



AMBIENTE VIRTUAL DE ARTE-EDUCAÇÃO AMBIENTAL



Tendências artísticas na atualidade



Michelle Coelho Salort

MICHELLE COELHO SALORT

TENDÊNCIAS ARTÍSTICAS NA ATUALIDADE

1º edição

Rio Grande
Edição do Autor
2018

Dados Internacionais de catalogação na Publicação (CIP)
Informações concedidas pelo autor

S175a	<p>Salort, Michelle Coelho</p> <p>Ambiente Virtual de Arte-Educação Ambiental : Tendências artísticas na atualidade. / Michelle Coelho Salort. 1. Ed. – Rio Grande: Ed. do autor, 2018.</p> <p>30 p. ; il. Inclui bibliografia.</p> <p>1. História da Arte. 2. Arte no Século XX. 3. Arte Riograndina. I. Título</p> <p>CDD 709</p>
-------	---

Bibliotecária responsável: Paula Simões – CRB 10/2191

Tendências artísticas na atualidade

Você sabe o que está acontecendo no cenário artístico na atualidade? E artistas atuais, você conhece algum? E em nosso município, será que tem gente trabalhando com arte?

Vamos tentar entender e conhecê-los?

Desde o final do século XIX até a década de 1960, as tendências artísticas são denominadas como Modernismo. A partir de 1960, são conhecidas como Pós-Modernismo, e entre estas estão o *happening*, a Arte Conceitual, a Arte por computador, o Minimalismo, Neoexpressionismo, entre outras. Conhecer cada uma dessas tendências não é uma tarefa fácil, uma vez que suas definições ainda não são completamente entendidas pela crítica e tudo é muito recente. Podemos dizer que estas tendências surgiram na Europa e nos Estados Unidos, e questionam desde a materialidade da obra até sua função e processo, assim, mais do que tentar explicar uma obra de arte, é preciso conhecer e reconhecer que o que se apresenta são obras oriundas de novas linguagens (PROENÇA, 2010).

Happening

O *happening* é uma das tendências atuais das artes, a palavra inglesa significa “acontecimento” e, a partir de sua tradução, conseguimos nos aproximar do que seria tal manifestação artística. Parecido com uma performance, o *happening* inclui aspectos de imprevisibilidade incorporando música, elementos do teatro, do

cinema entre outros, trata-se de um espetáculo coletivo que conta com a participação do expectador. O termo *happening*, como categoria



Figura 01. *Household*, Allan Kaprow, 1964.

Fonte: <http://allankaprow.com/>

artística, foi utilizado pela primeira vez pelo artista Allan Kaprow (1927-2006) em 1959. Como evento artístico, acontecia em ambientes diversos, privilegiando espaços fora de museus e galerias, e nunca preparados previamente para esse fim, como é possível observar em *Household* (Figura 01), um *happening* de 1964.

Minimalismo

O Minimalismo foi um movimento que teve por necessidade reduzir a arte ao básico, ao mínimo, livrando-se de tudo aquilo que as pessoas pensavam ser essenciais. Sua busca era por um efeito “puro”, para tanto, eliminaram todas as marcas pessoais usando materiais pré-fabricados com formas geométricas, como caixas de metal e tijolos. O minimalismo era uma reação ao Expressionismo Abstrato e ao Pop Art, e seus artistas acreditavam que a forma mínima era a garantia de uma intensidade máxima. Eliminando o supérfluo, os minimalistas conseguiam fazer com que o expectador percebesse o essencial, ou seja, a simplicidade da forma (STRICKLAND, 2002).



Donald Judd (1928-1994), em sua obra *Sem título* (Figura 02), apresenta caixas de aço inoxidável industrializado em fileira vertical na parede, uma obra totalmente abstrata sem menção à emoção ou a personalidade do artista.

Figura 02. *Sem Título*, Donald Judd, 1969.

Fonte: Norton Simon Museum Of Art. <http://www.nortonsimon.org/>

Arte Conceitual

O grupo de artistas denominados Conceituais proclamava que a pintura e a escultura tinham morrido no começo da década de 1970, mas isso não significava que a arte estava morta, ela era apenas parte de uma tendência de desmaterialização da arte-objeto. Em outras palavras, este grupo acreditava que a ideia era mais importante do que o produto final; o ato de criar a partir de um pensamento em si já era arte e a materialização do objeto artístico era uma coisa supérflua, ou seja, o conceito é mais relevante do que o objeto concreto. Se os minimalistas conseguiram retirar o emocional, a subjetividade, a imagem e a produção manual, os conceitualistas foram além: retiraram da arte o próprio objeto artístico. Uma ideia, mesmo que não se torne um objeto visível, é arte, aquilo que enfatiza o pensamento do artista pode ser considerado Arte Conceitual (STRICKLAND, 2002).

Sob o rótulo de Arte Conceitual, podemos pensar em Arte Processo, Arte Ambiental, Arte Performática e as Instalações. Em Arte Processo, o processo de criação é mais importante do que o objeto final, como nos apresenta Robert Morris (1931-) que, com suas obras, dentre elas *Untitled (emaranhado)* (Figura 03), exemplifica tal pensamento.



Figura 03. *Untitled (emaranhado)*, Robert Morris, 1967.

Fonte: Museu de Arte Moderna de Nova York – MoMA. <http://www.moma.org/>

Também sob o mesmo conceito está Hans Haacke (1936-), que constrói caixas transparentes contendo fluidos que se transformam de acordo com temperatura e pressão, significando que as condições ambientais agem como colaboradores em sua obra, como podemos observar em *Cubo de Condensação* (Figura 04).

