e as referências a outros artistas fazem parte do processo criativo. As ideias surgem de várias fontes, assumem novas formas e transformam-se em coisas novas. As diferenças entre o que constitui plágio e o que constitui apropriação legítima podem assumir muitas e variadas formas tais como homenagem, pastiche, paródia, paródia satírica, entre outras. Dentro destas práticas artísticas, não raras vezes, acontecem casos em que é difícil e complexo determinar se a intenção do artista foi esconder ou omitir a referência de origem, tornando-se assim num caso de fraude, ou se a sua intenção está associada a um comportamento ideológico da corrente pós-modernista, que procura sobretudo criar uma nova abordagem a questões relativas à referência de origem, passando assim a poder ser considerado pastiche.

Embora seja possível identificar e classificar o plágio nas artes visuais através de abordagens teóricas, torna-se muito mais difícil e complexo determinar quais as intenções de uma obra no seu sentido prático. Em situações concretas, as generalizações teóricas podem tornar-se problemáticas e a determinação de cada situação só pode ser avaliada caso a caso. No entanto, é obviamente importante compreender do ponto de vista teórico de que forma a cultura e a História da Arte têm influenciado a prática apropriacionista e os comportamentos de plágio no campo das artes visuais.

3.2. O plágio na contemporaneidade

À medida que a nossa época contemporânea avança, parece evidente que os conceitos de individualidade e de Propriedade Intelectual continuam a ser desafiados e a ser postos à prova. Pode muito bem dizer-se que conceito atual de plágio é baseado numa visão capitalista de posse e propriedade. Este conceito parte do pressuposto que tudo o que tem valor económico pode ser adquirido, comprado e vendido. As ideias, o conhecimento e a arte são coisas criadas por indivíduos e, portanto, assume-se que têm direito de propriedade. Esta é sem dúvida uma visão que está profundamente enraizada na cultura ocidental. Mas existe uma linha muito ténue nessa noção de que as ideias podem ser balizadas num autor ou num proprietário. Como nos diz Jonathan Lethem (2008), se a sociedade contemporânea se regesse

por essa norma capitalista, então de cada vez que a música *Happy Birthday* fosse cantada num espaço público, quem a cantasse teria de pagar uma taxa à Sociedade Americana de Compositores, Autores e Editores e, felizmente, isso não acontece.

Com a revolução digital, reforça Henry Jenkins (2006), a definição tradicional de plágio está a ser novamente desafiada. A forma como o conhecimento é produzido atualmente, e como é distribuído, exige que o conceito de plágio seja repensado e que esteja constantemente a ser considerado aos olhos dos novos desenvolvimentos tecnológicos, pois estes cada mais ampliam o número de pessoas que podem produzir e fazer circular materiais culturais. Hoje em dia é cada vez mais fácil o acesso a uma grande quantidade de informação, e a tarefa de vigilância e filtragem do que é apropriação e plágio de ideias torna-se quase impossível. O crescente desenvolvimento tecnológico, o acesso fácil a todo e qualquer tipo de informação, está a fazer com que as novas gerações tenham uma visão sobre conceitos como conhecimento, propriedade, aquisição e distribuição muito diferentes da visão da geração anterior.

A ideia de bens públicos comuns, sugerida por Jonathan Lethem (2008), oferece uma visão alternativa para o conhecimento, para as ideias e para a arte. Os bens comuns são tudo aquilo que pode pertencer a todos e a ninguém em simultâneo. Podem ser tomados como exemplos físicos o ar, a água, as ruas, as avenidas, os parques, entre outros. Outro bem comum público é a linguagem, usada por todos os membros de uma comunidade linguística, gerida por regras que derivam de um consentimento comum, modificada por todos os que a utilizam, não para a tornar incompreensível, mas pelo contrário, para aproximar à realidade contemporânea. Em suma, a linguagem é propriedade de todos e, ao mesmo tempo, de ninguém.

Como nos diz Alan McCord (2008), é possível perceber que a prática do plágio é um fenómeno ancestral, que se manifesta nas mais variadas áreas e situações da sociedade contemporânea, mas que adquiriu contornos específicos no meio artístico. Na área artística o fenómeno tem-se intensificado com o aparecimento e crescimento da sociedade da informação, devido ao constante desenvolvimento das novas tecnologias de informação, bem como a evolução dos equipamentos e softwares que facilitam o acesso de conteúdos.

As fortes influências das tecnologias digitais, sobretudo a internet e as redes sociais como o Facebook, resultaram em mudanças significativas na forma como as comunidades interagem na contemporaneidade, modificando as estruturas de poder dentro nas sociedades e na forma como é criado o conhecimento, como ele é partilhado, analisado, difundido e avaliado. Não há dúvida que caminhamos cada vez mais para uma cultura de sociedades mais participativas, que Henry Jenkins descreve como:

> "Uma cultura com barreiras relativamente baixas para a expressão artística e envolvimento cívico, forte apoio à criação e partilha de criações, e algum tipo de orientação informal por parte de participantes experientes que transmitem conhecimento aos novatos. (Jenkins, 2006: 3)

Olhando para a sociedade contemporânea, bem como para as novas gerações, é possível perceber que atualmente a origem da alfabetização e literacia reside fundamentalmente no envolvimento da comunidade, na partilha, na cooperação e construção de conhecimento coletivo, contrariando a anterior conceção de cultura que dava especial destaque a atitudes e comportamentos individuais.

3.3. Outros conceitos relevantes: Propriedade Intelectual, Direitos de autor, pirataria na internet

Apesar do conceito de plágio fazer parte de várias expressões do quotidiano, nas quais o conceito parece ser de fácil compreensão, nem sempre o é, sendo desafiante fazer a distinção entre vários conceitos similares. Existem várias semelhanças e diferenças entre estes conceitos.

i) Das três classes de direitos subjetivos, reconhecidos pelo Direito Romano, nenhum engloba a Propriedade Intelectual na sua totalidade, que, segundo a Organização Mundial da Propriedade Intelectual, se refere a criações da mente: invenções, obras literárias, obras artísticas, símbolos, nomes, imagens e desenhos usados para fins comerciais (OMPI, 2019). Segundo Peter Ramsden (2011), as três classes são distinguidas como direitos reais, direitos pessoais e direitos de personalidade. O Direito Real está relacionado com objetos tangíveis ou corpóreos. Por se tratar de uma criação da mente, a Propriedade Intelectual não pode ser considerada um objeto real. Quanto aos direitos de personalidade, que são o direito à integridade física e à dignidade, estes não podem ser tirados de uma pessoa, ao contrário da Propriedade Intelectual, que pode existir separada do seu criador.

ii) Em termos gerais, define-se Direito de autor como "aquele direito que se aplica a um autor qualificado de uma obra original reconhecida pela Lei (ou pessoa que adquiriu direitos de ou através dela) e que lhe permite impedir a cópia não autorizada dessa obra." (Smith, 1995: 50).

Um pastiche ou uma composição feita de trabalhos existentes torna-se um novo trabalho original. Isso é comumente chamado de apropriação e tornou-se atualmente prática comum e aceite, embora se deva ter em conta que, se o autor do trabalho em uso não permitir que o autor da nova composição faça uso desse trabalho, a nova composição infringe direitos de autor e pode resultar numa infração. Permitir que outro artista use a obra de arte de uma pessoa é designado de empréstimo permissível se o mutuário fornecer uma divulgação completa do trabalho que será usado. O trabalho que daí resultar será considerado um novo trabalho original por direito próprio e gozará de proteção de direitos de autor, desde que esteja em formato material. Os direitos de autor não se aplicam a ideias e um trabalho deve estar em formato físico e, mesmo assim, apenas os recursos do trabalho são protegidos, não o conceito.

Para Michael Edenborough (1995) os direitos de autor podem ser violados direta ou indiretamente. A infração direta, ou primária, é a cópia não autorizada de uma obra de arte e a infração indireta, ou secundária, resulta quando determinados atos são executados em simultâneo com uma infração primária, como por exemplo a distribuição de cópias ilegais de obras de arte sem autorização.

iii) Segundo a Universidade de Oxford, a pirataria na Internet é "o roubo e a reutilização de entidades encontradas na Internet. Isto inclui videoclipes, imagens gráficas e texto. Em geral, o uso não autorizado dos media da Internet é um crime tal qual o uso não autorizado de qualquer outro media." (Oxford University Press, 2019)

Assim, a pirataria na Internet é o uso ou reprodução não autorizada de obras protegidas por direitos de autor na Internet. Outras formas de pirataria incluem pirataria física, falsificações e *bootlegs*. A pirataria física é a fabricação e/ou distribuição ilegal de materiais com direitos de autor, como por exemplo a cópia de filmes em formato DVD e a sua venda no mercado negro. A falsificação é a distribuição de um produto intencionalmente projetado para permitir que o potencial consumidor acredite ser outro produto protegido por direitos de autor. O *bootlegging* é

a gravação não autorizada de transmissões ao vivo e a subsequente redistribuição desses arquivos, como gravar um filme num cinema e vender o arquivo resultante.

Embora os três últimos tipos de pirataria existam desde que Hermadorus vendeu os discursos de Platão, é evidente que a pirataria na Internet é um fenómeno relativamente recente e as agências de aplicação da lei não acompanharam a evolução da tecnologia e o número de piratas e *hackers* tem aumentado cada vez mais.

Segundo Peter Yu (2004), os Estados Unidos da América perderam mais de dez biliões de dólares em 2002 devido à pirataria de direitos de autor. As tentativas do governo americano de proteger os media com direitos de autor na Internet falharam por questões de privacidade, como ficou comprovado no dia 18 de janeiro de 2012, quando importantes entidades da web, como a *Wikipedia* e outros, realizaram um apagão contra o *Stop Online Piracy Act* (SOPA) e o *Protect Intellectual Property Act* (PIPA). SOPA e PIPA foram tentativas do governo dos Estados Unidos da América de combater a pirataria, permitindo que os operadores dos *Domain Name System* (DNS) bloqueassem o acesso a sites estrangeiros infratores. Isso terá entrado em conflito com o ato de liberdade de informação e foi abandonado indefinidamente depois do apagão ter deixado os utilizadores com muito pouco acesso à Internet (Bridy, 2012: 158).

4. Apropriação

Por se tratar de um tópico bastante debatido da academia e dos direitos de autor, é importante compreender a análise teórica da apropriação artística. Este assunto influenciou as ideias de críticos e profissionais de arte na sua abordagem à arte e curadoria assim que esta expressão ganhou notoriedade na América pós-moderna. A apropriação, ao procurar ser uma "autoexpressão", contraria a noção tradicional de arte de que "as Histórias da Arte e Arquitetura são compostas principalmente de monumentos para autoridade" (Owens, 1992: 91), afastando-se assim dos antigos propósitos da arte como propaganda ou domínio do poder político através dos museus. A mudança para que a apropriação seja vista como uma autoexpressão ajuda a um maior e mais aberto debate académico, pois muda a forma como vemos os momentos na história e avaliamos a relação entre o tema e o artista.

Os momentos históricos geralmente glorificam individualidades ou eventos considerados superiores, em parte devido ao facto de que as obras de arte eram encomendadas pela realeza e por patronos ricos. Também é crucial entender as regras de apropriação, pois derivam de uma perspetiva académica e de como a nossa cultura artística interpreta essa ação. A apropriação é uma componente do mundo da arte pós-moderna, como refere Craig Owens, "O pós-modernismo é caracterizado pela sua resolução de usar a representação contra si para destruir o vínculo ou status absoluto de qualquer representação" (Owens, 1992: 110).

Em relação às Histórias da Arte e Arquitetura, a apropriação dissipa a noção de que a representação incorpora a autoridade, reorientando essa representação e, portanto, alterando a natureza da obra de arte aos olhos do espectador. O pós-modernismo desenvolveu-se como uma crítica contínua da representação, contrariando o conceito inicial do modernismo. De certo modo, o pós-modernismo

surgiu em resposta à constante representação de poder que a História da Arte estabelecia. De certa forma, criou uma certa flexibilidade onde os artistas pudessem levar essa representação de poder e reinventá-la num sistema de paródia e ridicularização.

O crítico David Grosz (2006) identifica o modernismo como sendo o responsável por uma mudança no que é considerado História da Arte. Segundo ele, “o modernismo reescreveu as regras de arte e se não formos cuidadosos, o ilusionismo realista (a técnica de utilização de imagens que muitas vezes enganam o espectador) pode ser visto como antiquado.” (Grosz, 2006: 1). Dito por outras palavras, o modernismo é o jogador que reestruturou as leis da arte, mas por vezes as obras modernistas aparecem como tradicionais depois do aparecimento do pós-modernismo e da apropriação. Encontram-se, frequentemente, trabalhos apropriados que mostram uma imagem, mas escondem a mão do artista original. Trabalhos apropriados alteram a representação de uma imagem através da representação dela própria. Craig Owen clarifica a relação entre apropriação e representação ao dizer que “a apropriação de uma pintura é uma visão de representação como substituição: a imagem é tratada como uma substituição para algo que de outra forma não apareceria.” (Owens, 1992: 96) Ou seja, o propósito da apropriação é o de criar um novo produto, sendo o original uma mera mistura de outros elementos numa escala maior. O resultado é muito mais emocionante quando surge uma nova obra completamente independente da inicial.

Segundo Craig Owens (1992), a apropriação pós-moderna, adquiriu inicialmente o seu estatuto na fotografia, reiterando a teoria da transparência e da representação. Owens propõe uma definição estruturalista de transparência, sendo esta importante para a apropriação porque permite ver a representação de uma imagem através da versão original. Nas próprias palavras do autor,

> Afirmar que a representação é transparente para os seus objectos não é defini-la como mimética ou ilusionista - os mapas, por exemplo, não simulam a experiência visual. Pelo contrário, significa que cada elemento da obra de arte é significativo, isto é, se refere a algo que existe independentemente de sua representação. Assim, a "transparência" designa uma perfeita equivalência entre a realidade e sua representação; significante e significado espelham-se um ao outro... Estamos tão acostumados a essa formulação do problema da representação - através de obras de arte que chamam a atenção para suas próprias propriedades materiais, e através de uma história da arte que nos ensina a vê-las como combinações mais ou menos harmoniosas ou dissonantes de linha e cores - que podemos ter dificuldade em apreciar o que Foucault e Marin identificam como a condição absolutamente fundamental da representação, pelo menos como ela foi concebida no século XVII, e essa é a transparência (que não é a mesma coisa que ilusionismo). (Owens, 1992: 98)

A recriação permite-nos repensar o original de uma forma que não existia até então. Segundo Owens, “a transparência designa uma perfeita equivalência entre a realidade e a sua representação; significante versus significado espelham-se um ao outro, um é apenas a reduplicação do outro." (Owens, 1992: 98)

Com a transparência vem a capacidade de interpretar e articular a representação que é separada do modernismo para se tornar uma forma de arte mais auto-expressiva. O propósito e a transformação da transparência são evidentes numa imagem e isso faz com que seja diferente da imagem original, superando-a. Craig Owens reforça que “todos os elementos de um trabalho artístico são *significativos*, sendo que, se referem a algo que existe independentemente da sua representação.” (Owens, 1992: 98) O trabalho final é, portanto, uma nova obra de arte que é completamente independente do trabalho inicial que a inspirou.

