



Exposição temporária  
Piso 0

# JULIAN OPIE

Obras Inéditas

19/03–30/08/20

Julian Opie é considerado um dos mais importantes artistas contemporâneos do mundo. As suas obras são imediatamente reconhecidas pela linguagem formal distinta e pela simplicidade da representação dos retratos, figuras e paisagens, resultado de alterações digitais. Nos seus trabalhos, o tratamento estilizado dos retratados — pintados em cores sólidas, com contornos negros e espessos para as feições — tem inspiração na arte, no design e na linguagem, bem como em gravuras japonesas, em retratos dos séculos XVII e XVIII, em silhuetas do século XIX, em bustos romanos e na arte egípcia antiga. Opie consegue trazer todos estes géneros artísticos consagrados para o século XXI.

Esta será a sua primeira exposição individual em Lisboa. O artista procurou alargar o espaço expositivo em todas as direções possíveis, incluindo no seu projeto a praça em frente ao Mosteiro dos Jerónimos, os pátios e jardins interiores do CCB e as galerias dedicadas à arte contemporânea do Museu. A maioria das obras

que se apresentam no Museu Coleção Berardo foram produzidas especificamente para esta exposição e galeria, permitindo tirar partido não só das paredes, de oito metros de altura, como também do teto, ainda mais alto. As pessoas são o tema central da exposição, retratadas de várias formas e com vários materiais; ora estáticas, ora em movimento; ora pintadas, ora esculpidas. Também há lugar para alguns edifícios e animais, por forma a alargar a temática e desenvolver o assunto. Na segunda sala, diferentes animações de computador usam LED intermitente para mostrar pombos estilizados que nos lembram hieróglifos, pulando sem rumo e saltando de uma tela para a outra. Para a última sala, foi produzida uma instalação gigantesca que, com inspiração na belíssima Torre de Belém, nos remete para a arquitetura manuelina.

Rita Lougares  
Diretora artística

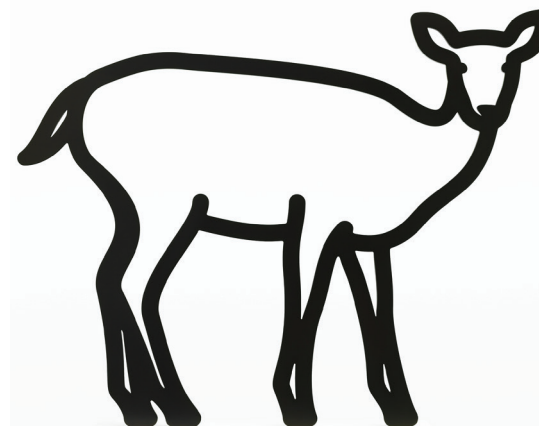
### Estátuas

Como é que as imagens existem no mundo? Quando produzimos uma obra de arte, esta parece-se com outras coisas. Isto é necessário, pois, em caso contrário, aquela seria invisível, ou pelo menos ilegível. Vemos por comparação e referência. Os nossos cérebros baralham coisas semelhantes que conhecemos, notando semelhanças e diferenças. Estou constantemente à procura de sistemas diferentes de produção de imagens. As primeiras imagens poderão ter sido desenhadas com um pau na areia (algo que os elefantes também fazem, aparentemente). Ou talvez a forma de uma ferramenta de pedra também possa ser considerada uma imagem. Os machados de pedra piriformes que o Homo erectus criou há mais de meio milhão de anos são belos e elegantes, e eram fabricados em grandes quantidades. Por vezes, eram demasiado grandes para poderem ser usados, pelo que é possível que tenham sido feitos como objetos de beleza — como arte — e não como ferramentas funcionais. Mais tarde, surgiram silhuetas de mãos desenhadas com pigmento soprado e desenhos a carvão de animais a saltar; mosaico, pedra esculpida, tinta sobre papiro, vitral, recorte de papel, fotografia e impressão; vinil cortado por computador, corte a jato de água e metais

cortados a laser, LCD, renda, litografia offset. Cada método traz uma imensa bagagem de referências, emoções e sentidos. Uma imagem esculpida em pedra calcária e embutida a bronze escuro é interpretada como algo pesado e fúnebre, valioso e duradouro, enquanto uma peça em plástico brilhante cortado a laser ou uma impressão a jato de tinta em película retroiluminada é interpretada como algo divertido, apelativo e barato. As cores dos sinais de trânsito e ecrãs LED veiculam autoridade burocrática, enquanto tinta mate aplicada à mão transmite uma sensação pessoal e suave. Estes elementos são tão dotados de sentido quanto o tema de um quadro. Quando procuro formas para fazer algo ou, pelo contrário, busco um tema para utilizar uma técnica, é a combinação que cria o sentido ou gosto final da obra.

### Animais

Um desenho pode não só transferir a representação de algo como também evocar a sua presença. As fotografias podem mostrar-nos com exatidão a aparência de algo, mas um desenho consegue fazer o nosso corpo reagir, sentir o peso e a vida de algo. Esta sensação de realidade e reencarnação pode manter-se mesmo quando o desenho pareça bastante



Deer 3. 2020. Tinta de automóvel sobre alumínio

abstrato. Frequentemente, os desenhos das cavernas transmitem a sensação enérgica de um animal que salta, como se este conservasse ainda a sua vida. Na verdade, quanto mais estilizado é o desenho, mais chocante e visível é a sensação de se experienciar algo vivo.