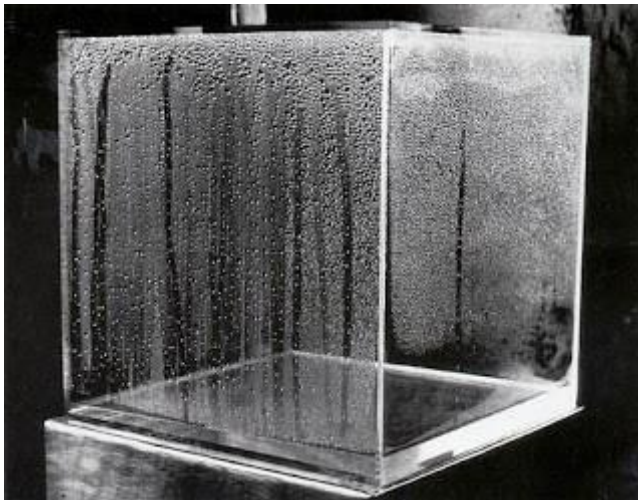


Figura 04. *Cubo de Condensação*, Hans Haacke, 1963-65.

Fonte: <http://www.paulacoopergallery.com/>

A Arte Ambiental é uma tendência na qual os artistas trabalham longe de galerias ou museus. Eles são conhecidos como artistas da terra, pois fazem desta uma obra de arte, como podemos observar em *Pier em Espiral* (Figuras 05 e 06) de Robert Smithson (1938-1973).



Figura 05. *Pier em Espiral*, Robert Smithson, 1970. Fotografia de George Steinmetz.

Fonte: <http://www.robertsmithson.com/>

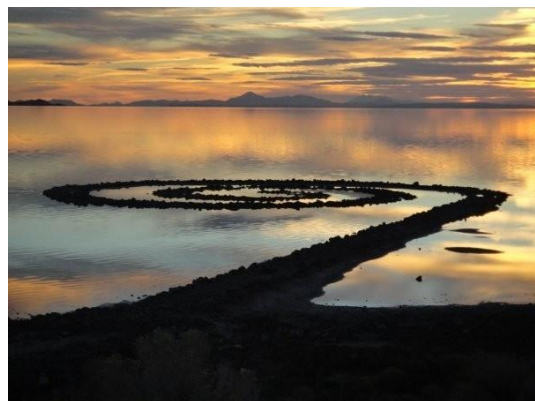


Figura 06. *Pier em Espiral*, Robert Smithson, 1970. Fotografia de Nancy Holt.

Fonte: <http://www.robertsmithson.com/>

A Arte Performática é um evento em que o artista pode falar, dançar e cantar, usando seu corpo para se expressar diante de um público. Uma das performances mais conhecidas é a obra de Joseph Beuys (1921-1986), intitulada *Como explicar quadros a uma lebre morta* (Figura 07). A fotografia é o registro de uma ação performática que Beuys realizou na Galeria Schmela, em Düsseldorf, na Alemanha, em 1965 (PROENÇA, 2010).



Figura 07. *Como explicar quadros a uma lebre morta (Performance)*, Joseph Beuys, 1965.

Fonte: Galerie Schmela, Düsseldorf. <http://www.cyberartes.com.br>

As Instalações são exposições que ocupam salas inteiras, com objetos que não necessariamente têm relação entre si. Um exemplo é a obra do artista Jonathan Borofsky (1942 -), com suas *Estruturas Humanas e da Luz da Consciência* (Figuras 08 e 09) estruturas de acrílico com formas humanas.

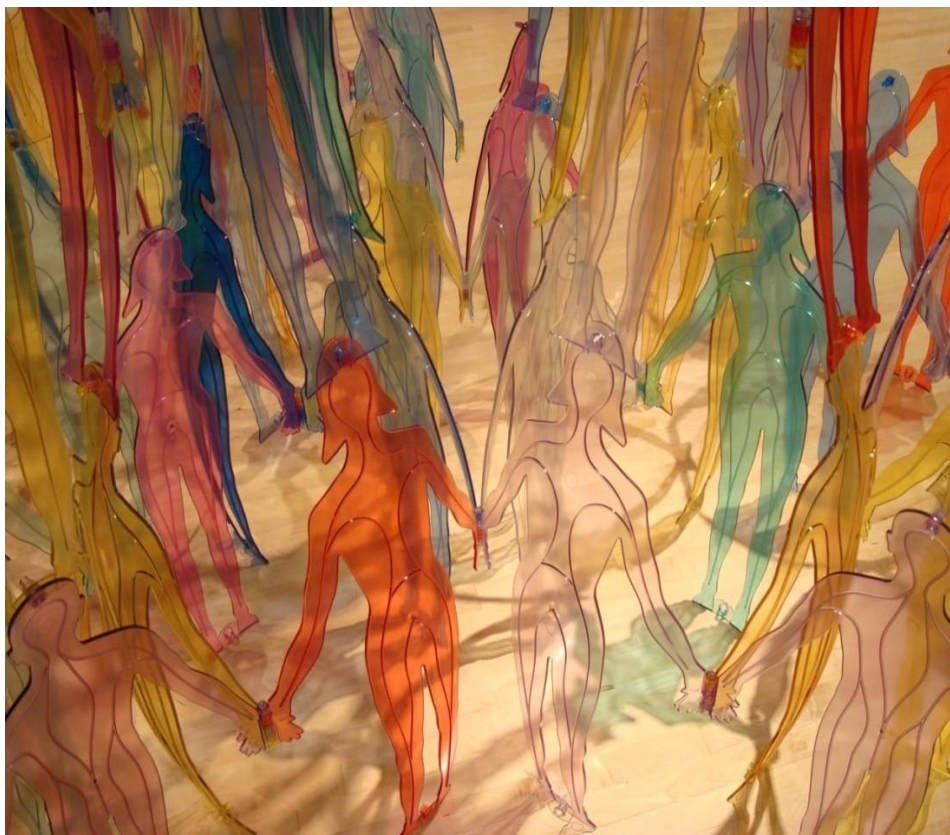


Figura 08. *Estruturas Humanas e da Luz da Consciência*, Jonathan Borofsky, 2010.

Fonte: Frederik Meijer Gardens & Sculpture Park. <http://www.borofsky.com/>

Figura 09. *Estruturas Humanas e da Luz da Consciência*, Jonathan Borofsky, 2010.