Durante o processo criativo é possível utilizar a repetição de obras através do

método de apropriação. Quando se utilizam partes de obras ou cópias inteiras, a apropriação viaja através do espaço e do tempo para redefinir, reencaminhar ou repetir um tema. Mais do que um mero pastiche ou um tributo, a apropriação tem o seu lugar na arte que atravessa vários géneros. Como refere Jan Verwoert,

> Os artistas apropriam-se quando adotam imagens, conceitos e formas de fazer arte que outros artistas utilizaram anteriormente, de modo a adaptar esses meios artísticos aos seus próprios interesses. Eles também se apropriam quando usam objetos, imagens ou práticas culturais populares (ou estrangeiras) e reeditam-nas dentro do contexto dos seus próprios trabalhos, quer para enriquecer quer para corroer definições convencionais do que uma obra de arte pode ser. (Verwoert, 2006: 14)

Embora a apropriação tenha algum protagonismo na prática criativa, foi o discurso formal de apropriação de Marcel Duchamp que estabeleceu um novo compromisso com a repetição. A apropriação do objeto de arte através de meios simples, como a assinatura de um objeto do quotidiano, como é exemplo *The Fountain* com a assinatura R. Mutt 1917, faz mais do que apenas colocar objetos dentro de contextos diferentes, essa apropriação multiplica o singular para um plural que produz uma repetição sem fim.

Ao dissolver a fronteira entre a vida real e a arte, através da apropriação, Marcel Duchamp conseguiu criar uma forma simples de repetição, que, no entanto, tem resultados complexos. A sua própria postura crítica, a sua forma de repetição suprime tudo o que ele utiliza para expressar as suas ideias, a arte em si. Esta forma de aniquilação, com uma posição assumidamente marcada através da apropriação, põe em causa a identidade autoral, apontando para uma visão desconstrutiva que nos mostra, mais do que um plano repetitivo, um novo caminho que a arte pode seguir.

Duchamp não é o único praticante da apropriação, muitos artistas utilizam este método, e este método está bem estabelecido dentro da época pós-moderna. Temos, por exemplo, Sherrie Levine, que explora em algumas das suas fotografias o tema "quase igual" das fotografias originais de Walker Evans, ou Angela Bulloch, que se apropria de narrativas e formas através de uma vasta gama de fontes.

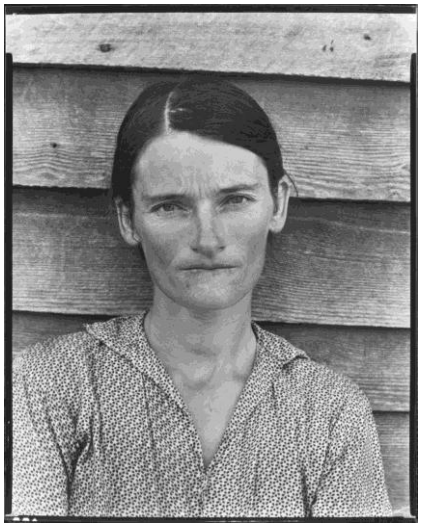

Figura 3. Walker Evans *[Allie Mae Burroughs, Hale County, Alabama]*, 1936 (imagem: The Metropolitan Museum of Art)

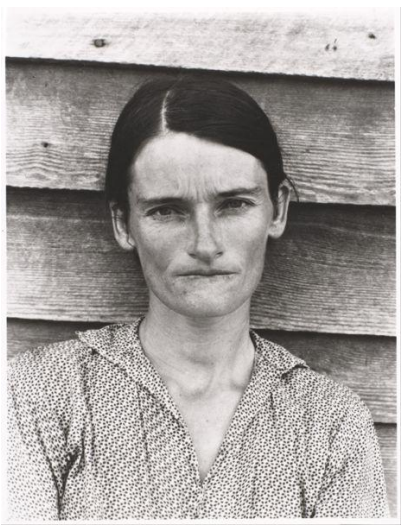

Figura 4. Sherrie Levine *After Walker Evans: 4*, 1981 (imagem: The Metropolitan Museum of Art)

No entanto, em todos estes trabalhos se levanta a questão da autoria e, como

refere John C. Welchman (2001), a apropriação tem uma relação contígua com o debate de longa data entre originalidade e imitação, consistentemente colocadas em primeiro lugar na discussão da prática cultural desde os gregos até o final do século XIX. O pós-modernismo reformulou a discussão, com a cultura da cópia no centro da sua definição.

4.1. O artista e(é) o autor

Um dos problemas levantados pela ação apropriacionista foi a questão da autoria. De certa forma, os artistas que exploraram esta corrente artística depararam-se com esta dúvida. Marcel Duchamp refletiu e escreveu sobre o tema da autoria no ensaio *O acto criativo.* Outros artistas aprofundaram e fundamentaram as suas ideias a partir de trabalhos teóricos, filósofos e críticos deste tema. Muitos artistas americanos da era pós-moderna encontraram nas palavras de Roland Barthes a resposta para algumas das suas inquietações referentes à definição mais holística de autor. Apesar do seu texto abordar o universo literário, os conceitos e as suas ideias adequam-se perfeitamente a outras formas de arte.

Barthes, no seu ensaio *A morte do autor*, explica que até ao final da Idade Média não existia a noção de autoria. A maioria das obras de arte eram anónimas, não raras vezes criadas em coletivo. Como as obras não eram assinadas, também não existia a veneração do artista criador. Não existem muitos nomes de artistas dessa época e, para Barthes, o aparecimento do conceito de autor é uma ideia moderna, surgida do empirismo inglês, do racionalismo francês e da Reforma, que elevaram o prestígio do indivíduo, que à época se traduzia nobremente por “pessoa humana”. (Barthes, 1968: 58)

No anterior lugar de Deus criador, o Humanismo destacou o indivíduo criador, valorizando socialmente a figura do artista e autor. As encomendas de obras de arte começaram a ser contratualizadas com a exigência de que todo o trabalho fosse feito, de início ao fim da obra, pelo mesmo artista, o que veio contrariar os cânones anteriores que privilegiavam sobretudo as formas e o conteúdo de uma obra artística, muitas das vezes exigências previamente determinadas pelo cliente.

É o Humanismo que traz a responsabilidade e importância para o caráter autêntico da obra de arte, começando os artistas a serem vistos como génios e as suas vidas a serem associadas às interpretações das obras de arte por eles criadas. Como refere Roland Barthes, era comum procurar a explicação de uma determinada obra de arte pelo ponto de vista de quem a produziu, construindo-se uma narrativa muitas vezes ficcionada, afirmando a obra como sendo uma “confidência” desse mesmo autor. Com a elevação do estatuto de autor surge a questão da expressão subjetiva do artista criador. A história das paixões do artista, bem como os seus medos seriam espelhadas em toda a sua obra, como se de um diário pessoal se tratasse. Os críticos da época começam a entrevistar e a publicar biografias dos autores com a finalidade de associar a(s) obra(s) à pessoa que a(s) criou.

Durante o período modernista, vários artistas procuraram acabar com o conceito de autor no universo artístico. Barthes refere-se ao escritor Mallarmé como tendo sido o primeiro a abordar esse tema, colocando a importância na escrita e não no autor. Mallarmé dá o poder máximo à linguagem, com a finalidade de eliminar o autor, resultando assim numa metalinguagem. A arte não fala sobre o artista, a arte

fala sobre si própria e só assim é possível notar a existência do sistema artístico.

Roland Barthes diz que nada do que o artista faz é original, ele está sempre a trabalhar a partir de uma produção anterior. Marcel Duchamp, entrevistado por Katharine Kuh, declara algo semelhante quando escreve que não é possível começar-se do nada, deve começar-se pelos ready-made. Duchamp e Barthes defendem que a obra de arte não é criada a partir do nada, para criar algo o artista precisa de recorrer a referências, outros trabalhos artísticos e objetos existentes no mundo. O artista tem a possibilidade de utilizar e misturar toda a informação e todos os objetos disponíveis ao seu alcance, criando novos significados. Para Duchamp, a importância da escolha reside aí. No entanto, se o artista não deixa de repetir gestos anteriores e cria sempre a partir de criações anteriores, a expressão subjetiva é posta em causa. Roland Barthes aprofunda o conceito dizendo que a subjetividade do criador não é formada apenas pela vertente emocional, mas antes por um vasto dicionário, uma diversidade cultural, de onde ele recolhe conteúdos para criar a sua obra. É o critério seletivo que define os seus pensamentos, os sentimentos e o seu potencial criativo. Como declara Barthes (1968) “O nascimento do leitor deve pagar-se com a morte do Autor”.

Marcel Duchamp (1997) também defende que para algo se tornar numa verdadeira obra de arte é necessária a contribuição do público. Mesmo que o artista se esforce por controlar totalmente a sua obra e tente dar uma explicação racional sobre a mesma, há um fator que fica fora do domínio do artista, que se trata das apreciações dos outros sobre a sua obra. Só com a avaliação e o julgamento do público é que é dado o veredicto para se saber se a obra passa a pertencer ou não à História da Arte.

Entre a intenção e a realização de uma obra, o artista passa por um processo de luta para conseguir chegar ao trabalho final, esse processo envolve esforço físico e mental, dúvidas, preocupações, às vezes sofrimento e outras vezes satisfação. Este conflito constante produz algo diferente entre o que era a intenção inicial do artista e a obra produzida, que Marcel Duchamp denomina como “coeficiente artístico”.

Em todo o caso, a obra não se encontra no seu estado finalizado enquanto não encontrar o público, estabelecendo o contacto com o mundo exterior. O que Marcel Duchamp nos expressa é que o artista não é o autor absoluto da sua obra, sendo a autoria da mesma dividida com o público. É esse mesmo público que, ao interpretar a obra, participa dela, tornando a sua autoria partilhada. O próprio público é coautor das obras que observa, e as obras só atingem o seu patamar último quando são vistas. Esta ideia de partilhar a coautoria das obras com o público atravessou a arte de vanguarda. Foram vários os artistas que dividiram a sua autoria com o público, com cidades e com o mundo.

Para Lisa Phillips (1992), o tema da autoria pode ser extravasado com o depoimento de um dos artistas apropriacionistas mais conhecido da atualidade, Richard Prince. Prince defende que o espectador sempre participou da autoria do trabalho de um artista. O que agora é diferente é que o artista pode tornar-se o autor de trabalhos de outras pessoas.

4.2. Discussão de exemplos: Casos de tribunais

O plágio e a apropriação, quando discutidos no mundo jurídico, são conceitos normalmente associados ao campo da literatura ou das patentes. No entanto, são já conhecidos vários casos em que o plágio nas artes chegou a tribunal, tanto nos chamados sistemas de Direito Civil, em vigor em Portugal, como nos sistemas de *common law*, existentes nos Estados Unidos, Reino Unido e outros países.

De acordo com a Inspeção-Geral das Atividades Culturais, "a Propriedade Intelectual é um conjunto de direitos que abrange as criações do conhecimento humano - criações intelectuais" (IGAC, 2019), subdividindo-se em duas áreas: os Direitos de Autor e os Direitos Conexos e de Propriedade Industrial. No contexto desta dissertação, interessam-nos principalmente os Direitos de Autor, que visam proteger obras literárias e artísticas, podendo incluir obras cinematográficas, videográficas, obras de desenho, pintura, escultura, gravura, litografia, ilustrações, entre muitos outros tipos de obras.

4.2.1. Art Rogers e Jeff Koons

Foi em 1989 que Jeff Koons, um conhecido artista contemporâneo natural dos Estados Unidos, teve o primeiro de vários litígios em tribunal por violação de direitos de autor. Koons usou uma fotografia a preto e branco de Art Rogers para criar uma escultura, sendo que as parecenças entre as duas são inegáveis. São visíveis algumas diferenças, com certeza propositadas, como as flores nas orelhas da mulher e no cabelo do homem, bem como os narizes brancos dos pequenos cachorros.

Figura 5. Art Rogers
Puppies, 1980
(imagem: Invaluable)

Figura 6. Jeff Koons
String of Puppies, 1988
(imagem: Jeff Koons)

Esta fotografia foi usada pelo fotógrafo em vários materiais de *merchandise*, incluindo postais. Rogers intentou uma ação de violação de direitos de autor contra Koons, pedindo quase 3 milhões de dólares em compensação. A defesa de Koons fundamentou-se no chamado *fair use* por paródia, existente nos Estados Unidos, através do qual os artistas podem imitar a obra de outro artista, com recurso ao humor e com o propósito de sátira ou comentário social.

Koons acabou por perder o caso por várias razões: por ter ignorado o aviso de direitos de autor incluído no postal que utilizou como base para a elaboração da

escultura e por se ter provado que ele instruiu os escultores para se basearem diretamente na fotografia, dando-lhes apenas autorização para exagerar e carregar algumas características físicas dos cães.

4.2.2. Andrea Blanch e Jeff Koons

Quando o Deutsche Guggenheim Berlin encomendou a Jeff Koons a elaboração de sete pinturas, numa delas o artista decidiu pintar parte de uma fotografia de umas sandálias da Gucci, da responsabilidade da fotógrafa Andrea Blanch. O seu advogado, John Koegel, argumentou em tribunal que o trabalho de Koons, *Niagara*, era "um trabalho artístico completamente novo" (NEWSgrist, 2019).

Figura 7. Andrea Blanch
Silk Gucci sandals, 2000
(imagem: NEWSgrist)

Figura 8. Jeff Koons
Niagara, 2000
(imagem: The Guggenheim Museum)

Koons explicou também o porquê de usar uma fotografia, como, aliás, é conhecido por fazer:

> "As minhas pinturas não são sobre objetos ou imagens que eu posso inventar, mas sim sobre como nos relacionamos com coisas que, na verdade, vivenciamos. Deste modo, de forma a poder fazer afirmações sobre a sociedade contemporânea e para que a obra de arte seja válida, eu tenho de usar imagens do mundo real. Eu tenho de apresentar coisas reais, que estão presentes na consciência da sociedade." (NEWSgrist, 2019)

Na altura, o juiz americano a decidir o caso considerou que *Niagara* transformou a fotografia de Blanch, não duplicava o objetivo da obra original e usou-a como material cru, de forma original, para criar nova informação. Outro pormenor importante realçado pelo juiz foi o de que a fotógrafa, Andrea Blanch, não tinha direitos sobre a imagem concreta das sandálias Gucci, que são o centro da fotografia. Se não se considerarem as sandálias, resta apenas uma pose com parte das pernas de uma mulher, o que, na opinião do juiz, "não era suficientemente original para

garantir proteção de direitos de autor” (NEWSgrist, 2019).

Não estando satisfeita com a conclusão, Andrea Blanch recorreu da decisão, que foi mais tarde confirmada no Segundo Circuito do Tribunal de Recursos dos Estados Unidos, tornando-se um baluarte da originalidade da arte de apropriação.

4.2.3. Susan Meiselas e Joy Garnett

Joy Garnett é uma artista de Nova Iorque que utiliza fotografias para elaborar as suas pinturas. No contexto da invasão do Iraque pelos Estados Unidos, em 2003, Garnett deu início a um projeto apelidado *Riot series*. Como inspiração para a primeira pintura deste projeto, utilizou uma fotografia de um protestante com um *cocktail molotov* na mão, a qual encontrou na internet, aparentemente sem direitos de autor associados. Esta pintura foi apelidada de *Molotov*. Na verdade, a fotografia encontrada na internet era um fragmento duma fotografia, embora com algumas diferenças, de Susan Meiselas, datada de 1979.

Figura 9. Susan Meiselas
Sandinistas at the walls of the Esteli National Guard headquarters, 1979
(imagem: Susan Meiselas)

Figura 10. Joy Garnett
Molotov, 2003
(imagem: Art21 Magazine)

Depois da sua exibição numa galeria em Nova Iorque, Garnett recebeu uma carta do advogado de Meiselas, acusando-a de ter violado os direitos de autor da fotógrafa. A carta fazia várias exigências, como por exemplo a referência à fotógrafa em qualquer exibição da pintura. Garnett aceitou algumas e recusou outras. A segunda carta transformou-se numa ameaça de processo em tribunal, levando Garnett a retirar a imagem do seu website, por receio de represálias jurídicas.

