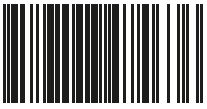
PRISCILA



ESCOLA DE LAZER LEISURE SCHOOL
Centro Internacional das Artes José de Guimarães

FERNANDES

Esta publicação insere-se no programa artístico *Nas Margens da Ficção* (2020-23) do CIAJG / Centro Internacional das Artes José de Guimarães. O programa debruça-se sobre a dimensão ficcional da arte, refere-se a histórias e formas de narrar que ficaram esquecidas, remete para a polifonia e o emaranhado de vozes, muitas vezes contraditórias, que disputam o museu.

This publication is part of the artistic programme *On the Edges of Fiction* (2020-23) of CIAJG / José de Guimarães International Arts Centre. Addressing the frequently contradictory polyphony and interplay of voices that interact with the museum, the programme focuses on the fictional dimension of art by drawing on forgotten stories and storytelling techniques.

C I A J G

centro internacional das artes
josé de guimarães

Uma escola errante

Marta Mestre
Diretora Artística, CIAJG
Artistic Director, CIAJG

SALA DE PINTURA

Zéro de conduite, do cineasta francês Jean Vigo, foi o ponto de partida para *Escola de Lazer* de Priscila Fernandes, no CIAJG. O filme de 1933 narra as insurreições de um grupo de crianças numa escola de província, em França. As imagens heroicas desses protagonistas contra a severidade dos professores e contra *as* instituições da disciplina impulsionaram o imaginário da exposição. Em especial, o momento da narrativa em que uma revolução de almofadas irrompe no dormitório mudo e austero, uma festa proporcionada pela chuva de penas. São imagens cheias de futuro, misto de revolução e ternura, em que a alegria funciona de um modo espacial e mobilizador.

O eco dessas imagens nos desígnios da exposição, também ela espacial e mobilizadora, testemunha a capacidade dos gestos e das imagens se solidarizarem através do nosso olhar, independentemente do tempo e do espaço específico que as produziu. Inspirou também uma outra performatividade do espaço expositivo, alternativa às formas canónicas de relação com o público. Sete mesas agigantadas (semelhantes às camas do dormitório de *Zéro de conduite*) foram espalhadas de forma criteriosa e cada uma recebeu pinturas em que tanto a frente como o verso ficaram à vista. O *display* criado por Priscila Fernandes para a primeira sala da exposição subverteu assim os hábitos e os sentidos que o museu impõe e propôs *détours* ziguezagueantes, passeios peripatéticos.

Nunca conversei com a Priscila a esse propósito, mas julgo ser evidente que os suportes-mesas-camas fazem referência às museografias radicais da arquiteta Lina Bo Bardi, em particular os seus *cavaletes de cristal* desenhados para o Museu de Arte de São Paulo. Nas pinturas suspensas que Priscila instalou no CIAJG, podiam observar-se figuras humanas quebrando correntes (numa espécie de *desafio* de libertação) e colocando a pergunta: será que somos "livres para fazermos o que" quisermos?

Uma outra referência que me parece implícita ao deambular proporcionado pelo desenho do espaço expositivo é o pensamento e prática do pedagogo e escritor francês Fernand Deligny, pelas suas pedagogias experimentais com crianças autistas, na busca de um modo de ser que lhes permitisse existir, mesmo que isso significasse mudar o nosso próprio modo. Em suma, o carácter errante e artístico do viver.

SALA DE FOTOGRAFIA

Na segunda metade do século XIII, um poeta anónimo do norte de França registou as tradições orais sobre a existência de um país da abundância: a Cocanha (*Le Fabliau de Cocagne*). O mito de uma terra de prazeres, de harmonia social e de pantagruélica liberdade sexual, onde as pessoas não envelhecem e onde o trabalho não existe porque tudo é satisfação, ficou também representado, séculos mais tarde, na pintura de Pieter Brueghel. O alimento era abundante, as lojas ofereciam os seus produtos de graça, as casas eram feitas de cevada ou doces, o sexo podia ser obtido livremente, o clima era sempre agradável, o vinho nunca acabava e todos permaneciam jovens para sempre. Narrativas como a da Cocanha, pesquisadas e incorporadas por Priscila Fernandes no seu trabalho, consolidaram o seu interesse sobre os imaginários das utopias e a procura de lugares alternativos de superação da moral vigente.