Fonte: Frederik Meijer Gardens & Sculpture Park. <http://www.borofsky.com/>



Neoexpressionismo

Ao contrário do que pensavam os minimalistas, a pintura não só morreu, como voltou com força total na década de 1980. Na Alemanha, surgiu um movimento que ficou conhecido como Neoexpressionismo porque retomava o forte conteúdo emocional e as distorções angulares do Expressionismo alemão. Referência histórica, conteúdo reconhecível, crítica social e subjetividades, são alguns dos componentes que o Neoexpressionismo trouxe à tona em suas obras. Um exemplo é o pintor alemão Anselm Kiefer (1945-), que traz para suas telas a história da Alemanha e dos judeus desde os tempos mais remotos até o holocausto. Muitas vezes, Kiefer apresenta a terra calcinada, evocando o horror do holocausto, como podemos observar em *Ao Pintor Desconhecido* (Figura 10), com tinta espessa e escura, misturada com palha e areia (STRICKLAND, 2002).



Figura 10. *Ao Pintor Desconhecido*, Anselm Kiefer, 1983.

Fonte: Carnegie Museum Of Art, Pittsburgh. <http://www.cmoa.org/>

Jean-Michel Basquiat (1960-1988), pintor autodidata, trouxe para a pintura inspirações da arte das ruas, principalmente do grafite. Começou sua carreira escrevendo *slogans* nos muros do centro de Nova York. Em sua obra *Caveira* (Figura 11), encontramos a essência de sua arte, a cultura desenvolvida nas ruas, oriunda de pessoas e procedências diversas. Dessa forma, Basquiat mostra que a arte não está somente nas obras dos museus que mostram a tradição e cultura europeia (PROENÇA, 2010).

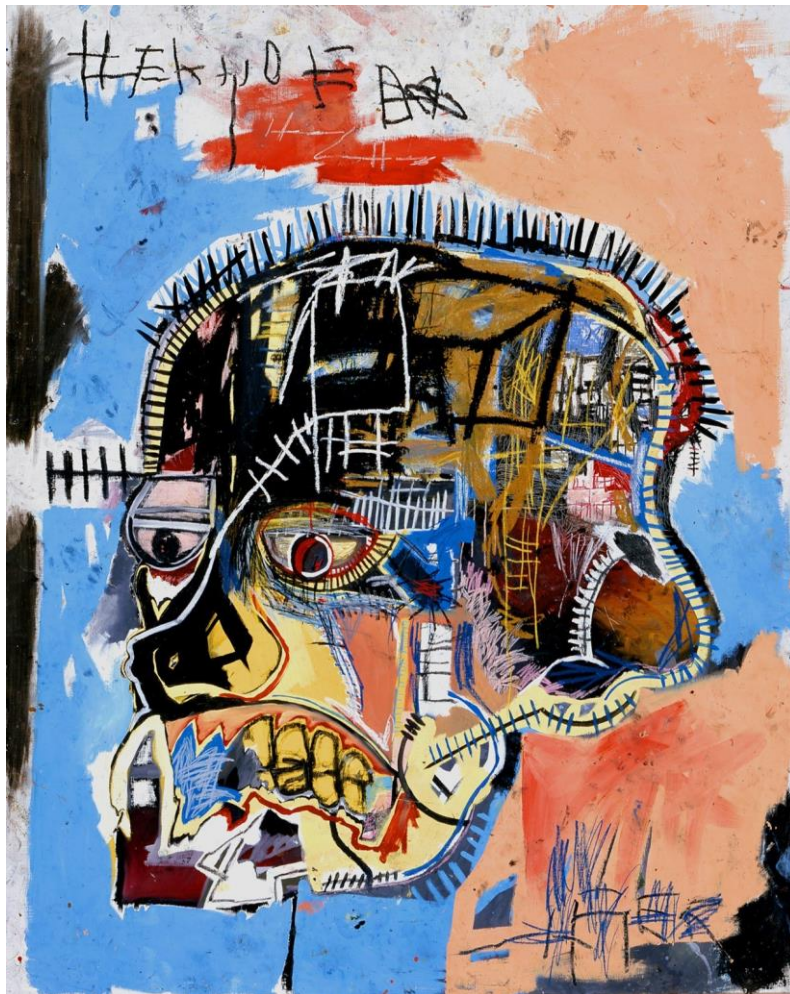


Figura 11. *Caveira*, Jean-Michel Basquiat, 1981.

Fonte: Coleção Eli e Edythe L. Broad. <http://flux-boston.com/>

Além dos limites



Figura 12. *Reversed Double Helix*, Takashi Murakami, 2003.

Fonte: <http://english.kaikaikiki.co.jp/>

escultura *Aranha* (Figura 13), pelo tamanho da obra, que esteve presente na Bienal Internacional de São Paulo em 1996 (PROENÇA, 2010).

No cenário pós-moderno, não existe limites para a criatividade dos artistas contemporâneos, como é possível observar na obra de Takashi Murakami (1963 -) intitulada *Reversed Double Helix* (Figura 12), em que ele usa balões infláveis gigantes para fazer uma intervenção no espaço público. A artista francesa Louise Bourgeois (1911-) também faz intervenções no espaço urbano e uma de suas obras que causam espanto nos observadores é sua



Figura 13. *Aranha*, Louise Bourgeois, 1996.

Fonte: <http://topicos.estadao.com.br>

Novas linguagens, novas possibilidades...

A arte acompanha as mudanças tecnológicas que ocorrem no mundo, como, por exemplo, a fotografia e o cinema, artes produzidas a partir da interferência da máquina, ambas se modificaram juntamente com a evolução de sua linguagem. Na fotografia, percebermos isso ao observar as obras de Henri Cartier-Bresson (1908-2004), que procurava registrar o instante o “momento decisivo”, como observamos em *Place de l'Europe* (Figura 14), no instante em que um homem salta em uma poça d'água, e nas imagens de Barbara Kruger (1945-), em que a artista explora o preto e branco, em fotografias apresentadas em um formato grande, com frases de impacto como em sua obra *Sem título* (Figura 15).



Figura 14. *Place de l'Europe*, Henri Cartier-Bresson, 1932.