O que se seguiu foi um verdadeiro movimento de solidariedade por parte de outros artistas: uma organização sem fins lucrativos que tinha vindo a acompanhar a situação de Garnett deu início a uma pequena revolução, em que vários artistas usaram a imagem de *Molotov man* nos seus websites, criando ainda as suas próprias reinterpretações da fotografia, recorrendo à pintura, colagem, animação, entre outros. A história deste movimento, visto também como *copyfight*, foi divulgada por vários

media e traduzida para várias línguas. Várias questões foram sendo colocadas pelo movimento, destacando-se uma em particular: quem tem os direitos sobre a luta deste homem em particular?

Esta história acabou por ter um final algo inesperado, em tom de convergência ao invés da expectável divergência: em Abril de 2016, Susan Meiselas e Joy Garnett foram ambas convidadas a palestrar num simpósio do Instituto para as Humanidades de Nova Iorque, precisamente sobre a temática da apropriação. As artistas tiveram a oportunidade de discutir o conflito que as opôs de forma leve, no dia anterior à apresentação. Embora com posições opostas, procuraram chegar a um entendimento.

4.2.4. Katrijn Van Giel e Luc Tuymans

Um conhecido artista belga, Luc Tuymans, baseou-se numa fotografia de Katrijn Van Giel, uma fotojornalista, para criar uma pintura. Tanto a fotografia como a pintura têm como único foco o político Belga, Jean-Marie Dedecker. Tuymans admitiu que usou a fotografia como inspiração, embora o tenha feito com recurso à paródia.

Figura 11. Katrijn Van Giel
[Belgian MP Jean-Marie Dedecker], 2010
(imagem: Standaard)

Figura 12. Luc Tuymans
A Belgian Politician, 2011
(imagem: The Guardian)

Apesar de a transformação de uma obra de arte com um propósito de paródia seja protegido pela lei belga, o tribunal civil de Antuérpia concluiu que o uso da fotografia por parte de Tuymans não era legítimo, condenando-o a pagar uma compensação de 1 milhão de euros a Van Giel, caso continuasse a divulgar o trabalho em causa. Tuymans recorreu, mas o caso terminou fora dos tribunais: em tom semelhante ao caso de Joy Garnett, ambos os artistas assinaram uma resolução amigável, não tendo feito quaisquer comentários públicos sobre o seu conteúdo.

4.2.5. Patrick Cariou e Richard Prince

À semelhança de outros casos, o artista Richard Prince, pintor e fotógrafo

natural dos Estados Unidos, utilizou fotografias de Patrick Cariou, fotógrafo francês, para criar várias obras de um projeto apelidado *Canal Zone*. As fotografias foram todas transformadas, umas mais do que outras, e com recurso a diversos métodos.

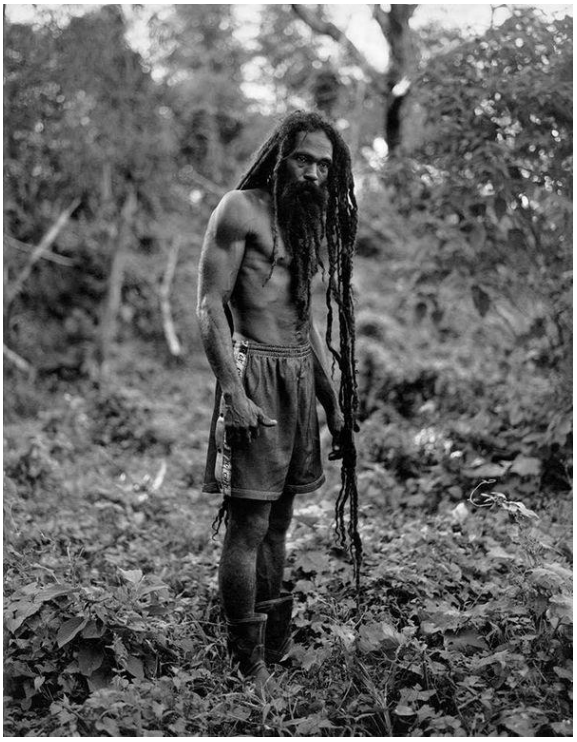

Figura 13. Patrick Cariou
Yes Rasta, 2000
(imagem: Medium)

Figura 14. Richard Prince
Graduation, 2008
(imagem: Gagosian)

Em 2009, quando Cariou se apercebeu que as suas fotografias tinham sido usadas sem autorização, intentou uma ação em tribunal. Em tribunal de 1ª instância, concluiu-se que Prince tinha violado os direitos de autor de Cariou. Já em 2ª instância, foi revertida parcialmente a decisão de 1ª instância, concluindo que a maior parte dos trabalhos de *Canal Zone* eram de natureza transformativa e, portanto, não violavam direitos de autor. Um total de 25 das suas obras consideraram-se ao abrigo do chamado *fair use*, ou por outras palavras, o uso justo de obras, ou parte delas, de outros artistas. Foi também ordenado ao tribunal de 1ª instância que reavaliasse outras 5 obras de Prince, embora o caso nunca tenha chegado a tribunal: mais uma vez, os artistas decidiram resolver o que restava da disputa entre eles.

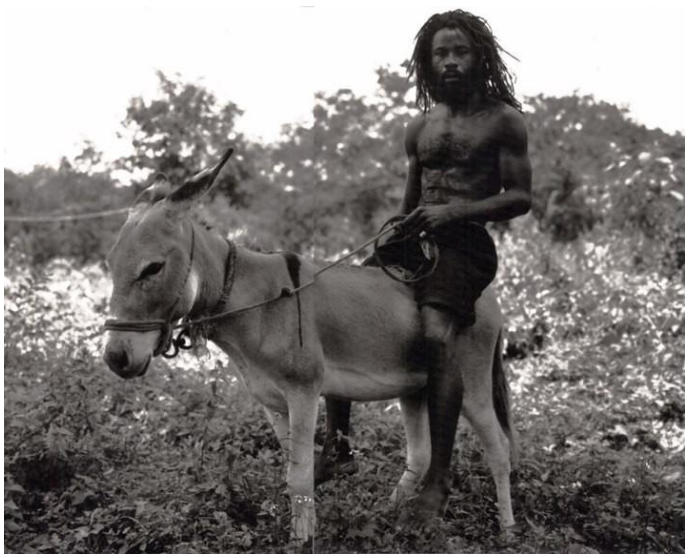

Figura 17. Patrick Cariou
Yes Rasta, 2000
(imagem: Medium)

Figura 18. Richard Prince
*[*sem nome*]*, 2008
(imagem: Medium)

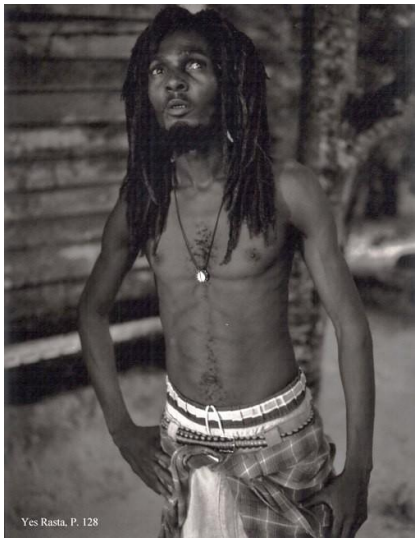

Figura 19. Patrick Cariou
Yes Rasta, 2000
(imagem: Medium)

Figura 20. Richard Prince
*[*sem nome*],* 2008
(imagem: Medium)

Parte 2: Desenvolvimento do projeto

5. Contextualização

Este projeto desenvolve-se à volta de dois temas principais e ambivalentes: a

originalidade e o plágio. Para testar e aplicar estes dois conceitos a nível prático, foram sendo desenvolvidas várias experiências, tendo sido o vídeo o formato eleito. Como regra base, e na senda daquilo que foi explorado ao longo da Parte 1 desta dissertação, respeitante ao estado da arte, decidiu-se utilizar apenas conteúdo sonoro e visual (tanto imagem/pintura como vídeo) produzido por outros. Este conteúdo sonoro e visual foi depois trabalhado e montado, utilizando diversas técnicas e processos artísticos, de modo a criar uma nova narrativa, uma nova história, transformando-se num produto novo – em algo original. Durante a recolha do conteúdo sonoro e visual, procurou-se que existisse uma relação entre eles, de forma a que os resultados finais, em formato vídeo, se intercalassem e relacionassem de forma a produzir um conjunto coerente do ponto de vista narrativo.

6. Metodologia artística

A exploração das questões teóricas na Parte 1, acima exposta, levou à descoberta de diferentes obras e autores que se basearam em obras anteriores para se expressarem artisticamente. Neste panorama, a intenção de alguns autores era óbvia: criar algo novo, partindo da premissa de que uma obra de arte anterior pode e deve ser pensada por artistas posteriores.

Através desse mote, foram explorados os primeiros exercícios conceptuais, onde se trabalhou o campo do vídeo com efeitos de transição entre pinturas mais antigas e as pinturas posteriores com referências visuais semelhantes. Inicialmente foram utilizadas as técnicas de *morphing* e *warping*, e com o evoluir do processo houve a necessidade de explorar outras técnicas e caminhos. A explicação de cada uma das técnicas será feita no ponto 7.

Depois do trabalho com pinturas, partiu-se para a procura de vídeos em plataformas de *Creative Commons* para, através da utilização de vídeos curtos e simples, formar uma narrativa mais complexa, com diversos caminhos interpretativos. Foram Identificados materiais de outros para contar várias pequenas histórias. Depois de selecionadas e identificadas algumas temáticas, partiu-se para a criação dos vídeos.

7. Considerações formais e de conteúdo

Neste capítulo serão abordadas as questões técnicas e conceptuais postas em prática ao longo dos exercícios artísticos. Numa segunda parte iremos descrever passo a passo o que foi desenvolvido ao longo dos diferentes exercícios.

7.1. As técnicas exploradas

Nesta secção iremos expor as principais técnicas utilizadas nos exercícios

práticos, sendo elas: o *morphing*, o *warping*, o *zooming*, o *strobing*, a transição e a sobreposição. Iremos focar-nos nos aspetos formais destas técnicas, sendo que apenas na secção 7.2. iremos explorar a forma como as utilizamos do ponto de vista artístico.

7.1.1. *Morphing*

Para este projeto artístico foi inicialmente explorada a técnica de *morphing* entre duas obras com semelhanças visuais. O *morphing* pode ser descrito como um processo de metamorfose entre duas ou mais imagens que tem como objetivo criar um efeito visual agradável na mistura dessas mesmas imagens. Esta técnica é muito utilizada como efeito especial em filmes de animação, onde as imagens mudam e se transformam noutras imagens através dessa transição suave. Visualmente incorpora efeitos de elasticidade, fantasia e dá uma sensação de sequência surreal entre uma imagem e a outra.

A intenção com a utilização de um software com este efeito é a de obter uma sequência de duas obras de arte semelhantes que, quando reunidas e interpostas, representem a mudança de uma imagem para outra, por forma a mais facilmente se identificarem essas mesmas semelhanças.

Existem softwares dedicados exclusivamente a este efeito de transição, e o escolhido para as estas experiências foi o *Sqirlz Morph 2.1*. A tarefa mais difícil, detalhada e demorada no *morphing* é a tarefa de selecionar os pontos ou linhas na imagem inicial e na imagem final para que a metamorfose seja visualmente suave e natural.

Para Jonas Gomes (1999), o *morphing* de imagens pode ser definido como a construção de uma sequência de imagens que retrata a transição gradual entre duas imagens. A forma mais simples de transformar uma imagem noutra é através da técnica de dissolução cruzada, também conhecida como *fade*. Essa ação é alcançada através do cruzamento das cores de cada pixel durante o processo entre a primeira imagem e a última. No entanto, esta técnica não tem um efeito visual muito apelativo, como pode ser visto na Figura 21 (Gomes *et al.* , 1999).

Figura 21. Sequência de *frames* da dissolução cruzada entre duas imagens

A primeira imagem é meramente substituída pela segunda imagem sem que nenhum *warping* aconteça, ou seja, sem nenhuma deformação espacial de nenhuma das imagens.

Existe um método visualmente mais apelativo e espetacular que é conhecido como *morphing*. O *morphing* de imagens pressupõe a deformação dessas mesmas imagens através do *warping*, alterando a posição dos principais recursos nas imagens, combinado com a dissolução cruzada. Como pode ser visto na Figura 22 (Gomes *et al.* , 1999), o efeito visual criado é muito mais suave entre as imagens, e a primeira imagem parece tornar-se na segunda imagem.

Figura 22. Sequência de *frames* do *Morphing*

7.1.2. *Warping*

Como foi referido anteriormente, o *warping* pressupõe a alteração de posição dos pixéis nas imagens. Para se ter uma ideia de como funciona o *warping* basta imaginar uma folha elástica e pensar que a distorção da imagem depende das forças aplicadas nessa mesma folha, como se pode ver no exemplo da Figura 23 (Gomes *et al.* , 1999).

Figura 23. *Warping* de imagem

Quando o *warping* é usado para criar um *morph*, a intenção é especificar quais as deformações que transformam a imagem de origem na imagem de destino. O processo inverso do *warping* deve transformar a imagem de destino de volta à imagem de origem. À medida que o *morphing* progride, a imagem de origem é gradualmente distorcida na imagem de destino e ocorre também o *fade* entre as imagens, enquanto a imagem de destino é gradualmente distorcida na imagem de origem, esta última dissipa-se.

As imagens iniciais na sequência desta metamorfose serão semelhantes à imagem de origem, as imagens do meio da sequência serão a média das duas imagens e as últimas imagens na sequência serão semelhantes à imagem de destino. É importante reparar que a imagem do meio é que determina a qualidade dessa metamorfose. Se essa imagem parecer credível à vista, a transição ficará suave e natural.

7.1.3. *Zooming*

O termo *zooming* é usado para indicar o processo de aumentar um plano visual, comummente designado de *zoom in*, ou de o diminuir, conhecido por *zoom out*. O *zooming* pode ser executado de pontos focais mais distantes para mais próximos, dando o efeito de *zoom in*. Assim, os objetos filmados aumentam em tamanho aparente e menos objetos ficam visíveis no plano. O *zooming* também pode ser realizado de pontos focais mais próximos para mais distantes, dando um efeito de *zoom out*. Nestes casos, os objetos ficam aparentemente mais pequenos, e surgem mais objetos nos planos.

Esta técnica é uma forma eficiente de transmitir diversas mensagens visuais a quem observa. Por exemplo, o *zoom in* pode transmitir a sensação de que o observador se encontra no mesmo espaço onde a ação se desenrola, o que é uma experiência particularmente imersiva, nos casos em que se pretende provocar um suave prazer, deleite, ansiedade ou até mesmo um certo desconforto.