Cocanha inspira Priscila Fernandes a questionar-se sobre o trabalho artístico. O que faz o artista quando está no seu *atelier*? Qual a natureza do seu trabalho? Ócio?

Em *Labour Series*, o conjunto de fotografias que veio a ocupar uma das salas da exposição, Priscila Fernandes reflete sobre os modelos sociais

A wandering school

que identificam a atividade artística. Nas várias imagens da série, a própria artista encena poses de ócio e de lazer no seu *atelier*. Movimentos de patins de rodas, bronzeamento artificial, meditações em insufláveis de praia, entre outros gestos sem esforço e sem horário, desprendidos de qualquer lógica de obrigação, num absoluto controlo, pela artista, da sua vida produtiva. Como numa Cocanha mítica, Priscila Fernandes representa o artista entregue ao seu devaneio mas, de forma paradoxal (ou não), intitula a sequência de imagens de *séries* (*Labour Series*), implicando aí uma ideia de organização do trabalho. A linha de montagem e a padronização de processos de produção em série, fundada por Henry Ford, não são alheias à dialética do tempo livre e do tempo de trabalho. Como escreve Priscila Fernandes:

> *Tenho-me preocupado bastante com estas questões, como artista e como pessoa. Tenho procurado maneiras positivas de me envolver com o zeitgeist, maneiras de reorientar o foco de uma sociedade do trabalho para uma sociedade do lazer.*
>
> *No entanto, isto traz consigo um paradoxo. O lazer é hoje parte de uma ética do trabalho e serve para concretizar o desejo de ser produtivo, encorajando a autodisciplina e o autoaperfeiçoamento. Porém, os países do sul da Europa, que dependem em grande medida da indústria do turismo e do lazer, são permanentemente considerados preguiçosos como justificação para o seu baixo crescimento económico. E se a preguiça e a ociosidade são por vezes enaltecidas como atividades necessárias para o desenvolvimento da arte, da poesia, da literatura e do pensamento filosófico, também se diz que promovem indivíduos indolentes, improdutivos – passivos, letárgicos, inativos. Como se pode, pois, alterar o modo como vemos e pensamos o lazer de forma positiva?*[1]

SALA DE PROJEÇÃO

Uma das principais conquistas dos direitos dos trabalhadores foi o direito ao lazer pago. As férias remuneradas, como recompensa do trabalho, surgem mencionadas na *Declaração Universal dos Direitos Humanos*, no artigo 24, que explicitamente refere: "Todos os seres humanos têm direito a repouso e lazer, inclusive à limitação razoável das horas de trabalho e férias periódicas remuneradas".

Neste sentido, os parques de diversões, feiras, casinos, estâncias balneares, parques de campismo e outros, tal como os museus modernos, emergem e consolidam-se à luz dos direitos dos trabalhadores, ao mesmo tempo que expressam as contradições do capitalismo. Por um lado, uma (falsa) ideia de qualificação da vida humana – o tempo de liberdade, de fruição, de gozo – e, por outro, a proliferação de espaços que garantem, sob a perspetiva do lazer, o consumo das massas, o dispêndio do capital referente às férias remuneradas. Em suma, a contradição cultural do capitalismo, predita por Marx.

A leitura paródica e especulativa da história da arte, a partir de invenções relacionadas ao lazer, que Priscila Fernandes tece em *Never Touch the Ground*, é, neste sentido, sintomática dessas mesmas contradições. Se, por um lado, revela uma chave de leitura inesperada, uma espécie de *blind spot* sobre as ligações da arte moderna e as *invenções* do lazer (como a associação da invenção americana dos patins nos anos 60 e o expressionismo abstrato, ou mesmo as primeiras piscinas infláveis com as *Antropometrias* de Yves Klein), por outro, chama a atenção, mesmo que de forma não explícita, para a arte enquanto instrumento ao serviço das ideologias do capital. É a contradição, sob a forma de ironia, que torna *Never Touch the Ground* uma reflexão desconcertante.