### Caixas

Quando planeio uma instalação — algo que habitualmente realizo a princípio numa superfície plana, passando depois para modelos computadorizados 3D —, começo sempre pela primeira vista da obra: as primeiras impressões. A forma como reagimos quando vemos algo pela primeira vez determina aquilo que sentimos acerca da obra e aquilo que interpretamos como uma experiência em evolução, à medida que nos aproximamos e andamos em redor da obra.



Street 3. 2019. Tinta de automóvel sobre alumínio

Quando o objeto se encontra no exterior, no domínio público, nem sempre é possível prever a partir de onde será vista pela primeira vez, ou qual será o principal ponto de vista. Cada vez mais, a escolha e o desenho de uma obra têm em conta os possíveis pontos de aproximação e de vista. É preferível que uma obra não se explique totalmente num primeiro contacto, para que haja uma razão a ser explorada e uma satisfação a retirar da viagem. Certa vez, Mick Jagger afirmou que é preferível que as pessoas não compreendam totalmente a letra de uma canção. Pretendo evitar uma visão frontal que deixe o espetador a questionar-se

*porque é que esta coisa está aqui? e será que isto é bom?* Prefiro contar uma história que tenha de ser lida e seguida, de forma que o envolvimento com a obra seja mais ativo e menos confrontativo.

### Edifícios

Os meus filhos estão habituados a viajar de avião, mas eu apenas tive tal experiência nos meus 20 anos, quando comecei a expor no estrangeiro. Ao elevarmo-nos no ar, o ambiente profundamente espacial em que vivemos transforma-se num mapa plano e numa imagem. Com o seu metro e tal de altura, os seres humanos têm uma perspetiva muito limitada, enquanto a paisagem se multiplica em camadas e se rebete abruptamente. A partir de um avião, tudo se torna claro, e conseqüentemente as vistas do terreno que conhecemos alteram-se e tornam-se mais compreensíveis enquanto

particularidade. Em vez de um objeto contra outro objeto, de pedaços de colinas e montanhas contra o céu e o mar, ao voar conseguimos ver a distância entre as coisas e o seu lugar na terra. Também as viagens de comboio e de carro nos dão uma imagem do mundo diferente e particular. A velocidade permite que as imagens de edifícios e árvores se acumulem em camadas no tempo. Ao contrário do andar — então, a nossa mente e a nossa leitura funcionam à mesma velocidade que a mudança de cenário —, quando nos movemos a grandes velocidades, as imagens voam na nossa direção e amontoam-se como os fotogramas de uma animação que se sobrepõem,

realçando diferenças e categorias, formas e cores.



Towers 1. 2018. Tinta de automóvel sobre alumínio

### Multidões

Acerca da minha audiência, posso ter certeza de uma coisa: é composta por seres humanos. Quem olha para estas imagens de pessoas é também uma pessoa. Isto cria uma dinâmica única, embora frequentemente utilizada. Mansões, igrejas, cartazes publicitários e

estátuas urbanas representam seres humanos em tamanho real ou aumentado, os quais ecoam a nossa presença e podem servir de extensões do nosso próprio sentimento de existência. Estar numa sala com muitos retratos em tamanho real faz-nos sentir como se estivéssemos numa festa. Os romanos costumavam transportar bustos dos seus antepassados pelas ruas durante os dias festivos, enquanto as estátuas dos seus imperadores olhavam sobre as cidades. A imagem não representa apenas: também evoca. Os egípcios colocavam retratos pintados sobre as cabeças mumificadas dos mortos — em múltiplas camadas, da pessoa real para o exterior —, cada vez mais próximos do mundo vivo, mantendo-os presentes, mas igualmente permitindo que olhassem para o mundo. As tribos indonésias mantêm os corpos dos seus antepassados nas suas casas, transportando-os consigo em cerimónias e exibindo modelos das figuras vestidas. Na Grécia e em Roma, alguns edifícios incorporavam figuras humanas em pedra. Somos seres humanos, mas também animais que precisam de ter consciência dos outros animais à sua volta, que precisam de agir antes mesmo de refletir e que precisam de ter em conta os corpos que passam e com que se cruzam numa rua movimentada, reconhecendo um amigo à distância pela sua postura ou cor e estilo em geral.

Julian Opie

### Serviço Educativo

Visitas orientadas e atividades para escolas e famílias

Marcações e mais informações

T. 213 612 800  
servico.educativo@museuberardo.pt  
www.museuberardo.pt/educacao

### Atividade contínua

Sábados e domingos  
15h00–18h00

### Visitas orientadas

28 mar., 25 abr., 16 mai.  
16h00

Sem marcação prévia  
Participação gratuita



### Catálogo da exposição

Com uma extensa documentação fotográfica das obras do artista  
Capa dura; 210 x 279 mm;  
152 pp.  
À venda na loja do Museu:  
29,00 €.

### Partilhe a sua visita

@museuberardo

#museuberardo

Museu Coleção Berardo

### Siga-nos



/museuberardo

Museu Coleção Berardo  
Arte Moderna e Contemporânea

Apoio ao catálogo:

GALERIA  
MÁRIO SEQUEIRA

Mecenas:

Tintas Robbialac<sup>SA</sup>

REPÚBLICA  
PORTUGUESA  
CULTURA

Media  
partner:

RTP 2

Apoio à exposição:

BACALHÔA  
WINES OF PORTUGAL