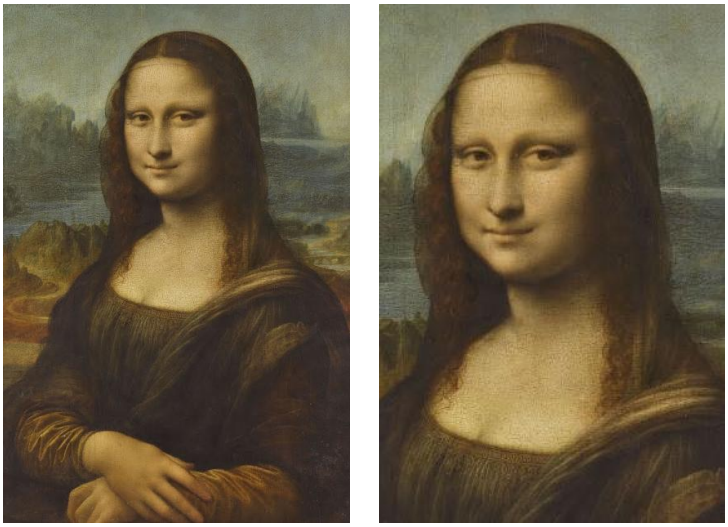

Figura 24. *Zoom in* de imagem

Figura 25. *Zoom out* de imagem

7.1.4. *Strobing*

Strobing é o termo utilizado para descrever o efeito visual criado pela alternância de uma imagem e um fundo branco ou preto, com pequenas mudanças de posição dessa mesma imagem, assemelhando-se a um efeito luminoso e intermitente, que por vezes se torna desconcertante.

Para que o efeito tenha impacto, o tempo de exposição da imagem deve ser menor que um segundo, ou seja, de milésimos de segundo, sendo depois intercalado com um fundo branco/preto ou outra imagem, o que resulta em duas sequências de vídeo. Este tipo de efeitos é muito utilizado em filmes de terror e de suspense.

Figura 26. Sequência de *frames* do *Strobing*

7.1.5. Transição por dissolução

A técnica de transição por dissolução é uma das transições mais comummente utilizadas em vídeo, onde uma imagem vai alterando gradativamente para outra. A maioria dos softwares de edição de vídeo, e o *Adobe Premiere* não é exceção, tem por defeito esta transição como efeito padrão, por ser muito utilizada.

Este efeito acaba por procurar dar sequência aos dois vídeos, mostrando que ambos se continuam a desenrolar, dando assim continuidade à narrativa. Ao longo dos exercícios conceptuais efetuados, percebi que este efeito, associado a um som lento e arrastado, provoca curiosidade a quem está a assistir.

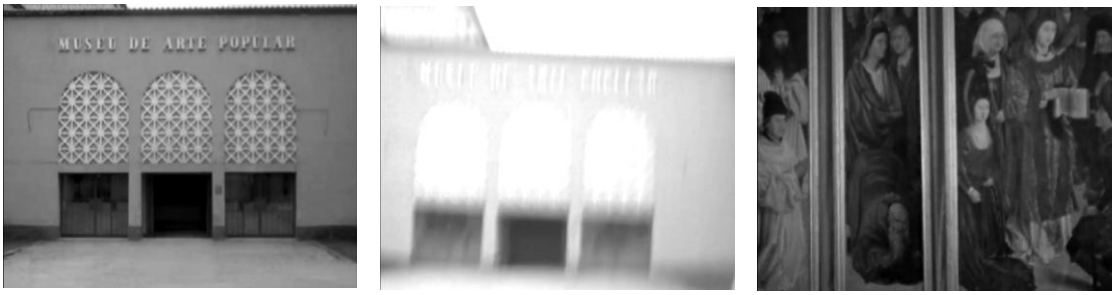

Figura 27. Sequência de *frames* de transição por dissolução

7.1.6. Sobreposição

A sobreposição consiste, como o próprio nome indica, na sobreposição de dois vídeos ou duas imagens no mesmo plano temporal. As duas características fundamentais para a concretização desta técnica consistem em: (1) o espaço que cada um dos vídeos ocupa na tela; (2) a opacidade e transparência.

Relativamente ao espaço, é necessário averiguar se as duas imagens ocupam parte ou a totalidade do espaço, se se encontram centradas ou não, entre outros aspetos. No que toca à opacidade e transparência, é necessário definir em pelo menos uma das imagens qual a percentagem de transparência e que seja inferior a 100%, para que, desta forma, sejam fiquem visíveis as duas imagens em simultâneo durante o mesmo plano temporal.

Figura 28. Sequência de *frames* da Sobreposição

7.2. Fontes

Ao longo do desenvolvimento do estado da arte, fomos confrontados com a existência de vários exemplos em que obras de arte de diferentes séculos apresentam similitudes entre elas. Essas obras serviram como ponto de partida para alguns dos exercícios conceptuais que aqui desenvolvemos. Para o desenvolvimento de outros exercícios, foram utilizadas plataformas de domínio público, como o *Pixabay, Videvo, Pexels, Videezy, WeDistill, Vidsplay* e o *Vimeo*, onde encontrarmos vídeos interessantes para a exploração da fronteira entre os conceitos da originalidade e o plágio.

Tal como explicado anteriormente, as fontes de conteúdo sonoro e visual produzido por outros foram selecionadas com base na sua potencialidade para serem apresentadas de forma interligada, de modo a criar uma nova narrativa e uma nova história, através da utilização de diversas técnicas e processos artísticos. Importa aqui assinalar outra fonte de informação que nos interessou particularmente: os arquivos da televisão pública portuguesa, da Rádio Televisão Portuguesa (RTP). Nestes, fomos procurando imagens, vídeos e reportagens que abordassem a realidade dos museus no século passado, bem como a sua interação com o público português.

A intenção na seleção deste material foi a de fazer uma viagem ao passado, através da comparação entre a forma como a sociedade interagia com a arte no passado e a forma como interage na atualidade. Relativamente à composição dos vídeos, e uma vez que se trata de conjugar vídeos de diferentes proveniências e com funcionalidades distintas, houve a necessidade de pensar em estratégias que os tornassem “concordantes” em função de uma narrativa que se queria construir. Uma das opções tomadas foi a de evitar o exagero da sobreposição de efeitos ou trabalhar demasiado as imagens, o que iria polarizar as suas diferenças. Escolheu-se uma abordagem simples, de forma a que o foco fosse, principalmente, formal, em conjunto com a mensagem que tentam transmitir. Outra das opções tomadas foi a de honrar as cores originais dos vídeos, não as manipulando em demasia, apenas adotando pequenas correções de cor, contraste e opacidade. Por isso, as imagens de arquivo que originalmente são a preto e branco mantiveram-se desse modo.

7.3. Experiências

Nesta secção vamos expor os diferentes exercícios conceptuais que foram desenvolvidos para explorar os conceitos inerentes à originalidade e ao plágio. O ponto de partida deste trabalho é a utilização de materiais visuais produzidos por outros, sendo estes materiais os protagonistas de uma nova obra artística, revelando as múltiplas potencialidades da transformação de trabalhos anteriores.

A partir desta ideia, a exploração artística proposta desenrolou-se através de processos criativos que culminaram em quatro vídeos que, interligados entre si, criam uma teia de símbolos que procuram comunicar ativamente a aliança inseparável entre a estética, a cultura, a política e a sociedade.

Em síntese, a ideia fundamental deste trabalho baseia-se no reconhecimento e desenvolvimento do conceito de apropriação no campo das artes visuais, com as várias possibilidades que oferece a reutilização de material artístico.

7.3.1. *Avanço tecno lógico* (vídeo, 4m16s)

Este exercício tentou explorar o paradoxo da relação humana com a natureza e as ferramentas tecnológicas que vão construindo e transformando essa relação. Partindo desse pressuposto, a pesquisa foi feita com base em vídeos sobre as mais recentes descobertas tecnológicas, tais como as filmagens com recurso a *drone* e a realidade virtual, que têm sido dos tópicos mais abordados atualmente no domínio da tecnologia.

Pelo facto de este confronto entre as duas realidades ser já cliché, a intenção neste exercício foi abrir espaço para um novo diálogo: nós, como sociedade, tiramos proveito da tecnologia e ela deveria servir para nos facilitar a vida, mas infelizmente o seu uso nem sempre concorre para esse fim.

O vídeo utiliza, inicialmente, dois vídeos: uma **performance teatral** de homem-cegonha com a sobreposição de pessoas a experimentarem aparelhos de realidade virtual, como é possível ver na Figura 29. Quanto ao primeiro, retrata uma performance semelhante ao teatro mudo, em que o performer deambula pelo espaço em movimentos semelhantes a uma ave. Chama assim a atenção para o lado animal do ser humano, mais instintivo e mais elementar. Esta performance está presente ao longo de todo o vídeo, como uma presença que assinala que, apesar da evolução tecnológica, continuamos a ser seres com necessidades básicas.

Figura 29. Performance teatral
(Vídeo: Vimeo)

Paralelamente à performance do homem cegonha, como se vê na Figura 30, encontramos uma imagem de várias pessoas a usufruir de equipamentos de **realidade virtual**. A necessidade que o homem tem de exceder os seus limites é visível – e necessário para que os sonhos da humanidade se concretizem. Existe uma constante exploração por parte do ser humano por mais e melhor, e o desenvolvimento da realidade virtual é prova disso.

Figura 30. Realidade Virtual
(Vídeo: Pixabay)

Segue-se a imagem de um **portátil inserido num prado verde, o qual transmite o vídeo de um cavalo**. O aspeto interessante deste vídeo é a ironia causada pela existência do cavalo apenas no portátil, em vez de este estar no prado. É uma camada dentro de uma camada que nos remete para o confronto entre a tecnologia e a natureza.

Figura 31. Portátil com cavalo
(Vídeo: Pixabay)

A imagem seguinte consiste numa **cadeira de rodas hi-tech**, que se encontra numa espécie de pedestal, tendo como cenário de fundo uma realidade decadente, cinzenta e simples. Este vídeo tem o objetivo refletir sobre a falta de correspondência entre os meios tecnológicos, altamente inovadores, e um mundo onde ainda há muitas carências, onde a maior parte das pessoas vive longe destas tecnologias e não beneficia delas.

Falamos de meios tecnológicos que se destinam a uma elite, a qual representa uma ínfima parte da sociedade. Interessou-nos a desproporção entre o cenário e o objeto para acentuar os conteúdos a transmitir.

Figura 32. Cadeira de rodas hi-tech
(Vídeo: Pixabay)

Logo de seguida surge um vídeo com algumas semelhanças em relação ao

anterior, tratando-se novamente de uma cadeira inserida num determinado cenário, desta vez uma **poltrona num descampado**.

A contrastar com a cadeira de rodas, temos uma poltrona simples, com aspeto usado, que tenta indicar que o conforto, o sossego e o familiar, são aspetos mais importantes para o ser humano do que a sede de inovação.

Figura 33. Poltrona num descampado
(Vídeo: Pixabay)

Entrando agora numa imagem totalmente associada à tecnologia, expomos

uma **placa de circuitos eletrónicos**, que demonstra, por um lado, a complexidade dos sistemas tecnológicos existentes hoje em dia, desde o computador que usamos diariamente à máquina automática de bebidas ou a um satélite a milhares de quilómetros da Terra, e por outro, a interdependência entre os diversos meios tecnológicos, que se interligam e combinam para melhor e maior inovação.

Figura 34. Placa de circuitos eletrónicos
(Vídeo: Pixabay)

No seguimento da placa de circuitos eletrónicos, vemos a **vista aérea de uma**

cidade de grandes dimensões com as suas diferentes interligações. É uma imagem semelhante, não só ao nível visual, mas também ao nível funcional, comparando as cidades a verdadeiras máquinas, onde edifícios e serviços podem ser vistos como essenciais ao seu funcionamento.

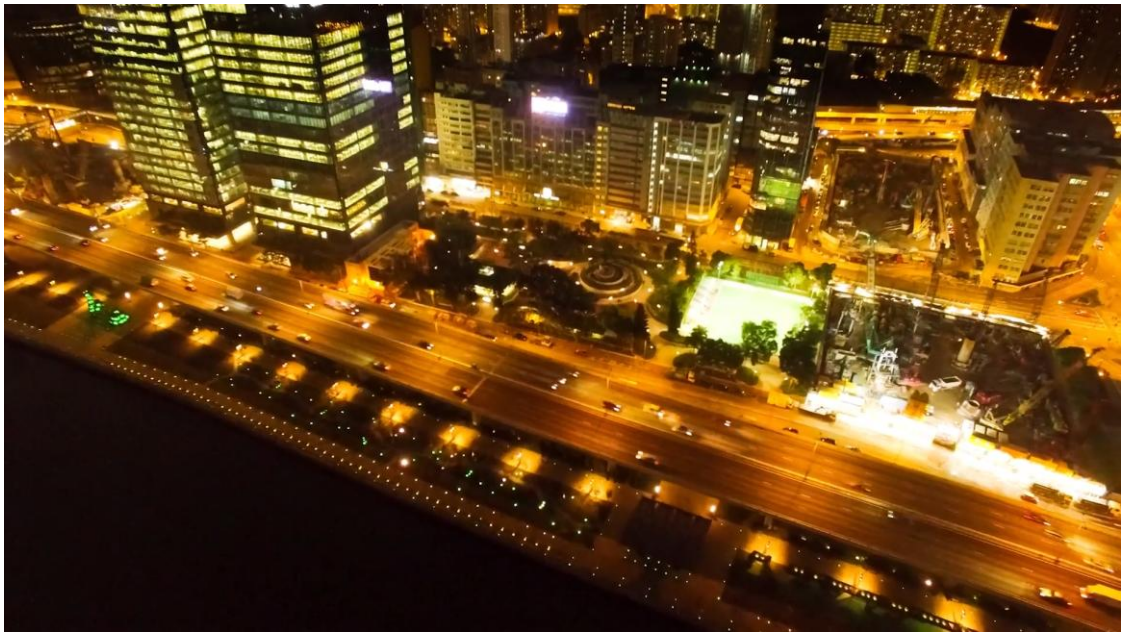

Figura 35. Vista aérea de uma cidade
(Vídeo: Pixabay)

De volta à natureza, segue-se uma imagem que retrata **alimentos**, não na sua

versão original ou natural, ou seja, nas árvores ou cobertos de terra, mas sim numa versão publicitária, onde o seu tamanho é perfeito, encontrando-se perfeitamente limpos, salpicados de pequenas gotas de água como que a indicar a sua frescura. Interessou-nos a consideração luminosa da imagem, cobrindo os alimentos de uma luz branca forte para acentuar as suas cores vibrantes.

Figura 36. Alimentos em formato publicitário
(Vídeo: Pixabay)

Para contrastar com a imagem anterior, e para relembrar aquilo que as

imagens publicitárias e comerciais escondem, temos um **brócolo invadido** por uma espessa nuvem de fumo verde.

Neste caso, interessou-nos a consideração daquilo que as imagens são capazes de ocultar. Para terem o seu aspeto ideal e perfeito, ao qual o consumidor se habituou, os alimentos são, na maior parte das vezes, sujeitos a quantidades enormes de químicos, extremamente nocivos para a saúde. O aspeto salutar, que tantos de nós procuram, esconde uma realidade dura.

Figura 37. Brócolo invadido
(Vídeo: Pixabay)

Este exercício focou-se principalmente em provocar várias reflexões internas. Tenta-se descrever o atrito entre a vontade que se tem de evoluir e o desejo de nos mantermos agarrados ao passado, às nossas origens e ao nosso lado mais animal e natural. Isso está patente nos fatores mais gerais e supérfluos da nossa vida, como são os desejos e os hobbies de brincar com *drones* e realidade virtual, que não são verdadeiras necessidades do nosso quotidiano, e nos fatores particulares de que todos nós necessitamos, como são exemplo o alojamento e a alimentação.

Houve também uma procura em trabalhar o som da forma mais subjetiva possível, tentando deixar uma componente sonora nostálgica, serena, dando assim margem para diferentes tipos de interpretação.