Fonte: <http://www.urbanpicnic-streetphotography.com>



Figura 15. *Sem título*, Barbara Kruger, cinema, principalmente se

Fonte: <http://fotoinstalacao.blogspot.com.br>

Transformações como essas também aconteceram com o cinema, principalmente se analisarmos que, primeiramente o

cinema era mudo, e hoje já temos filmes com a tecnologia 3D, mas, acima de todos os avanços tecnológicos, precisamos perceber como a indústria modificou não só a vida dos sujeitos, mas também o mundo da arte. Neste sentido, o cinema é um bom exemplo para entendermos isto, pois ele demanda um alto investimento. Entretanto, como não se trata de um único objeto, são geradas cópias, o



Figura 17. *Tarzan*, Burne Hogarth, s/d.

Fonte: <http://www.erbzine.com>

que reduz o preço de cada cópia, tornando-a acessível ao grande público. É uma expressão artística voltada para o mercado de consumo (PROENÇA, 2010).



Figura 16. *Flash Gordon*, Alex Raymond, s/d.

Fonte: <http://artesequencial.com.es>

Além da fotografia e do cinema, a arte também se apresenta para os espectadores na forma de videoarte e de histórias em quadrinhos. A Videoarte

consiste em uma forma de expressão que usa o vídeo como suporte e começa a ser utilizado no começo da década de 1960. Já as histórias em quadrinhos começaram a se desenvolver no começo do século XX. Antes delas, havia histórias ilustradas, mas a integração de desenho e

narrativa só vai ocorrer a partir de 1930, com a criação de personagens e heróis que chegaram até os nossos dias como *Flash Gordon*, personagem de Alex Raymond (Figura 16), e *Tarzan* de Burne Hogarth (Figura 17) (PROENÇA, 2010).

Na atualidade, alguns nomes importantes desta linguagem artística merecem destaque, como Art Spiegelman (1948-) e sua obra intitulada *Maus*, em dois volumes, que narra a história de seus pais,

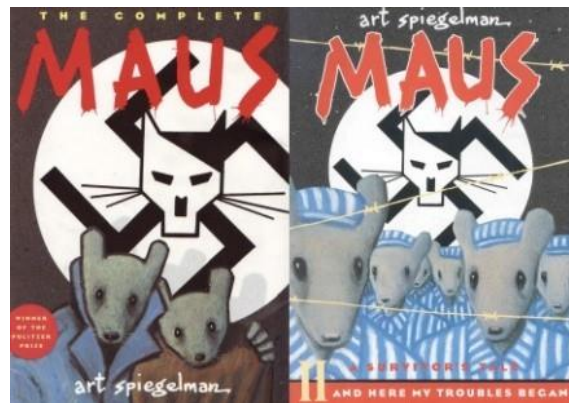


Figura 18. *Maus*, Art Spiegelman, s/d.
Fonte: <http://sarahsaysread.com/>



Figura 19. *Batman – O cavaleiro das trevas*, Frank Miller, s/d
Fonte: www.fnac.com.br

sobreviventes de um campo de concentração da Segunda Guerra Mundial (Figura 18); Frank Miller (1957-) é outro artista que merece destaque, e entre seus trabalhos estão as séries: *Batman – O cavaleiro das trevas* (Figura 19) e *Sin City*. Por fim, o artista japonês

Katsuhiro Otomo (1954-) conhecido pela criação de “mangás”, e seu personagem *Akira* (Figura 20), e filmes de animação. O mangá é um desenho característico dos

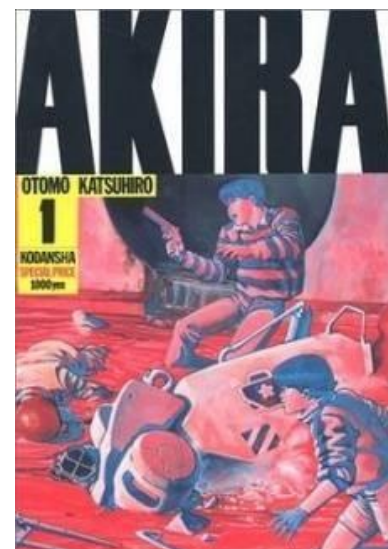


Figura 20. *Akira*, Katsuhiro Otomo, s/d
Fonte: <http://www.mangareader.net>

quadrinistas japoneses, cujas personagens são apresentadas com olhos grandes, boca, nariz e sobrancelhas bem definidas; em geral, apresentam histórias longas, o que faz com que os quadrinhos não sejam sempre do mesmo tamanho. Por vezes, uma cena pode ocupar uma única página, ampliando a possibilidade de expressão do artista (PROENÇA, 2010).

Enquanto isso, no Brasil...

Seguindo as mesmas tendências mundiais, a arte brasileira também vem se autoquestionando e questionando o fazer artístico. Mais do que proporcionar ao espectador um momento contemplativo em uma atitude passiva, a arte contemporânea estimula o pensar, o agir e o questionar. Para tanto, os artistas experimentam novos materiais que geram novas possibilidades, como é o caso de Arcângelo Lanelli (1922-), João Câmara (1944-), Cláudio Luiz de Souza Pinto (1954-), Daniel Senise (1955-), Nuno Ramos (1960-), Iole de Freitas (1945-), Tunga (1952-) e Vik Muniz (1961-), alguns artistas contemporâneos que veremos neste texto (BEUTTENMÜLLER, 2002).

Na linguagem da pintura, Arcângelo Lanelli começa seus desenhos como autodidata. Mas, a partir de 1940 começa a estudar com outros artistas e, em 1960, interessa-se pela pintura abstrata e os efeitos das cores como observamos em *Vibrações em vermelho* (Figura 21). João Câmara nasceu na Paraíba e começou sua formação artística em escolas e Universidades do Nordeste do Brasil. Em sua obra *Autorretrato* (Figura 22), ele criou duas imagens de corpo inteiro,

uma de frente e outra de costas, realizadas em grande formato. Câmara procurou desenhar com realismo, o que causa certo estranhamento.



Figura 21. *Vibrações em vermelho*, Arcângeo-Lo Lanelli, 2000.