No limite, o museu, essa instituição que emerge do Iluminismo e dos ideais de edificação de uma sociedade justa e igualitária e que dá a moldura conceptual à leitura de Priscila Fernandes, é uma parte ativa dessas ideologias. Os museus estão a transformar o seu foco, de uma perspetiva da educação para uma acomodação dos mercados de lazer. A *viragem* neoliberal das últimas décadas apenas veio reforçar o museu enquanto *organização social* cada vez mais decalcada a partir dos modelos corporativos e dos consensos neoliberais, fabricando vontades e consumidores para ideias de cultura, *blockbusters* e operando diretamente nas narrativas que devem ou não devem compor a sociedade e as suas formas de expressão cultural. As lógicas culturais cada vez mais regidas pelo consumo e entretenimento.

Neste sentido, o trabalho de Priscila Fernandes ganha uma especial ressonância, no contexto do museu, e uma força crítica. Ao refletir sobre o binómio do trabalho e do lazer faz-nos (também) pensar sobre o museu que queremos, pedindo-nos que imaginemos modelos alternativos, "instituições instituintes", como diria o filósofo Cornelius Castoriadis, que articulem a nossa capacidade de continuar a imaginar e a ficcionar.

[1] Texto disponível no website da artista (priscilafernandes.net).

Zéro de conduite, um filme de a film by Jean Vigo, 1933.

PAINTING ROOM

Zéro de conduite, by French filmmaker Jean Vigo, was the point of departure for *Escola de Lazer* [Leisure School] of Priscila Fernandes, at CIAJG. The 1933 film narrates the insurrections of a group of children in a French provincial school. The heroic images of these protagonists against the cruelty of the teachers and the institutions of discipline propelled the exhibition's imagery, particularly the moment in the narrative in which a pillow rebellion erupts in the silent, austere dormitory offering a festive rain of feathers. A mix of revolution and tenderness, in which joy functions in a spatial and mobilizing manner, these images are pregnant with the future.

The echo of these images in the exhibition, itself spatial and mobilizing, testifies to the ability of gestures and images to engage our gaze, independently of the specific time-space that produced them. It also inspired a different performativity of the exhibition space, alternative to the canonical forms of relationship with the public. Seven oversized tables (similar to the beds in *Zéro de conduite*) were judiciously scattered, each receiving a painting visible on both sides.The display created by Priscila Fernandes for the exhibition's first room subverted the habits and meanings imposed by the museum and proposed zigzagging detours and peripatetic walks.

It seems evident, although I never talked with Priscila about the subject, that the bed-table-supports reference the radical museographies of architect Lina Bo Bardi, particularly her *crystal easels* for the São Paulo Museum of Art. In the suspended paintings that Priscila installed at CIAJG, one could see human figures breaking chains (in a sort of liberating challenge) and asking the question: are we *free to do whatever we* like?

Another reference that seemed implicit as I wandered about the design of the exhibition space is the thought and practice of French pedagogue and writer Fernand Deligny, who applied experimental pedagogical approaches in his work with autistic children as he searched for a mode of being that would allow them to exist even if that meant a profound change in our own mode of being. In one word, the erring and artistic character of living.

PHOTOGRAPHY ROOM

In the second half of the 13th century, an anonymous poet from the North of France recorded the oral traditions about the existence of a land of plenty called Cockaigne (*Le Fabliau de Cocagne*). The myth of a land of pleasures, social harmony and Pantagruelic sexual freedom where people did not age and work did not exist because there was only pure gratification was also represented in Pieter Brueghel's painting a few centuries later. Food was plentiful, shops offered their products for free, houses were made of barley or sweets, sex could be freely obtained, the weather was always pleasant, wine flowed endlessly and everyone stayed forever young. Narratives like Cockaigne were researched by Priscila Fernandes and incorporated into her work; they consolidated her interest in the imaginary utopian space and the quest for alternative geographies where conventional morals could be discarded.

Cockaigne inspired Priscila Fernandes to question her artistic work. What do artists do in their studios? What is the nature of their work? Is it leisure?