7.3.2. *Perturbação estável* (vídeo, 4m14s)

Como o próprio título indica, a criação deste vídeo teve na sua origem a vontade de criar emoção através de pequenos vídeos, aparentemente desconexos, que se juntam de forma intencional de modo a criar uma relação entre o vídeo anterior e o vídeo seguinte. Cada um dos vídeos utilizados, se vistos separadamente e com o som original, produzem sensações totalmente diferentes daquela que tentámos passar nesta nova construção visual.

O alinhamento deste trabalho procurou abordar o sentimento enigmático do mal-estar, da inquietação, através de imagens aparentemente normais e simples, mas que quando combinadas, transmitem um misto de sensações verdadeiramente desconcertantes. Para este efeito contribui também a edição sonora, que sugere uma interpretação sombria para as imagens.

Este trabalho inicia-se com a imagem de uma **televisão**, num cenário de destruição, com um sinal de fim de emissão, interrompido por interferência estática. A intenção é deixar em aberto a possibilidade de as imagens seguintes poderem ser interpretadas como uma história, inserida num programa televisivo ou filme. Outra abordagem pode passar pela decadência deste tipo de instrumentos de media, que são cada vez mais desacreditados nos tempos que correm. Ou seja, perante esta decadência, a nossa realidade e o nosso dia-a-dia são um retornar às “trevas”, uma realidade sem televisão que é difícil de imaginar. O facto de a imagem ser subjetiva e não ter uma direta relação com a imagem seguinte, incentiva o público a procurar a sua própria narrativa e a sua interpretação desta sequência de imagens.

Figura 38. Televisão com interferência
(Vídeo: Pixabay)

Segue-se um vídeo de uns **olhos com efeito hipnótico**, com uma espécie de movimento circular em torno dos olhos, que conjugado com o áudio procura dar uma experiência sensorial, que nos remete para algo místico.

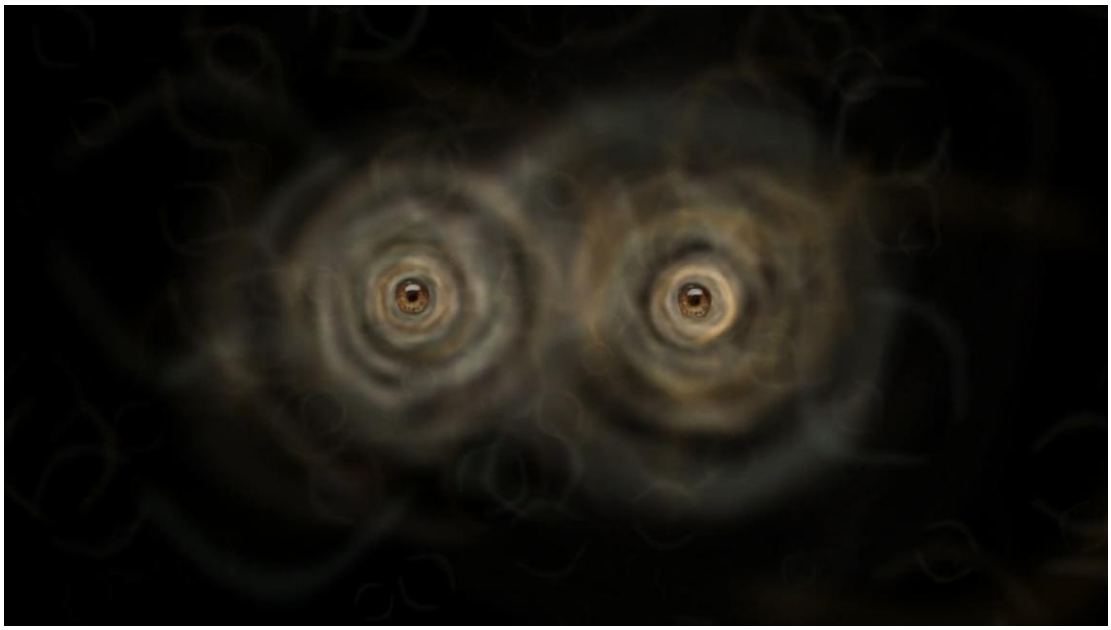

Figura 39. Olhos com efeito hipnótico
(Vídeo: Pixabay)

A terceira imagem, uma **mulher com olhar enigmático**, acaba por ser o elemento central de todo o trabalho, pois vai aparecendo em vários momentos, confrontando o espectador, quase como se estivesse a desafiá-lo a descobrir o porquê da sua presença.

Figura 40. Mulher com olhar enigmático
(Vídeo: Pixabay)

Logo de seguida o espectador é confrontado com um cenário escuro, de um **beco**, onde as luzes de entrada das diversas portas são intermitentes e de pouca intensidade, provocando uma sensação de incerteza, expectativa e suspense.

Figura 41. Beco com luzes intermitentes
(Vídeo: Pixabay)

Segue-se um excerto **caleidoscópico**, onde se procura descomprimir através da cor e dos padrões harmoniosos e algo hipnotizantes. Esta imagem remete para um vitral de uma rosácea de igreja, lugar comummente associado à calma, paz, respeito, introspeção e tranquilidade. Curiosamente, de uma forma muito subtil, a mulher com olhar enigmático volta a surgir no canto superior esquerdo, como que a confirmar a sua presença ao longo desta narrativa.

Figura 42. Caleidoscópio
(Vídeo: Pixabay)

Surge de seguida a **silhueta das pernas de uma bailarina**, com os seus movimentos de dança, serenos e suaves. O facto de fractais estarem inseridos na silhueta da bailarina procuram a continuidade sensorial, um movimento colorido delicado e contrastante com o fundo escuro.

Figura 43. Silhueta de bailarina com fractais
(Vídeo: Pixabay)

Em contraste com a sensação de leveza anterior, procuramos com a imagem de um **corredor assustador**, provocar sensações de inquietação e suspense. O corredor desperta a sensação de caminho (e de ansiedade) em relação ao que estará no fim, mas é ao mesmo tempo um ambiente hospitalar, que associado ao filme de terror estereotipado.

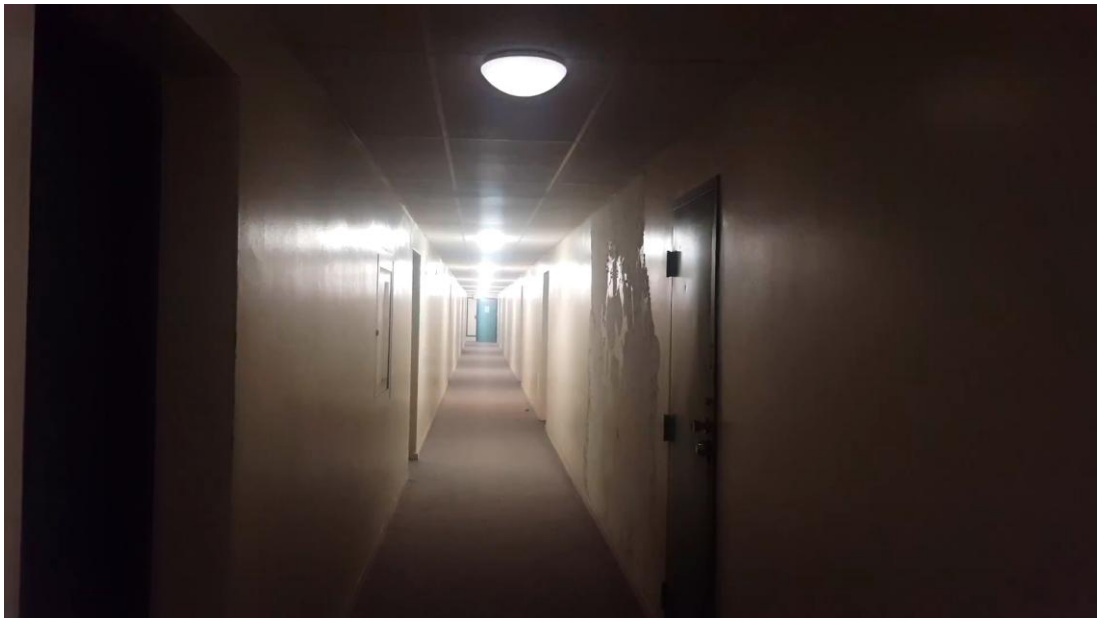

Figura 44. Corredor assustador
(Vídeo: Pixabay)

Para terminar, recorreu-se, novamente, a imagem cliché: uma **caixinha de música com uma bailarina**, associada tanto a um presente para crianças, como a filmes de terror e enredos macabros. O vídeo é ainda constituído por diversos outros elementos, os quais acabam por distrair e por redirecionar a nossa atenção, dando outros contornos à narrativa. Quer-se, assim uma interpretação subjetiva, abstrata e livre, conduzida pela indeterminação que parece instalada na contemporaneidade.

Figura 45. Caixinha de música com bailarina
(Vídeo: Pixabay)

Em conclusão, o objetivo do vídeo é o de transmitir uma sensação de inquietação, através de imagéticas cliché, como é o caso da caixa de música com a bailarina, que tanto pode ter um cariz de belo como de horrendo, dependendo do contexto em que está inserida. Esta dualidade e duplo sentido serviu de mote para a criação de todo este vídeo. O beco escuro em que as portas emitem luz de forma intermitente, na sua versão original, não pretendia provocar qualquer tipo de inquietação: o facto de ter utilizado o zoom in, de ter alterado o seu enquadramento e a velocidade da reprodução, fez com que as sensações provocadas fossem consideravelmente diferentes – próximas da inquietação, ansiedade, incerteza, receio. Aspetos que procuram ser controlados, no vídeo, pelo facto da imagem e do som não sofrem alterações drásticas – são transições suaves e, de alguma forma, expectáveis.

7.3.3. *Arquivos* (vídeo, 3m56s)

Depois de trabalhar imagens do domínio público presentes nas plataformas previamente mencionadas, tentou-se procurar uma nova abordagem, procurando alargar a exploração no domínio visual. Neste contexto, surgem os arquivos da Rádio Televisão Portuguesa, que levantam questões éticas e morais bastante mais complexas que as presentes nas imagens do domínio público. Embora a RTP seja pública, o uso das suas imagens e vídeos sem a devida autorização é uma questão limite: poderá classificar-se o uso por artistas de imagens públicas, pagas por todos os contribuintes portugueses, como algo aceitável ou até mesmo expectável?

Para este exercício, fez-se a seleção de vários vídeos de arquivo da RTP, dedicados à temática da arte e dos museus de arte portugueses. Através deles, houve uma tentativa de contar uma história, relacionada com os museus e a apreciação das obras de arte e de como os critérios e classificações, não são estanques, mudando ao longo do tempo.

O vídeo inicia-se com **vistas de cidades portuguesas**, que retrata um senhor a regar, com o Padrão dos Descobrimentos por trás de si. O plano acaba por mudar e aproxima-se da fachada do Museu de Arte Popular. São evidentes as técnicas de filmagem da altura, num formato mais convencional, a tentar retratar a realidade e sem tentativa de utilização de ângulos ou planos diferentes que deturpassem a visão mais real. Trata-se de um registo documental, para memória.

Figura 46. Vistas de cidades portuguesas
(Vídeo: Arquivos RTP)

De seguida, começa uma **visita ao interior do Museu Nacional de Arte Antiga**, em Lisboa. Nesta segunda imagem é possível observar uma visitante do museu que aprecia as diferentes obras. A cena da visitante acaba por estar bastante teatralizada, o que se torna intrigante. Esta encenação, dos anos 60, tentando parecer "natural", é demasiado óbvia quando olhada nos dias de hoje. É o verdadeiro estereótipo do público que vai visitar um museu, um público culto, com saber estar, de um determinado *status quo*. Era a propaganda feita nesse tempo histórico e político, mostrando os museus e espaços de cultura frequentados por uma parte especifica da sociedade.

Figura 47. Visita ao Museu Nacional de Arte Antiga
(Vídeo: Arquivos RTP)

Seguem-se duas conhecidas obras de arte da área da pintura, as quais foram conjugadas através das técnicas de *warping* e *morphing,* usadas em simultâneo. Esta fusão teve como objetivo explorar as semelhanças e diferenças entre duas famosas pinturas, chamando a atenção para a intemporalidade deste fenómeno que é o plágio e a apropriação: ***Venere di Urbino*, de Tiziano Vecellio**, e ***Olympia,* de Édouard Manet**. É possível encontrar semelhanças nos lençóis brancos, na cortina verde à esquerda, no tecido vermelho na zona do colchão e a figura da empregada. Outro elemento que a pintura de Manet tem em comum com a pintura de Tiziano Vecellio é o de um animal em cima da cama: no entanto, Tiziano pinta um cão e Manet um gato.

Figura 48. Tiziano Vecellio
Venere di Urbino, 1538
(imagem: Le Gallerie Degli Uffizi)

Figura 49. Édouard Manet
Olympia, 1863
(imagem: Musée d'Orsay)

Como se pode observar, selecionando parte da figura feminina, em ambas as obras (Figuras 50 e 51), a posição do braço direito é muito semelhante. Adicionalmente, tanto numa como noutra, há uma pulseira no antebraço direito, sensivelmente no mesmo local. No que toca à face e ao olhar, ambos se encontram virados para a frente. É também de notar a similitude entre os seios e a posição da mão esquerda sobre o sexo.

Figura 50. Tiziano Vecellio
Venere di Urbino, 1538
(detalhe)

Figura 51. Édouard Manet
Olympia, 1863
(detalhe)

Os pontos em comum, que identificámos acima na análise das pinturas, foram os utilizados para a aplicação das técnicas, criando um efeito visual suave e reflexivo. A Figura 52 identifica a transição entre uma pintura e a outra, permitindo visualizar de forma suave os pontos comuns que as duas obras apresentam.

Figura 52. Sequência de *frames* de *Mulheres deitadas*

A imagem que se segue é a da fachada do **Museu Nacional Soares dos Reis**, entrando depois no seu interior. É possível observar a icónica escultura *O Desterrado*, com um plano em que se pode ver toda a escultura, bem como outros planos que focam o detalhe das diferentes partes que compõem a escultura.

Logo de seguida surge a obra *Cecília*, de Henrique Pousão: uma rapariga sentada em posição frontal, segurando nas mãos um livro aberto entre o espaldar de uma cadeira, como se estivesse a lê-lo, mas curiosamente o seu olhar está dirigido para o observador, com ar de desafio. É quase como se existisse um jogo ou uma dinâmica ali presente: afinal, quem é o observador e quem é o observado?

Segue-se outra obra, *Esperando o Sucesso*, do mesmo artista, Henrique Pousão. O cenário do quadro é o interior de um atelier de pintor com a figura de um rapaz a encarar o observador. Segura na mão esquerda uma folha de papel com um desenho infantil de uma figura humana. Por trás do rapaz é possível ver uma tela onde está o esboço da figura desse mesmo rapaz.

Figura 53. Museu Nacional Soares dos Reis
(Vídeo: Arquivos RTP)

De seguida, utilizámos novamente as técnicas de *morphing* e *warping* em simultâneo para explorar os pontos em comum entre duas conhecidas obras: ***Las Meninas*, de Diogo Velázquez**, e a sua sucessora, ***Las Meninas,* de Pablo Picasso**.