Fonte: <http://www.pinacoteca.org.br>

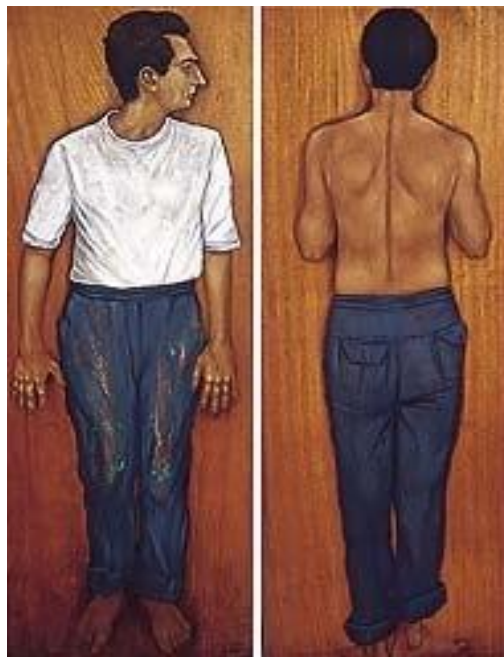


Figura 22. *Autorretrato*, João Câmara, 1990.

Fonte: <http://www.joaocamara.com>

O artista plástico Cláudio Luiz de Souza Pinto nasceu em São Paulo em 1954. Sua formação se deu por meio do curso de Desenho Industrial na Universidade Mackenzie. É desenhista, escultor, fotógrafo, ilustrador e pintor. Já expôs seus trabalhos em vários países como França, Espanha, Itália, Inglaterra, Portugal, Estados Unidos e Brasil.

O pintor escolheu um universo que é ao mesmo tempo alegre e misterioso para produzir sua arte. Suas obras revelam sujeitos sem

rostos, sem corpos, usando apenas máscaras, roupas, sapatos. São elementos simples que falam da complexidade das relações humanas.

Em suas obras, o artista procura usar cores fortes e contrastantes, que chamam a atenção do observador. Ele usa temas alegres, que brincam com a imaginação de quem as contempla, mas, por trás de tanta irreverência, o artista revela algumas das maiores agonias da contemporaneidade: a crise de identidade e a falta de pertencimento.

Na obra *Bicicleta Família* (Figura 23), observamos três personagens, muito provavelmente, uma família que, unida em uma mesma bicicleta, tenta ir para uma única direção; entretanto, é possível observar que a obra revela uma figura feminina que conduz a bicicleta pedalando sozinha. Poderíamos dizer que a obra expõe uma família na qual a mulher tem um papel central de ser ao mesmo tempo a mãe que cuida de sua casa e a trabalhadora que busca o sustento. É ela quem vai à frente; é ela quem se esforça para manter a família em um mesmo rumo. Já em *Monociclo* (Figura 24), o artista mostra as dificuldades que um sujeito comum enfrenta em manter o equilíbrio e chegar a um objetivo. Podemos observar que, diferentemente da roda da obra anterior, a roda do monociclo é construída a partir da conjuntura de sapatos, que pode representar os passos que precisamos dar para chegar a nossos desígnios.



Figura 23. *Bicicleta Família*, Cláudio Souza Pinto, 2006.

Fonte: <http://www.claudiosouzapinto.net/>



Figura 24. *Monociclo*, Cláudio Souza Pinto, 2006.

Fonte: <http://www.claudiosouzapinto.net/>

As figuras criadas por Cláudio Souza Pinto chamam a atenção por serem ao mesmo tempo ninguém em especial, podendo ser qualquer pessoa. São corpos preenchidos por um vazio. Atrás das máscaras, o que se vê? Um nada, um sujeito que perde ou que busca por sua identidade. As muitas obras que o artista apresenta, sempre trazendo à tona a problemática de um sujeito sem identidade ou que tenta reconstruí-la a partir de inúmeros fragmentos, trazem ainda uma preocupação com questões de ordem ambiental, uma vez que apresenta, em algumas telas, uma representação do globo terrestre, como podemos observar em *O Mundo* (Figura 25). Na imagem, percebemos um sujeito carregando o globo nas costas, que nos lembra de Atlas, um Titã da mitologia grega que recebe como castigo sustentar os céus. Entretanto, o globo que Cláudio Souza Pinto apresenta não é um mundo perfeito, não está completo, e não se sabe se ele está em processo de construção ou desconstrução.



Figura 25. *O Mundo*, Cláudio Souza Pinto, 2006.

Fonte: <http://www.claudiosouzapinto.net/>

Daniel Senise, antes de ser artista, formou-se em engenharia civil pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, mas, no ano seguinte, ingressou na Escola de Artes Visuais do Parque Lage. Desde os anos 1980, o artista vem participando de mostras coletivas e individuais importantes como a Bienal de São Paulo, a Bienal de Veneza, entre outras. No começo da carreira, Senise tentava sugerir volume em suas imagens, no entanto, mais tarde, desenvolveu uma forma muito particular: ele molha a tela com tinta e depois a estende, ainda molhada, sobre um piso, geralmente o de seu ateliê. Com isso, ele obtém as marcas da superfície, que são impressões do ambiente. Feito esta etapa, Senise fixa a tela em uma superfície sobre um suporte de madeira e cria outras imagens com recortes e colagens de tecidos gravados, como podemos observar em *Piscina 3* (Figura 26) (PROENÇA, 2010).



Figura 26. *Piscina 3*, Daniel Senise, 2005.

Fonte: <http://www.danielsenise.com>



Figura 27. *Sem Título*, Nuno Ramos, 2006.

Fonte: <http://www.nunoramos.com.br/>

Nuno Ramos nasceu São Paulo, onde mora e trabalha atualmente. É formado em filosofia pela Universidade de São Paulo e, além de pintor, é desenhista, escultor, escritor, cineasta, cenógrafo e compositor. Começa a pintar na década de 1980, mas fica mundialmente conhecido por

sua técnica em que coloca uma espessa camada de tinta e através de colagens, o que dá um volume monumental às suas obras. Os resultados são produções gigantescas, como observamos em sua obra

de 2006 (Figura 27), em que mistura espelhos, latão, cobre, alumínio, pelúcia, tinta acrílica, entre outros elementos, para compor uma obra de dimensões 400x800x180cm.