In *Labour Series*, the set of photographs that took over one of the exhibition rooms, Priscila Fernandes reflects on the social models that identify artistic activity. In this series of images, the artist herself stages idleness, leisurely posing in her studio. Roller skating, artificial tanning, meditating on top of inflatable beach buoys, and other effortless gestures without a rigid schedule and free from any obligation unfold as the artist exerts absolute

control over her life. As if in a mythical Cockaigne, Priscila Fernandes represents the artist immersed in her reverie, but, paradoxically (or not) she calls the images *series* (*Labour Series*), which implies a notion of organized work. Indeed, the assembly line and the standardizing of processes created by Henry Ford are not alien to the dialectics of free time and work time. As Priscila Fernandes says:

> I've been greatly preoccupied with these questions, as an individual and as an artist. I've been looking at positive ways in which to engage with our current zeitgeist, ways in which to shift the focus of a society of labour towards a society of leisure.
>
> However, this brings a paradox. Leisure today is part of an ethics of work and serves to fulfil a desire to be productive, encouraging self-discipline and self-improvement. But yet, countries in southern Europe that greatly depend on tourism and leisure are perpetually deemed as lazy countries as a justification for their low economic growth. And if laziness and idleness are at times exalted as activities necessary for the development of art, poetry, literature and philosophical thought, they are also said to promote indolent, unproductive individuals, inert, lethargic and inactive. So how can we shift the way we think and look at leisure in a positive way?[1]
>
> PROJECTION ROOM

One of the main labour rights conquests was the right to paid leisure. Paid holidays as a reward for work appear in article 24 of the Universal Declaration of Human Rights: "Everyone has the right to rest and leisure, including reasonable limitation of working hours and periodic holidays with pay".

In this sense, amusement parks, fairs, casinos, beach resorts and camping parks, as well as modern museums, emerged and consolidated in the light of workers' rights, while illustrating the contradictions of capitalism. On the one hand, the (false) idea of a better quality of human life – free time for fruition and enjoyment – and, on the other, the proliferation of spaces that ensure, from the perspective of leisure, mass consumption and the spending of the capital allocated to paid holidays, i.e., the cultural contradiction of capitalism as predicted by Marx.

The parodic and speculative reading of art history and the inventions related to pleasure, woven by Priscila Fernandes in *Never Touch the Ground*, are, in this sense, symptomatic of those very contradictions. While, on the one hand, it offers an unexpected key, exposing a sort of blind spot in the connections between modern art and leisure-related inventions (such as the association between the invention of roller skating in 1960s America and abstract expressionism, or even between the first inflatable swimming-pools and Yves Klein's *Anthropometries*), on the other hand, it draws attention, even if indirectly, to art as an instrument at the service of the ideologies of capital. Contradiction, in the guise of irony, turns *Never Touch the Ground* into a disconcerting reflection.

In the last analysis, the museum, an institution that emerges from the Enlightenment and the ideals for the construction of a just and egalitarian society, provides a conceptual framework to Priscila Fernandes' reading and is an active part of those ideologies. Museums are changing their focus, from an educational perspective to an accommodation of the leisure markets. The neoliberal *turn* of the last decades only reinforced the museum as a *social organization*, increasingly copied from corporative models and neoliberal consensuses, designed to produce desires and consumers for ideas of culture and blockbusters while operating directly on the narratives that should and should not make up a society and its forms of cultural expression, i.e., cultural logic is increasingly governed by consumption and entertainment.

In this sense, Priscila Fernandes' work achieves a particular resonance and critical power in the context of the museum. By reflecting on the work-leisure binomial she (also) makes us think about the museum that we would like to have, asking us to imagine alternative models, 'instituting institutions', in philosopher Cornelius Castoriadis' sense, that may express our ability to go on imagining and fictionalizing.

[1] Text available at the website of the artist (priscilafernandes.net).

Com certeza que enchemos o olho...!