Figura 54. Diogo Velázquez
Las Meninas, 1656
(imagem: Museo del Prado)

Figura 55. Pablo Picasso
Las Meninas, 1957
(imagem: Museu Picasso)

As referências que Picasso faz a Velázquez são mais que evidentes. Aliás, o próprio título assim o indica: é uma referência assumida. Como é possível observar nas meninas centrais dos quadros (Figuras 56 e 57), desde o vestido à posição do corpo, ao volume do cabelo e aos seus adornos, é notória a influência que Picasso tem na obra anterior. Em todo o caso, apesar do tema ser o mesmo, as duas obras são díspares, pois as técnicas utilizadas e o traço de cada um dos artistas é único, resultando em duas obras originais e completamente distintas.

Figura 56. Diogo Velázquez
Las Meninas, 1656
(detalhe)

Figura 57. Pablo Picasso
Las Meninas, 1957
(detalhe)

A Figura 58 mostra a transição suave que ocorre entre uma obra e a outra, focando-se nos pontos em comum e na sua transformação por Picasso.

Figura 58. Sequência de *frames* do *morphing*

No seguimento da linha que se vinha explorando, para finalizar apresentou-se uma escultura que resulta de uma fotografia. Procurou-se evidenciar a tridimensionalidade das obras, trazendo-se uma nova camada e uma nova abordagem para a leitura de obras de arte. A inspiração vem de uma imagem 2D, através da fotografia, que é transformada numa figura a 3 dimensões, quando o caminho mais comum é exatamente o contrário: transformar a fotografia de uma escultura numa obra, que parece ser uma temática intencionalmente explorada por Jeff Koons. É de realçar o pormenor das flores nas orelhas e na cabeça, que parece querer introduzir ironia e paródia na obra.

Figura 59. Art Rogers
Puppies, 1980
(imagem: Artnet)

Figura 60. Jeff Koons
String of Puppies, 1988
(imagem: Jeff Koons)

Este vídeo procurou relacionar o ontem e o hoje no mundo da arte, que apesar da evolução tecnológica e todo o desenvolvimento que estes últimos séculos trouxeram à sociedade contemporânea, o plágio, a apropriação e a inspiração por parte de artistas, em relação a obras de artistas anteriores, são temáticas intemporais. Não é possível delimitar no tempo a sua origem, e com certeza também não será possível antever como irá evoluir num futuro próximo.

7.3.4. *Outros tempos* (vídeo, 2m41s)

Este vídeo foca-se no culto do corpo como a mais alta forma de beleza nas obras de arte. Desde a Grécia Antiga, onde os Jogos Olímpicos são a prova máxima desse culto, que o corpo humano tem vindo a ser explorado e exponenciado: o objetivo é testar os limites, chegar mais além e transformar o humano num super-humano. Curiosamente, a observação do belo variava no caso do homem e da mulher, no homem focado no lado muscular, heroico, forte, na mulher foi sempre mais associado ao lado sensível, suave, frágil e até fértil.

Este filme tentou precisamente contrariar todas estas tendências, dando notoriedade ao corpo feminino mas na sua vertente desportiva, competitiva, de força e potência, atributos que são levianamente associados ao corpo masculino.

No primeiro vídeo é possível ver-se **desportistas** de diferentes modalidades, tais como a esgrima, a natação e o atletismo. O denominador comum é o facto de todos os atletas serem do sexo feminino. Através das formas corporais, é possível ver os músculos bem definidos, sinal de treino e perseverança ao longo do tempo. Várias partes do vídeo tem sequências de *slow motion*, que antecedem um momento de explosão, tanto ao nível visual como sonoro.

Figura 61. Desportistas
(Vídeo: Vimeo)

Segue-se um vídeo de **fitness**, onde o desporto é visto, não como competição, mas como uma forma de prazer e um comportamento saudável. Num dos planos, é possível ver-se uma mulher num ginásio a praticar alongamentos de pernas numa máquina, evidenciando o lado mais sensual do exercício físico (no limite da imagem promocional, em que a prática do desporto serve um duplo propósito). Em contraste com a imagem anterior, surge uma pessoa a praticar natação (de lazer), onde é possível denotar a serenidade e o lado relaxante que o desporto pode ter, visto muitas vezes como meio de acalmar a mente.

Figura 62. Fitness
(Vídeo: Pixabay)

Neste terceiro vídeo é possível ver um *close up* da **pele** de um corpo humano coberto de gotas de água. Através do movimento, é possível observar que a respiração é calma e profunda. Esta imagem pode ter várias interpretações, desde o relaxamento depois de praticar exercício físico, a uma sessão de sauna, ou até mesmo a saída de um banho quente.

Figura 63. Pele
(Vídeo: Pixabay)

No seguimento do vídeo anterior, continua-se com imagens de relaxamento, neste caso de uma **massagem**. Surgem vários planos, umas vezes de massagem às costas, outras de massagem às pernas, pescoço ou braços. A massagem pode ser vista como um gesto de gratidão ao nosso próprio corpo, capaz de nos suportar e de nos fazer viver.

Figura 64. Massagem
(Vídeo: Pixabay)

A última imagem usa a ironia e paródia: trata-se de uma **boneca Hula Hula** e uma miniatura **de *O Pensador***, escultura icónica de August Rodin. Esta imagem pode ser entendida como o estereótipo da sensualidade, onde uma mulher dança e até mesmo o homem mais racional não consegue ficar indiferente.

Figura 65. Boneca Hula e *O Pensador*
(Vídeo: Pixabay)

Em pleno século XXI já sabemos que não vivemos numa sociedade binária: o homem não tem de ser super musculado, insensível, protetor e focado no seu lado físico, nem a mulher necessita de ser agradável, delicada e ter um forte desejo de criar família. Vivemos, sim, numa sociedade em que estas barreiras entre os dois sexos se esbatem e o direito à individualidade de cada um se sobrepõe à autoridade coletiva. Ainda existe muito caminho para percorrer, como é possível observar nas recentes evoluções políticas, com o surgimento e reforço de movimentos partidários extremistas e populistas, mas lentamente a mudança vai trilhando um futuro que se augura mais justo e mais tolerante.

Considerações finais

A apropriação é uma prática absolutamente legítima, no que diz respeito ao mundo da arte. No entanto, esta evidência artística tem incomodado juízes, advogados e juristas, desafiando os critérios principais dos direitos de autor, como são os da originalidade e da autoria.

Esta dissertação teve como questão de investigação: Existirá plágio criativo no campo das artes visuais? Para responder a esta pergunta, a investigação foi orientada por quatro abordagens explícitas, questões que serviram para operacionalizar a pesquisa e a argumentação declinadas nas experimentações práticas do trabalho de vídeo.

Assim julgamos poder sistematizar as seguintes considerações:

A apropriação abriu caminho a que artistas mais irreverentes tivessem uma ainda maior flexibilidade para a autoexpressão. O porquê de um artista sentir o desejo de se apropriar de obras de arte já existentes pode ser entendido com um olhar histórico sobre os nossos antepassados, desde os romanos aos pintores renascentistas, que criavam obras replicadas de outras com um desejo íntimo de aprender e responder às perguntas mais profundas do mundo, através da arte e do pensamento.

A intenção da apropriação é desafiar a ideia romântica de que toda a arte deve ser criada inteiramente por um artista, sem referência a outros. Esta formulação artística procura abalar os dogmas da criação artística, abrindo novas possibilidades para o artista explorar as suas habilidades de alterar, sobrepor ou justapor elementos díspares de uma outra obra, de forma a que estes elementos passem a ter novos significados.

Ao pensarmos a apropriação como “arquivo” este é operante não apenas a partir do campo conceptual mas configura outras realidades da obra. A apropriação de imagens e as técnicas associadas à reordenação e descontextualização tornaram-se estratégias artísticas comuns na era pós-moderna. Com o aparecimento da internet e a facilidade de acesso a uma vasta rede de imagens, os objetos de arquivo digital de obras de arte perderam o seu estatuto especial e assumiram o papel de qualquer outro objeto digital; esses objetos podem agora ser copiados, alterados ou rearranjados por artistas de uma maneira que seria considerada absurda, amoral e antiética dentro das paredes das instituições artísticas e museológicas. A apropriação artística, através do trabalho de adaptação ou subversão das características e práticas do arquivo, pode configurar novas realidades das obras.

A capacidade que a apropriação tem de fazer com que o observador interprete um trabalho artístico, como algo que aborda e questiona os padrões tradicionais da sociedade, é o que permite que estas ações criem uma nova camada de leitura sobre a História da Arte e apresentem uma nova análise da representação artística.

As novas criações oferecem novas perspetivas acerca dos trabalhos anteriores. A utilização de estilos, histórias, motivos e outros conteúdos artísticos desenvolvidos no contexto de outro artista ou outra cultura potencia cruzamentos e experiências que podem resultar em novas obras de alto valor estético.

O contexto e os factos sobre a origem de uma obra criada a partir da apropriação permitem ao público ver ou interpretar obras referenciadas de novas

maneiras. Essas reinterpretações de obras de artistas anteriores criam uma nova camada de interpretação do trabalho em causa, sendo que nenhum dos trabalhos se substitui, pelo contrário, podem tornar-se complementares.

A verdadeira beleza da apropriação na arte reside, sobretudo, no sentido provocador. O espectador é convidado a vislumbrar um novo olhar a partir da nova imagem, sobre a imagem original. Este acontecimento, ou seja, o momento em que o espectador reflete sobre as intenções do artista, a sua interpretação do mundo e as funções normativas da sociedade, determinadas por uma autoridade subjacente, é a chave para ver o valor da arte sobre a arte.

Com a exploração prática através da produção do projeto artístico denominado *Em tempos, o século XXI*, procurei combinar vários tipos de imagens apropriadas, com as quatro experiências em vídeo – *Avanço tecno lógico, Perturbação estável, Arquivos* e *Outros tempos* – que me ajudaram a refletir sobre as possibilidades de explorar a vertente criativa através da reutilização de imagens, alterando os significados para que foram previamente concebidas.

É importante examinar o comportamento da apropriação para a compreensão de trabalhos surgidos anteriormente. Muitas vezes a História do mundo é compreendida através das obras de artistas astutos, capazes de criticar e reconstruir a arte do passado. Através delas, temos a oportunidade de reexaminar a História e, sobretudo, a possibilidade de reavaliar os ideais tradicionais ao longo da História do mundo.

Embora as noções de autoria artística tenham sido vistas muitas vezes como desafiadoras ou até prejudiciais para o campo das artes, de facto os artistas que trabalham a apropriação levantam novas questões, sejam estas intencionais ou não. Com a apropriação, os artistas são capazes de questionar e reinventar conceitos como a originalidade e a inovação.

A originalidade é uma pressão extrínseca dirigida ao artista pela sociedade, e não uma restrição que é interna ao próprio conceito de arte. Ao posicionar-se relativamente a esta questão, mais do que negar a autoria, o artista pode realmente afirmar o seu estatuto enquanto ser criativo.

Artistas, curadores, críticos e pensadores em geral, veem a cópia, ou o plágio, como uma forma de homenagear o passado ou uma ferramenta crítica de artistas ou épocas anteriores. Pode-se perceber que há uma riqueza de informações, tanto teóricas quanto práticas, bem como contribuições documentais e académicas, ainda por explorar, em relação a esta matéria.

O objetivo desta dissertação foi o de alargar o contexto do fenómeno de apropriação nas artes visuais, traçando o papel da cópia e do plágio, desde as suas origens na educação artística académica até ao presente, oferecendo uma estrutura para melhor compreender como a História da Arte, se pode posicionar ao serviço da Arte, para além do seu tradicional contributo, documental e interpretativo, através do papel da cópia como evolução de uma técnica destinada a educar artistas academicamente treinados para o universo artístico.

Lista de Figuras

Figura 1. Andy Warhol, *Campbell's Soup Cans*, 1962, acrílico com tinta esmalte metálico sobre tela, (32 painéis, cada tela de 50.8 x 40.6 cm, instalação geral com 7.62 cm entre cada painel) total de 246.38 x 414.02 cm, Manhattan, The Museum of Modern Art.

Figura 2. Marcel Duchamp, *Fountain*, 1917 (réplica 1964), porcelana, 36 x 48 x 61 cm, Londres, Tate Gallery.

Figura 3. Walker Evans, [*Allie Mae Burroughs, Hale County, Alabama*], 1936, fotografia, 20.32 x 25.40 cm, New York, The Metropolitan Museum of Art.

Figura 4. Sherrie Levine, *After Walker Evans: 4*, 1981, fotografia, 12.8 x 9.8 cm, New York, The Metropolitan Museum of Art.

Figura 5. Art Rogers, *Puppies*, 1980, impressão de prata de gelatina, 24.23 x 30.48 cm, Oakland, Clars Auction Gallery.

Figura 6. Jeff Koons, *String of Puppies*, 1988, madeira policromada, 106.7 x 157.5 x 94 cm, ----x----, ----x----.

Figura 7. Andrea Blanch, *Silk Gucci sandals*, 2000, ----x----, ----x----, ----x----, ----x----.

Figura 8. Jeff Koons, *Niagara*, 2000, óleo sobre tela, 304.8 x 426.7 cm, Berlin, Deutsche Guggenheim.

Figura 9. Susan Meiselas, *Sandinistas at the walls of the Esteli National Guard headquarters*, 1979, Impressão cromogénica, 50.8 × 76.2 cm, New York, London, Paris, Magnum Photos.

Figura 10. Joy Garnett, *Molotov*, 2003, óleo sobre tela, 177.80 x 152.40 cm, ----x----, coleção privada.

Figura 11. Katrijn Van Giel, [*Belgian MP Jean-Marie Dedecker*], 2010, fotografia, ----x----, ----x----, ----x----.

Figura 12. Luc Tuymans, *A Belgian Politician*, 2011, óleo sobre tela, 64.2 x 113.9 cm, New York, David Zwirner Gallery.

Figura 13. Patrick Cariou, *Yes Rasta* photobook, 2000, fotografia a preto e branco, 24.13 x 30.48 cm, ----x----, ----x----.

Figura 14. Richard Prince, *Graduation*, 2008, colagem, jato de tinta e acrílico sobre tela, 185 x 133 cm, ----x----, ----x----.

Figura 15. Patrick Cariou, *Yes Rasta* photobook, 2000, fotografia a preto e branco, 24.13 x 30.48 cm, ----x----, ----x----.

Figura 16. Richard Prince, ----*x*----, 2008, colagem, jato de tinta e acrílico sobre tela, ----x----, ----x----, ----x----.

Figura 17. Patrick Cariou, *Yes Rasta* photobook, 2000, fotografia a preto e branco, 24.13 x 30.48 cm, ----x----, ----x----.

Figura 18. Richard Prince, *Back to the Garden*, 2008, colagem, jato de tinta e acrílico sobre tela, 203.2 x 304.8 cm, ----x----, ----x----.

Figura 19. Patrick Cariou, *Yes Rasta* photobook, 2000, fotografia a preto e branco, 24.13 x 30.48 cm, ----x----, ----x----.

Figura 20. Richard Prince, ----*x*----, 2008, colagem, jato de tinta e acrílico sobre tela, ----x----, ----x----, ----x----.

Figura 21. Sequência de *frames* da dissolução cruzada entre duas imagens.

Figura 22. Sequência de *frames* do *Morphing,* Gomes, J., Beier, T., Costa, B., Darsa, L., & Velho, L. (1999). Warping and morphing of graphical objects, página 46.

Figura 23. *Warping* de imagem, Gomes, J., Beier, T., Costa, B., Darsa, L., & Velho, L. (1999). Warping and morphing of graphical objects, página 37.

Figura 24. *Zoom in* de imagem.

Figura 25. *Zoom out* de imagem.

Figura 26. Sequência de *frames* do *Strobing.*

Figura 27. Sequência de *frames* de transição por dissolução.

Figura 28. Sequência de *frames* da Sobreposição.