Iole de Freitas nasceu em Minas Gerais, mas estudou design e também dança contemporânea no Rio de Janeiro. Foi para a Itália trabalhar como desenhista industrial e lá começou a desenvolver trabalho em artes plásticas, explorando temáticas que abordavam o corpo em fotografias, filmes e instalações. Sua obra *Estudo para superfície e linha* (Figura 28) é composta por cinco placas de policarbonato translúcidas e retorcidas, suspensas por barras de aço que cruzam e dançam no ar.

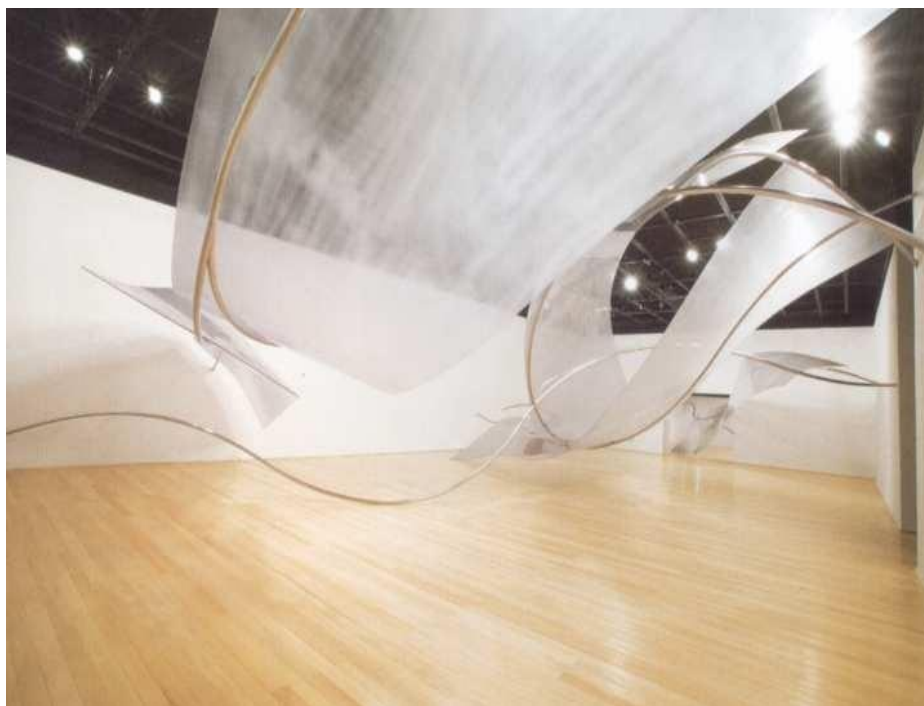


Figura 28. *Estudo Para Superfície e Linha.* Instalação no Centro Cultural Banco do Brasil, Iole de Freitas, 2005.

Fonte: <http://www.ioledefreitas.com/>

Antonio José de Barros Carvalho e Mello Mourão, conhecido como Tunga, nasceu em Pernambuco, e é escultor, desenhista e artista performático. Em 1947, mudou-se para o Rio de Janeiro, onde concluiu o curso de arquitetura e urbanismo na Universidade Santa Úrsula. Começa sua carreira artística com desenhos e esculturas, mas mais tarde cria objetos tridimensionais e instalações. Trabalhando com materiais diversos, Tunga tenta estabelecer uma conexão como, a que observamos em *True Rouge* (Figura 29).

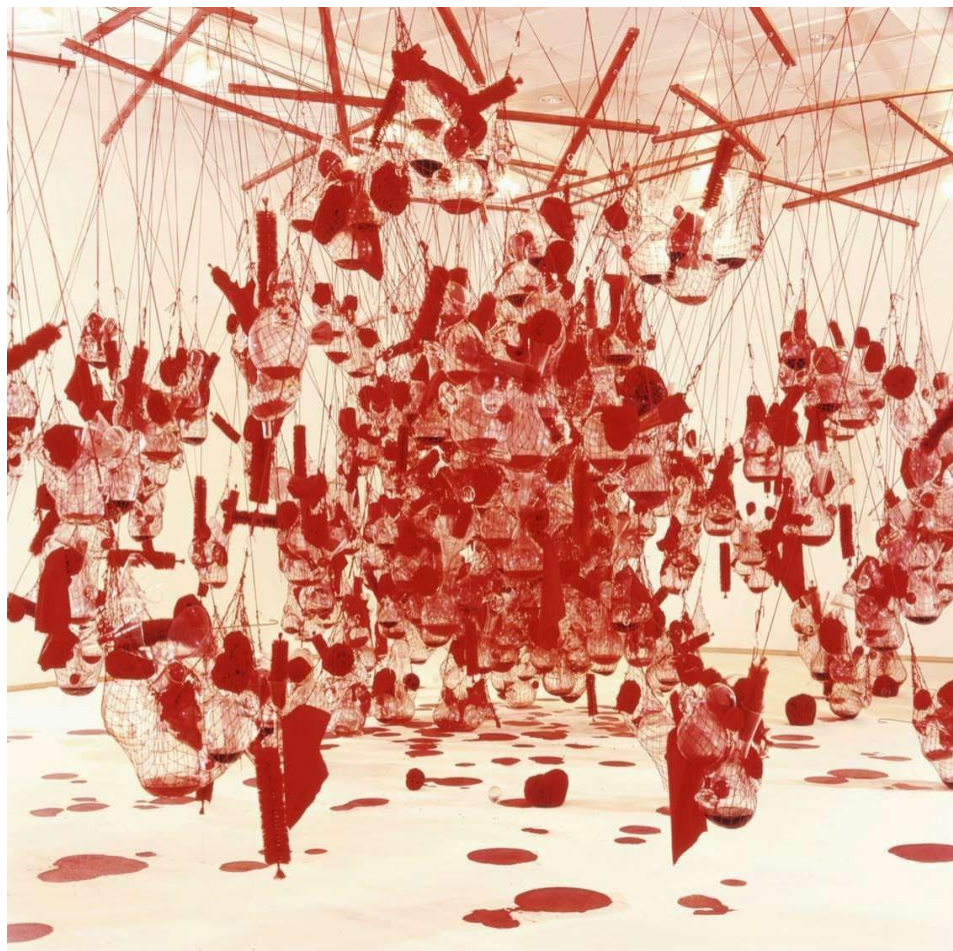


Figura 29. *True Rouge*, Tunga, 1997.