Trabalho, lazer e diversão na história da abstração moderna segundo Priscila Fernandes

Lars Bang Larsen

Com certeza que enchemos o olho com a festa! E a cabeça também! Bim e bum! E outra vez bum! E como giramos! Deixamo-nos levar. E gritamos e berramos! Cá estamos nós na barafunda, com luzes e *barulho e tudo o resto. Vamos, em frente! Mostra a tua destreza, mostra a tua ousadia e viva a paródia! Zás! Cada um no seu sobretudo tenta parecer o seu melhor, elegante e um pouco indiferente, para mostrar às gentes que habitualmente nos vamos divertir a outros lugares mais caros, a locais mais "expensifs", como se diz em inglês.*

Louis-Ferdinand Céline, *Viagem ao fim da noite* (1932)

Eis uma declaração fascinante e absurda sobre a arte moderna que é proferida com a simplicidade de uma explicação que se dá a uma criança, ao mesmo tempo que tem aquele ar convincente de hipótese filosófica: a ambição artística da abstração moderna foi *fazer arte que nunca tocasse o chão*. Que tal?

É assim que Priscila Fernandes, segundo as suas próprias palavras, investiga uma possível "correlação entre o desenvolvimento das atividades de lazer no século XX e os diferentes movimentos da arte abstrata" – uma correlação suscitada pela forma como a incorporação das culturas de lazer "nas nossas vidas de trabalho criou uma nova experiência percetiva e sensorial"[1]. Sim, mas o que é que esta hipótese implica?

Em primeiro lugar, é evidente que Fernandes faz a arte moderna passar um mau bocado. Em contracorrente à tradição das belas-artes, que toma por tema, o seu vídeo *Never Touch the Ground* (2020) imita o formato de um programa de televisão. Recorrendo a vestuário e acessórios que citam de forma colorida obras-primas da arte do século XX, a artista procura aqui o elo entre a cultura do lazer e a abstração, guiando o espectador através de esculturas lúdicas, atrações de um parque de diversões e um centro de *skydive*. Fernandes aventura a sua *persona* artística numa *performance* sobre o papel do autor: o seu mediador exaltado é uma caricatura tanto do estereótipo do artista apaixonado como das tentativas estridentes das instituições de arte de impor a arte contemporânea *difícil* através da participação, outros formatos imersivos e baseados na experiência direta. Extraordinariamente, há também sequências do filme representadas por ratos-marionete, freneticamente ocupados em atividades artísticas. Porquê *ratos*? Na ausência de atores humanos, estamos próximos de um sentido tresloucado do lúdico.

Em muitas das suas manifestações históricas, a arte abstrata foi um projeto de um mundo melhor: um mundo que seria, talvez, como uma Cocanha atualizada, com a sua vida amena e ausência de labuta ou canseira; ou como a visão oitocentista do "falanstério" de Charles Fourier, uma microssociedade governada pelas paixões com uma precisão matemática; ou talvez como um parque de diversões direcionado para as necessidades humanas e os melhoramentos sociais. A utopia tem inúmeros rostos, necessariamente imaginados. Primeiro temos de acabar com a velha ordem, reverter a tradição que a puxa para baixo... A longa lista de obras que Fernandes cita no vídeo testemunham a favor da sua arrojada hipótese, com estratégias pictóricas que desafiam a lei da gravidade – incluindo trabalhos tão canónicos como as pinturas suprematistas de Malevitch, de geometrias exuberantes, que poderiam ser novas urbanidades vistas do espaço ou disparos do canhão de *confettis* do próprio Deus. A obra emblemática de Hilma af Klint *Group IV The Ten Largest no. 3 Youth* (1907) balança entre uma forte abstração e algo de figurativo: com as suas espirais e floreados cartonescos e aquilo que parecem ser flores afixadas em alvos para a prática de tiro, aparenta ser a tentativa

We Sure Got An Eyeful ... !

Labour, leisure and play in Priscila Fernandes' history of modern abstraction

de uma espiritualista em visualizar as energias envolvidas na criação de um novo cosmos.