Figura 29. Performance teatral, Vimeo, https://vimeo.com/120978307 [20 de Abril de 2019].

Figura 30. Realidade Virtual, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/vr-realidade-virtual-tecnologia-7978/ [20 de Abril de 2019].

Figura 31. Portátil com cavalo, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/computador-cavalo-prado-multim%C3%ADdia-19794/ [20 de Abril de 2019].

Figura 32. Cadeira de rodas hi-tech, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/cadeira-de-rodas-m%C3%A9dica-medicina-432/ [20 de Abril de 2019].

Figura 33. Poltrona num descampado, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/poltrona-cadeira-solit%C3%A1rio-parque-126/ [20 de Abril de 2019].

Figura 34. Placa de circuitos eletrónicos, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/placa-de-circuito-placa-m%C3%A3e-13461/ [20 de Abril de 2019].

Figura 35. Vista aérea de uma cidade, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/cidade-hong-kong-noite-vista-a%C3%A9rea-2860/ [20 de Abril de 2019].

Figura 36. Alimentos em formato publicitário, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/cozinha-tomate-comida-legumes-3510/ [20 de Abril de 2019].

Figura 37. Brócolo invadido, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/br%C3%B3colis-

vegetal-verde-tinta-arte-20065/ [20 de Abril de 2019].

Figura 38. Televisão com interferência, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/tv-tela-meios-de-comunica%C3%A7%C3%A3o-16880/ [29 de Abril de 2019].

Figura 39. Olhos com efeito hipnótico, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/olho-t%C3%BAnel-tornado-estranho-17680/ [29 de Abril de 2019].

Figura 40. Mulher com olhar enigmático, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/menina-luz-abstract-experi%C3%AAncia-16397/ [29 de Abril de 2019].

Figura 41. Beco com luzes intermitentes, https://pixabay.com/pt/videos/rua-escuro-noite-luzes-cintila%C3%A7%C3%A3o-1158/ [29 de Abril de 2019].

Figura 42. Caleidoscópio, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/um-caleidosc%C3%B3pio-de-arte-padr%C3%A3o-17141/ [29 de Abril de 2019].

Figura 43. Silhueta de bailarina com fractais, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/abstract-caleidosc%C3%B3pio-bal%C3%A9-dan%C3%A7a-17466/ [29 de Abril de 2019].

Figura 44. Corredor assustador, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/corredor-escuro-dim-mist%C3%A9rio-20837/ [29 de Abril de 2019].

Figura 45. Caixinha de música com bailarina, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/caixinha-de-m%C3%BAsica-caixa-caixinha-9471/ [29 de Abril de 2019].

Figura 46. Vistas de cidades portuguesas, Arquivos RTP, https://arquivos.rtp.pt/conteudos/vistas-de-cidades-portuguesas/ [8 de Maio de 2019].

Figura 47. Visita ao Museu Nacional de Arte Antiga, Arquivos RTP, https://arquivos.rtp.pt/conteudos/visita-ao-museu-nacional-de-arte-antiga/ [8 de Maio de 2019].

Figura 48. Tiziano Vecellio, *Venere di Urbino*, 1538, óleo sobre tela, 119 x 165 cm, Firenze, Uffizi Gallery.

Figura 49. Édouard Manet, *Olympia*, 1863, óleo sobre tela, 190 x 130 cm, Paris, Musée d'Orsay.

Figura 50. Detalhe de *Venere di Urbino*, Tiziano Vecellio.

Figura 51. Detalhe de *Olympia*, Édouard Manet.

Figura 52. Sequência de *frames* de *Mulheres deitadas*

Figura 53. Museu Nacional Soares dos Reis, Arquivos RTP, https://arquivos.rtp.pt/conteudos/museu-nacional-soares-dos-reis/ [8 de Maio de 2019].

Figura 54. Diogo Velázquez, *Las Meninas*, 1656, óleo sobre tela, 320.5 x 281.5 cm, Madrid, Museo Nacional del Prado.

Figura 55. Pablo Picasso, *Las Meninas*, 1957, óleo sobre tela, 194 x 260 cm,

Barcelona, Museu Picasso.

Figura 56. Detalhe de *Las Meninas*, Diogo Velázquez.

Figura 57. Detalhe de *Las Meninas*, Pablo Picasso.

Figura 58. Sequência de *frames* do *Morphing* de *Las Meninas.*

Figura 59. Art Rogers, *Puppies*, 1980, impressão de prata de gelatina, 34.9 x 43.8 cm, ----x----, ----x----.

Figura 60. Jeff Koons, *String of Puppies*, 1988, madeira policromada, 106.7 x 157.5 x 94 cm, ----x----, ----x----.

Figura 61. Desportistas, Vimeo, https://vimeo.com/142230477 [21 de Maio de 2019].

Figura 62. Fitness, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/forma%C3%A7%C3%A3o-fitness-spa-corpo-mulher-1194/ [21 de Maio de 2019].

Figura 63. Pele, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/pele-respira%C3%A7%C3%A3o-er%C3%B3tico-sexo-4144/ [21 de Maio de 2019].

Figura 64. Massagem, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/massagem-bem-estar-recrea%C3%A7%C3%A3o-spa-701/ [21 de Maio de 2019].

Figura 65. Boneca Hula e *O Pensador*, Pixabay, https://pixabay.com/pt/videos/fantoche-modelo-brinquedo-boneca-15075/ [21 de Maio de 2019].

Figura 66. Jan van Eyck, *The Arnolfini Portrait*, 1434, óleo sobre carvalho, 82.2 x 60 cm, Londres, The National Gallery.

Figura 67. Suzanne Jongmans, *Holding Space*, 2018, ----x----, 85.5 x 111 cm, Venlo, Galerie Wilms.

Figura 68. Marco Dente, *The Judgment of Paris*, ca. 1517-1520, gravura em papel, 29.2 x 44.3 cm, Middletown, Davison Art Center.

Figura 69. Édouard Manet, *Le Déjeuner sur l'herbe*, 1863, óleo sobre tela, 208 x 264.5 cm, Paris, Musée d'Orsay.

Figura 70. Detalhe de *The Judgment of Paris,* Marco Dente.

Figura 71. Detalhe de *Le Déjeuner sur l'herbe,* Édouard Manet.

Figura 72. Sequência de *frames* d'*Os três sentados.*

Figura 73. Diego Velazquez, *Portrait of Pope Innocent X*, c. 1650, óleo sobre tela, 119 x 114 cm, Roma, Galleria Doria Pamphilj.

Figura 74. Francis Bacon, *Study after Velázquez's Portrait of Pope Innocent X*, 1953, óleo sobre tela, 153 x 118 cm, Iowa, Des Moines Art Center.

Figura 75. Jacques-Louis David, *Marat Assassinated*, 1793, óleo sobre tela, 128 x 165 cm, Bruxelas, Royal Museums of Fine Arts of Belgium.

Figura 76. Vik Muniz, *Marat* (Sebastião), 2008, impressão digital, 76.7 × 59.7 cm, Nova Iorque, Museum of Arts and Design.

Figura 77. Francisco De Goya Y Lucientes, *Grande hazaña! con muertos!*, 1810-15, Papel de lã e fibra de carbono, 15.6 x 20.8 cm, Madrid, Museo Nacional del Prado.

Figura 78. Jake & Dinos Chapman, *Great Deeds Against the Dead*, 1994, media mista, 277 x 244 x 152.5 cm, Londres, Saatchi Collection.

Figura 79. Autor desconhecido, *Standing Model*, c. 1860–80, fotografia, ----x----, ----x----, ----x----.

Figura 80. Paul Cezanne, *The Bather*, c. 1885, óleo sobre tela, 127 x 96.8 cm, Manhattan, The Museum of Modern Art.

Figura 81. Édouard Manet, *Le Déjeuner sur l'herbe*, 1863, óleo sobre tela, 208 x 264.5 cm, Paris, Musée d'Orsay.

Figura 82. Pablo Picasso, *Le Déjeuner sur l'herbe d'après Manet*, 1960, óleo sobre tela, 130 × 195 cm, Paris, Musée Picasso.

Figura 83. Autor desconhecido, *Eugène Boch,* ----x----, fotografia, ----x----, ----x----, ----x----.

Figura 84. Vincent van Gogh, *Eugène Boch*, 1888, óleo sobre tela, 60 x 45 cm, Paris, Musée d'Orsay.

Figura 85. Vincent van Gogh, *The Starry Night*, 1889, óleo sobre tela, 73.7 x 92.1 cm, Manhattan, The Museum of Modern Art.

Figura 86. Chris Jordan, *Gyre II*, 2011, 60 x 76 cm, ----x----, ----x----.

Figura 87. Pablo Picasso, *Les Demoiselles d'Avignon*, 1907, óleo sobre tela, 243.9 x 233.7 cm, Manhattan, The Museum of Modern Art.

Figura 88. Robert Colescott, *Les Demoiselles d'Alabama vestidas*, 1985, acrílico sobre tela, 243.8 x 233.7 cm, Seattle, Seattle Art Museum.

Figura 89. Léon Busy, *Woman Smoking Opium*, 1915, fotografia, ----x----, ----x----, ----x----.

Figura 90. Bob Dylan, *Opium*, 2010, acrílico em lona esticada, 106.7 × 142.2 cm, Nova Iorque, Gagosian Gallery.

Figura 91. Detalhe de *Woman Smoking Opium,* Léon Busy.

Figura 92. Detalhe de *Opium,* Bob Dylan.

Figura 93. Sequência de *frames* do *morphing* de *Woman Smoking Opium* e *Opium.*

Figura 94. Marcel Duchamp, *Fountain*, 1917 (réplica 1964), porcelana, 36 x 48 x 61 cm, Londres, Tate Gallery.

Figura 95. Eric Küns. *The Urinal*, 2013, ----x----, ----x----, ----x----, ----x----.

Figura 96. Man Ray, *Marcel Duchamp dressed as Rrose Selavy*, I924, impressão de prata de gelatina, 20.3 x 15.2 cm, ----x----, ----x----.
Figura 97. Yasumasa Morimura, *Doublonnage (Marcel)*, 1988, fotografia, 150 x 120 cm, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Figura 98. Francis Bacon, *Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion,* c.1944, óleo sobre tela, 116.2 x 96 x 8 cm, Londres, Tate Gallery.

Figura 99. Connie Imboden, *Untitled #5978*, 1994, fotografia, ----x----, ----x----, ----x----.

Figura 100. Andy Warhol, *Turquoise Marilyn*, 1964, media mista, 91.4 x 91.4 cm, ----x----, coleção privada.

Figura 101. Elaine Sturtevant, *Warhol Licorice Marilyn*, 2004, acrílico sobre tela, 41 x 33 cm, Nova Iorque, Simon Lee Gallery.

Figura 102. Jeff Koons, *Michael Jackson and Bubbles*, 1988, porcelana, 106.7 x 179.1 x 82.6 cm, San Francisco, San Francisco Museum of Modern Art.

Figura 103. Louise Lawler, *Michel*, 2001, fotografia, 152.4 cm x 116.84 cm, San Francisco, San Francisco Museum of Modern Art.

Figura 104. Jim Krantz, *Stretching Out*, 1997

Figura 105. Richard Prince, *Untitled* (cowboy), 1999, impressão ektacolor, 250 x 144 cm, Nova Iorque, Barbara Gladstone Gallery.

Bibliografia

Argan, G. C., & Fagiolo, M. (1994). *Guia de História da Arte.* Lisboa: Editorial Estampa.

Barthes, R. (1968). *O rumor da língua.* São Paulo: Martins Fontes.

Beardsley, M. C. (1982). The Aesthetic Point of View. *Cornell University Press*, 15-34.

Becker, H. S. (1982). *Art Worlds.* Berkeley: University of California Press.

Benjamin, W. (1987). *Magia e técnica, arte e política.* São Paulo: Editora Brasiliense S.A.

Benjamin, W. (2010). *A obra de arte na época da sua reprodução mecanizada.* Amadora: Escola Superior de Teatro e Cinema.

Bridy, A. (2012). Copyright policymaking as procedural democratic process: A discourse theoretic perspecyive on ACTA, SOPA and PIPA. *Cardoza Arts and Entertainment*, 153-164.

Buskirk, M. (2003). *The Contingent Object of Contemporary Art.* Cambridge: The MIT Press.

Caygill, H. (2000). *Dicionário Kant.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda.

Danto, A. C. (2006). *Após o Fim da Arte: A Arte Contemporânea e os Limites da História.* São Paulo: Odysseus Editora.

Danto, A. C. (2013). *What art is.* New Haven & London: Yale University Press.

Davies, S. (2015). Defining Art and Artworlds. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 375–384.

Dewey, J. (2010). *Arte como experiência.* São Paulo: Martins Fontes.

Dickie, G. (1974). *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis.* Ithaca: Cornell University Press.

Dickie, G. (1984). *The Art Circle.* New York: Haven.

Dickie, G. (2008). *Introdução à Estética.* Lisboa: Editorial Bizâncio.

Didi-Huberman, G. (2015). *Diante do tempo: História da arte e anacronismo das imagens.* Belo Horizonte: Editora UFMG.

Duchamp, M. (1997). *O acto criativo.* Lisboa: Água Forte.

Eco, U. (2010). Alta, media y baja cultura. *Revista Ñ*.

Edenborough, M. (1995). *Intellectual Property Law.* London: Cavendish Publishing Ltd.

Eissen, S. M., & Stein, B. (2006). *Intrinsic plagiarism detection.* Berlin: Springer.

Evans, D. (2009). *Appropriation.* London: Whitechapel Gallery and The MIT Press.

Foucault, M. (1992). *O que é um autor?* Lisboa: Vega.

Girel, S. (2004). L'art contemporain, ses publics et non-publics: le paradoxe de la réception face aux nouvelles formes de création. *Les Non-publics de l'art*, 461-483.

Gomes, J., Beier, T., Costa, B., Darsa, L., & Velho, L. (1999). *Warping and morphing of graphical objects.* San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, Inc.

Green, S. P. (2002). *Plagiarism, norms, and the limits of theft law: some observations on the use of criminal sanctions in enforcing intellectual property rights.* Hastings Law Journal.

Grosz, D. (2006). Getting real, looking back. *The New York Sun*, 1-2.

Guerreiro, A. (2002). Aby Warburg e a história como memória. *Revista de História das Ideias*, 389-407.

Harper, G. (2010). *Creative Habitats and the Creative Domain.* London: New Writing.