Fonte: <http://www.tungaoficial.com.br/>

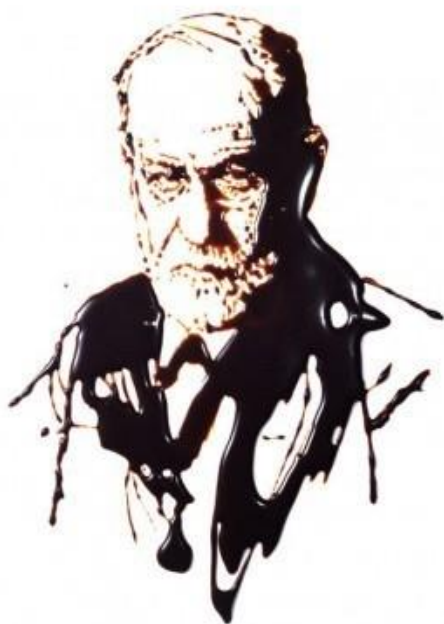


Figura 30. *Sigmund*, Vik Muniz, 1997.

Fonte: <http://vikmuniz.net/>



Figura 32. *Liz Taylor*, Vik Muniz, 2004.

Fonte: <http://vikmuniz.net/>

Vicente José de Oliveira Muniz, mais conhecido como Vik Muniz, nasceu em São Paulo, e começou a cursar Publicidade e



Figura 31. *A Gipsy (Magna)*, Vik Muniz, 2008.

Fonte: <http://vikmuniz.net/>

Propaganda.

Em 1983, foi morar em Nova York e em 1988 começou a desenvolver trabalhos com materiais inusitados e perecíveis, como chocolate, açúcar, pasta de amendoim e lixo. Sua obra consiste

em montar a imagem com tais materiais e, posteriormente, registrá-la por meio de fotografias, como é possível observar em suas obras *Sigmund* (Figura 30), feita de calda de chocolate, *A Gipsy (Magna)* (Figura 31), feita de lixo e de diamantes, como em *Liz Taylor* (Figura 32). Em 2010, foi produzido *Lixo Extraordinário*, um documentário sobre o trabalho de Vik Muniz com catadores de lixo de Duque de Caxias, cidade localizada na área metropolitana do Rio de Janeiro.

A filmagem recebeu um prêmio no festival de Berlim na categoria Anistia Internacional e no Festival de Sundance (BEUTTENMÜLLER, 2002).

Rio Grande e a artistas de nosso tempo

No cenário artístico de nosso município, podemos dizer que existem muitas pessoas trabalhando com arte. Entretanto, vamos eleger para este trabalho somente alguns artistas e linguagens. Já uma pesquisa sobre os demais artistas rio-grandinos é uma ótima proposta para conhecer o que existe em nossa cidade.

Assim, vamos pensar na Universidade Federal do Rio Grande – FURG (Figura 33), mais especificamente, no Curso de Artes Visuais – Licenciatura e Bacharelado, como um polo artístico do município. Nesse local, encontram-se professores e estudantes dedicados a discutir, questionar e produzir arte.



Figura 33. *UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE- FURG.*
Fonte: Michelle Salort- Acervo Pessoal.

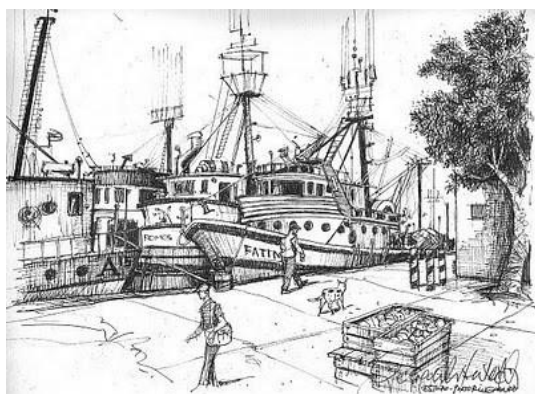


Figura 34. *RIO GRANDE - Porto Velho*, Geraldo Roberto da Silva, s/d.

Fonte: <http://geraldorobertodasilvaobras.blogspot.com.br/>

artista, destacamos os desenhos cuja temática é o município do Rio Grande, como observamos em *RIO GRANDE- Porto Velho* (Figura 34), *PRAÇA TAMANDARÉ - Rio Grande* (Figura 35) ou ainda em *RIO GRANDE (monumento às mães)* (Figura 36).



Um dos nomes que merece destaque é o Professor MSc. Geraldo Roberto da Silva (1950-). Artista de Matozinhos, Minas Gerais, reside e trabalha na Universidade há três décadas. Entre as inúmeras obras deste



Figura 35. *PRAÇA TAMANDARÉ- Rio Grande*, Geraldo Roberto da Silva, s/d.

Fonte: <http://geraldorobertodasilvaobras.blogspot.com.br/>

Figura 36. *RIO GRANDE (monumento às mães)*, Geraldo Roberto da Silva, s/d.

Fonte: <http://geraldorobertodasilvaobras.blogspot.com.br/>

Wagner Passos (1979-), nasceu em Rio Grande, é desenhista, ilustrador e animador. Dos inúmeros trabalhos de Wagner Passos, destacamos as ilustrações que fez para o livro de poesias de Ivonei D’Peraça (1954-), em 2009, intitulado *Cidade dos Ventos* (Figura 37). O livro é uma homenagem ao município de Rio Grande, berço do poeta.