Hawley-Dolan, A., & Winner, E. (2011). Seeing the mind behind the art: People can distinguish abstract expressionist paintings from highly similar paintings by children, chimps, monkeys, and elephants. *Psychological Science*, 435-441.
Heidegger, M. (2000). *A origem da obra de arte.* Lisboa: Edições 70, Lda.
Heinich, N. (2001). Art contemporain, dérision et sociologie. *Hermès*, 121-130.
Inspeção-Geral das Atividades Culturais. (28 de Abril de 2019). *Acerca da Nossa Organização: Inspeção-Geral das Atividades Culturais*. Obtido de Website de Inspeção-Geral das Atividades Culturais: https://www.igac.gov.pt/registo-da-propriedade-intelectual
Jenkins, H. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century.* Chicago: The MacArthur Foundation.
Jenkins, H. (2006). *Convergence culture.* New York: New York University Press.
Lethem, J. (2007). The ecstasy of influence. *Harper's magazine*, 59-71.
Lethem, J. (2008). *Contra la originalidad.* Mexico: Tumbona Ediciones.
Levinson, J. (1990). *Music, Art, and Metaphysics.* Ithaca: Cornell University Press.
Manso, E. J. (1987). *O que é direito autoral.* São Paulo: Brasiliense.
Martin III, H. S. (05 de Novembro de 2018). *Acerca da Nossa Organização: Harvard Law School*. Obtido de Web site de Harvard Law School: http://www.law.harvard.edu/faculty/martin/art_law/image_rights.htm
McCord, A. (2008). *Improving online assignments to deter plagiarism.* Management: Lawrence Technological University.
NEWSgrist. (30 de Abril de 2019). *Acerca da Nossa Organização: NEWSgrist*. Obtido de Website de NEWSgrist: https://newsgrist.typepad.com/underbelly/2006/01/koons_wins_land.html
OMPI. (4 de Janeiro de 2019). *What is Intellectual Property?* Obtido de https://www.wipo.int/about-ip/en/
Online Etymology Dictionary. (18 de Março de 2019). *Acerca da Nossa Organização: Online Etymology Dictionary*. Obtido de Online Etymology Dictionary: https://www.etymonline.com/word/artist#etymonline_v_17056
Osler, W. (1913). *Evolution of Modern Medicine.* New Haven: Yale University Press.
Owens, C. (1992). Beyond recognition: Representation, power and culture. *University of California*, 88-113.
Oxford University Press. (4 de Janeiro de 2019). *Internet piracy*. Obtido de http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100008149
Phillips, L. (1992). *People keep asking: An introduction.* New York: Whitney Museum of Art.
Platão. (2000). *Fedro ou da Beleza.* Lisboa: Guimarães editores.
Porto Editora. (7 de Fevereiro de 2019). *Acerca da Nossa Empresa: Infopédia*. Obtido de Web site de Infopédia: www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa-aao/autor
Porto Editora. (18 de Março de 2019). *Acerca da Nossa Empresa: Porto Editora*. Obtido de Website de Infopédia: https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/artista
Ramsden, P. (2011). *A guide to intellectual property law.* Cape Town: Juta Law.
Rancière, J. (2012). *O destino das imagens.* Rio de Janeiro: Contraponto.
Rowe, C., & Slutzky, R. (1997). *Transparency.* Basel: Birkhiiuser.

Smith, A. (1995). *Copyright Companion.* Durban: Butterworth.
Snapper, J. W. (1999). On the web, plagiarism matters more than copyright piracy. 127-136.
Stein, G. (1993). *Encyclopedia of Hoaxes.* Detroit: Gale Research.
Tatarkiewicz, W. (2001). *Historia de seis ideias: Arte, belleza, forma, creatividad, mímesis, experiencia estética.* Madrid: Editorial Tecnos.
UNESCO. (5 de Março de 2019). *Acerca da Nossa Organização: UNESCO*. Obtido de Website da UNESCO: http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=13138&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
Verwoert, J. (2006). Apropos appropriation: Why stealing images feels different today. *Tate Publishing*, 14-21.
Welchman, J. C. (2001). Art after appropriation: Essays on art in the 1990's. *University of California*, 1-64.
Woodmansee, M., & Jaszi, P. (1994). *The Construction of Authorship: Textual Appropriation in Law and Literature.* Durham: Duke University Press.
Yu, P. K. (2004). The escalating copyright wars. *Hofstra Law Review*, 907-951.

Anexos

Figura 66. Jan van Eyck
The Arnolfini Portrait, 1434
(imagem: The National Gallery)

Figura 67. Suzanne Jongmans
Holding Space, 2018
(imagem: Galerie Wilms)

Na pesquisa por obras de arte que fossem visualmente semelhantes, encontrei as primeiras obras para explorar, através de um texto de Harry S. Martin III:

> *Judgment of Paris* (c1515), de Raphael desencadeou uma das mais sustentáveis e substanciais sequências de cópias e contra-cópias na Arte Ocidental. A pintura de Raphael ficou perdida, mas o seu colaborador, Marcantonio Raimondi, fez uma cópia dela que sobreviveu. Alguns anos depois da cópia ter sido feita, a procura generalizada por cópias do trabalho original foi tão grande que Marco Dente fez uma árdua cópia. Três séculos depois, Manet usou parte do original de Raimondi como base para sua obra *Le Déjeuner sur L'Herbe*. Manet usou o grupo de três figuras no canto inferior direito da obra original como coração do seu novo trabalho, actualizando as suas roupas para trajes contemporâneos e acrescentando as mulheres nuas. (Martin III, 2018)

Figura 68. Marco Dente
The Judgment of Paris, ca. 1517-1520
(imagem: Davison Art Center)

Figura 69. Édouard Manet
Le Déjeuner sur l'herbe, 1863
(imagem: Musée d'Orsay)

Através da comparação entre as duas obras é possível encontrar as várias semelhanças entre uma e outra. As posições idênticas dos corpos no chão, das pernas, dos braços e das cabeças é notória, como fica ainda mais fácil de perceber através da análise detalhada das Figuras 70 e 71.

Figura 70. Marco Dente
The Judgment of Paris, ca. 1517-1520
(detalhe)

Figura 71. Édouard Manet
Le Déjeuner sur l'herbe, 1863
(detalhe)

Figura 72. Sequência de *frames* d'*Os três sentados*

Figura 73. Diego Velazquez
Portrait of Pope Innocent X, c. 1650
(imagem: Artble)

Figura 74. Francis Bacon
Study after Velázquez's Portrait of Pope Innocent X, 1953
(imagem: Francis Bacon)

Figura 75. Jacques-Louis David
Marat Assassinated, 1793
(imagem: Royal Museums of Fine Arts of Belgium)

Figura 76. Vik Muniz
Marat (Sebastião), 2008
(imagem: Artsy)

Figura 77. Francisco De Goya Y Lucientes
Grande hazaña! con muertos!, 1810-15
(imagem: Museo Del Prado)

Figura 78. Jake & Dinos Chapman
Great Deeds Against the Dead, 1994
(imagem: Jake & Dinos Chapman)

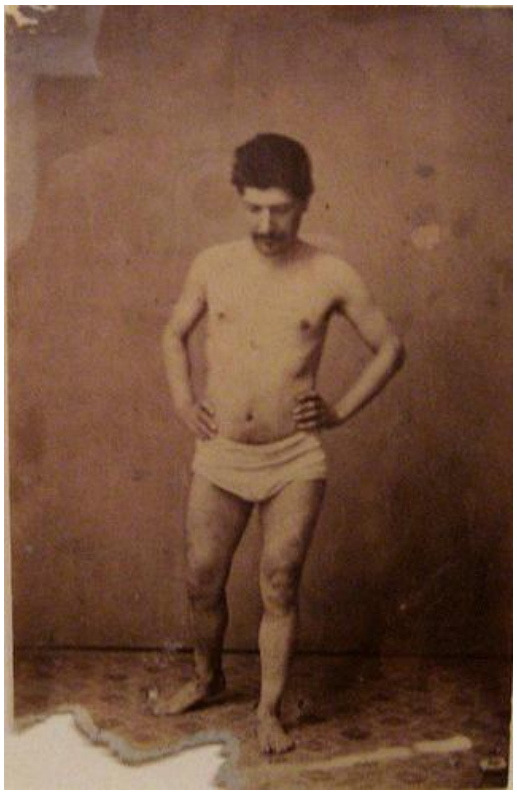

Figura 79. Autor desconhecido
Standing Model, c. 1860–80
(imagem: L'analisi dell'opera d'arte)

Figura 80. Paul Cezanne
The Bather, c. 1885
(imagem: Museum of Modern Art)

Figura 81. Édouard Manet
Le Déjeuner sur l'herbe, 1863
(imagem: Musée d'Orsay)

Figura 82. Pablo Picasso
Le Déjeuner sur l'herbe d'après Manet, 1960
(imagem: Artsy)

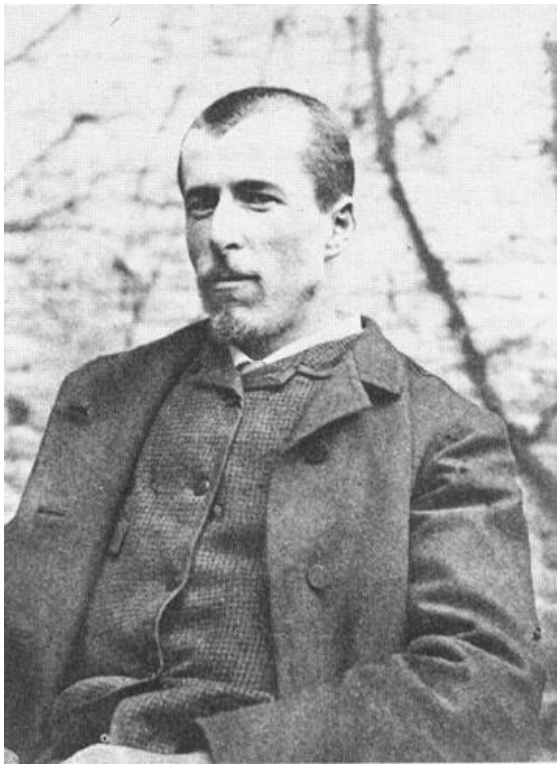

Figura 83. Autor desconhecido
Eugène Boch, [data desconhecida]
(imagem: Alchetron)

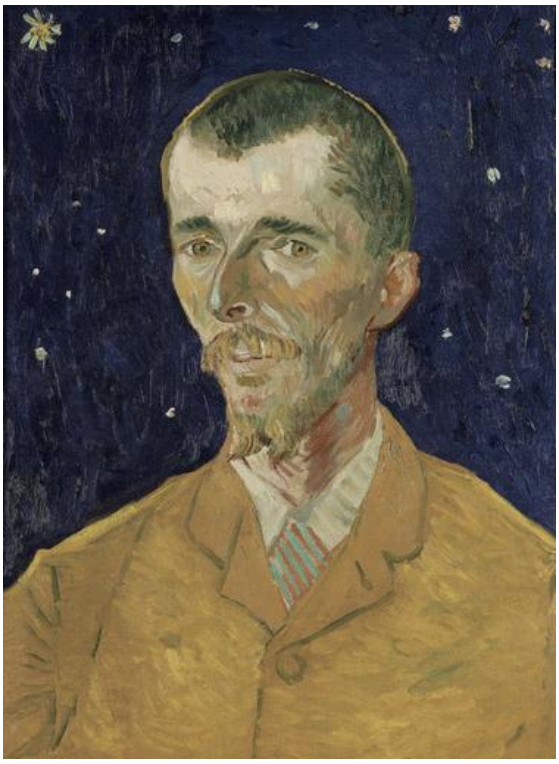

Figura 84. Vincent van Gogh
Eugène Boch, 1888
(imagem: Musée d'Orsay)

Figura 85. Vincent van Gogh
The Starry Night, 1889
(imagem: Museum of Modern Art)

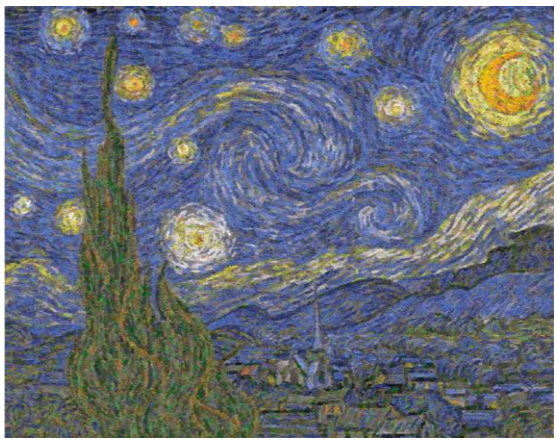

Figura 86. Chris Jordan
Gyre II, 2011
(imagem: Chris Jordan)

Figura 87. Pablo Picasso
Les Demoiselles d'Avignon, 1907
(imagem: Museum of Modern Art)

Figura 88. Robert Colescott
Les Demoiselles d'Alabama vestidas, 1985
(imagem: Seattle Art Museum)

Figura 89. Léon Busy
Woman Smoking Opium, 1915
(imagem: Saigoneer)

Figura 90. Bob Dylan
Opium, 2009
(imagem: Público)

Figura 91. Léon Busy
Woman Smoking Opium, 1915
(detalhe)

Figura 92. Bob Dylan
Opium, 2009
(detalhe)

Figura 93. Sequência de *frames* do *morphing*

Figura 94. Marcel Duchamp
Fountain, 1917 (réplica 1964)
(imagem: Tate Gallery)

Figura 95. Eric Küns
The Urinal, 2013
(imagem: Art of Eric Wayne)

Figura 96. Man Ray
Marcel Duchamp dressed as Rrose Selavy, 1924
(imagem: Another Mag)

Figura 97. Yasumasa Morimura
Doublonnage (Marcel), 1988
(imagem: Museo Reina Sofia)

Figura 98. Francis Bacon
Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion, c. 1944
(imagem: Tate Gallery)

Figura 99. Connie Imboden
Untitled #5978, 1994
(imagem: Connie Imboden)

Figura 100. Andy Warhol
Turquoise Marilyn Monroe, 1964
(imagem: Arthive)

Figura 101. Elaine Sturtevant
Warhol Licorice Marilyn, 2004
(imagem: Artsy)

Figura 102. Jeff Koons
Michael Jackson and Bubbles, 1988
(imagem: Jeff Koons)

Figura 103. Louise Lawler
Michel, 2001
(imagem: Museum of Modern Art)

Figura 104. Jim Krantz
Stretching Out, 1997
(imagem: New York Times)

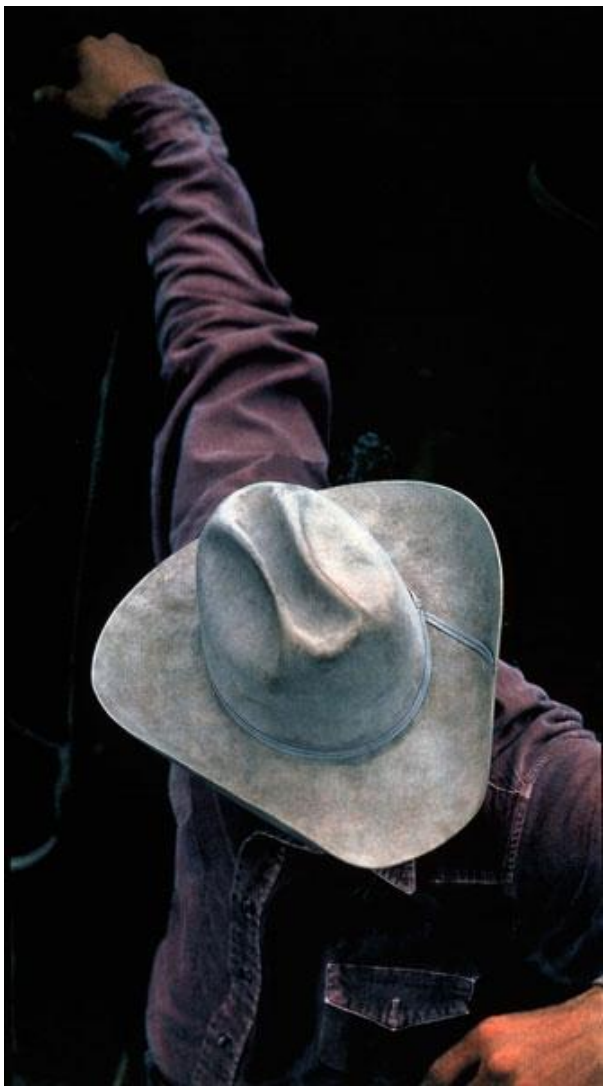

Figura 105. Richard Prince
Untitled (cowboy), 1999
(imagem: The Guggenheim Museum)