Figura 37. *Cidade dos Ventos*, Ivonei D’Peraça. Ilustrações de Wagner Passos, 2009.

Fonte: <http://wagnerpassosblog.blogspot.com.br>

Rio Grande também é o pano de fundo para as histórias da revista *Plataforma HQ* (Figura 38), em que Wagner Passos participa como um dos colaboradores. A revista *Plataforma HQ*, editada por Alisson Affonso e Everton Cosme, dois quadrinistas rio-grandinos, foi vencedora do 30º Prêmio Angelo Agostini como Melhor Publicação Independente de 2013.

Vale a pena conhecer este importante trabalho de nossos artistas. Convide seu professor para trabalhar com estas publicações em sala de aula, pois além de valorizar o que Rio Grande produz de melhor em seu cenário artístico, você ainda vai descobrir outros aspectos de nosso município.

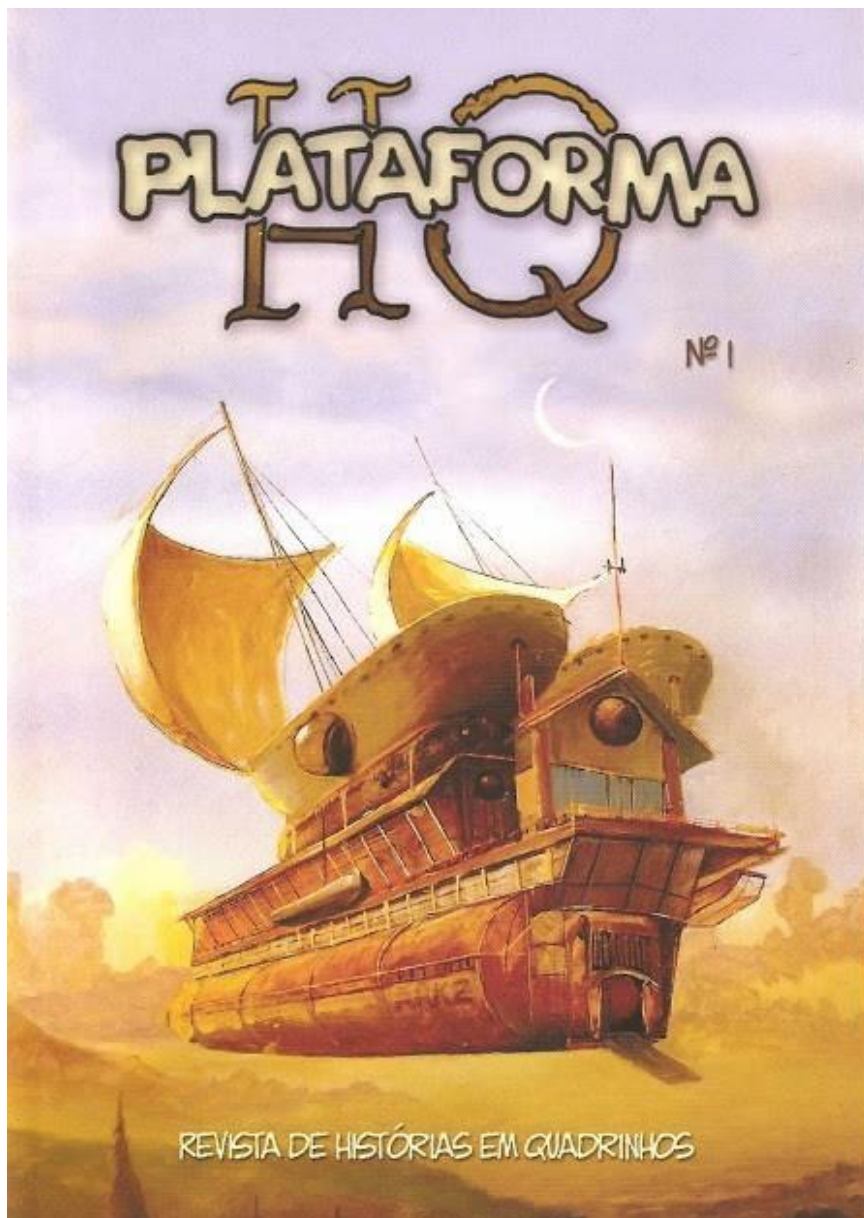


Figura 38. *Plataforma HQ*, Alisson Affonso, Everton Cosme et al., 2013.
Fonte: <http://wagnerpassosblog.blogspot.com.br>

TENDÊNCIAS ARTÍSTICAS NA ATUALIDADE

Referências

BEUTTENMÜLLER, Alberto Frederico. *Viagem pela Arte Brasileira*. São Paulo: Aquariana, 2002.

PROENÇA, Graça. *Descobrindo a História da Arte*. São Paulo: Ática, 2005.

_____. *História da Arte*. São Paulo: Ática, 2010.

STRICKLAND, Carol. *Arte Comentada – Da Pré-história ao Pós-Moderno*.

Sites

<http://allankaprow.com/>

<http://www.nortonsimon.org/>

<http://www.moma.org/>

<http://www.robertsmithson.com/>

<http://www.borofsky.com/>

<http://www.cmoa.org/>

<http://flux-boston.com/>

<http://english.kaikaikiki.co.jp/>

<http://topicos.estadao.com.br>

<http://www.urbanpicnic-streetphotography.com>

<http://fotoinstalacao.blogspot.com.br>

<http://artesequencial.com.es>

<http://www.erbzine.com>

<http://sarahsaysread.com>

www.fnac.com.br

<http://www.mangareader.net>

<http://www.claudiosouzapinto.net/>

<http://www.pinacoteca.org.br>

<http://www.joaocamara.com>

<http://www.danielsenise.com>

<http://www.nunoramos.com.br>

<http://www.tungaoficial.com.br/>

<http://www.ioledefreitas.com/>

<http://www.tungaoficial.com.br/>

<http://vikmuniz.net/>

<http://geraldorobertodasilvaobras.blogspot.com.br/>

<http://wagnerpassosblog.blogspot.com.br>