Uma das principais apostas na genealogia de Fernandes é a relação entre lúdico e lazer. São próximos um do outro, de uma determinada perspetiva talvez até contíguos, e contudo, tão diferentes. Aquilo a que o mundo adulto chama brincar é um referente universal que nunca está muito longe da utopia. Brincar é algo que não está corrompido pela dialética do Iluminismo: nunca prometeu progresso para um pouco mais adiante cair na barbárie. Segundo a teoria pós-iluminista de Friedrich Schiller, brincar é um processo social macropedagógico sensual e edificante: se todos nós atendêssemos ao chamamento da nossa *Spieltrieb*, ou "pulsão lúdica", a sociedade poderia manter sob controlo os seus impulsos violentos e realizar-se plenamente enquanto civilização humana. Durante o século XX, o lúdico foi valorizado de forma consistente por praticamente todos os movimentos artísticos vanguardistas enquanto denominador comum que ligava, entre outras coisas, a anarquia dadaísta, a serendipidade do génio modernista (Picasso: "Eu não procuro, encontro") e a brincadeira antiautoritária, tal como ficou expressa na palavra de ordem da Internacional Situacionista para o Maio de 68: "Sous les pavés, la plage", sob as pedras da calçada, a praia (onde, provavelmente, se poderia brincar na areia). Resumindo, brincar promete a uma civilização ocidental autodestrutiva que pode reerguer-se e que tem um futuro. No que diz respeito à capacidade do Ocidente em aniquilar os seus outros, a questão que se coloca é se brincar os pode salvar a *eles* também; mas essa é uma discussão diferente, que se relaciona com o debate sobre a criança como figura reguladora ou constructo entre civilizado e não-civilizado.

Por outro lado, o lazer – como também constata Fernandes na citação acima – já está inscrito na economia política. Em termos simples, a roda do hamster e a roda gigante são os dois extremos do movimento pendular das classes trabalhadoras durante a semana de trabalho; já a chamada "classe do lazer" está acima de tudo isto, sem dúvida preferindo outros agendamentos temporais das suas vidas e tipos de roda mais exclusivos. O lazer não promete o futuro, mas é irremediavelmente parte do presente, com as suas ordens simbólicas e bolsas de mercadorias e surge de uma lógica não menos produtiva em termos de regeneração da força de trabalho e do enérgico recarregar de baterias. E é tão difícil acertar – e não apenas porque o fim de semana é curto demais: o problema é que a experiência do parque de diversões é flagrantemente falaciosa; veja-se a animada e histérica visita de Céline a um parque de diversões parisiense descrita em epígrafe, em que entretenimento é igual a fingimento e pretensão. Mencionemos também que, para o filósofo social Lewis Mumford, Coney Island, Nova Iorque, era "um meio de dar a pessoas sufocadas e estafadas a sensação de viver sem a experiência direta da vida – uma espécie de masturbação social"[2]. Imagino até que se pode comparar a reação típica dos filisteus à arte não-figurativa – "Chamas a *isto* arte?" – com o ceticismo que acompanha as simulações viscerais do parque de diversões: é isto uma experiência real? É isto a verdadeira liberdade? Visto desta forma, o parque de diversões é uma consequência da urbanidade ocidental industrializada, ligeiramente dissimulado por cores berrantes: um taylorismo com exatamente aqueles ajuntamentos coordenados de corpos, máquinas e dinheiro vivo que produzem emoções, comoções e calafrios.

Parece, pois, que o lazer se arrasta na esteira do lúdico, mais adulto mas conceptualmente não menos multifacetado. No entanto, há que dizer que brincar já não é o que costumava ser e se encontra discutivelmente à beira da exaustão. Uma condição cultural que Fernandes explorou no vídeo *For a Better World* (2012), que documenta um parque temático para crianças existente em Lisboa, onde estas podem "brincar aos adultos". É uma fusão entre as subjetividades da criança e do adulto, entre capitalismo e carnaval, trabalho e brincadeira: na Kidzania as crianças trabalham como rececionista, bombeiro, médico ou a grelhar hambúrgueres, ganhando o dinheiro fictício que lhes permite manter o estilo de vida que adotam temporariamente nesta cidade fictícia, entre réplicas de centros comerciais e cadeias de *fast-food*, de tamanho reduzido, à escala infantil. No registo de Priscila Fernandes, vemos as crianças mergulhar na toca do coelho para emergir numa versão corporativa do mundo adulto onde, durante algumas horas, brincam em sequências compactas de trabalho, compras e atividades de lazer, tudo no contexto de uma utopia circunscrita num espaço de *branding* real. Se o lazer é, de certo modo, sujeito pela sociedade a um guião – estruturado pelo trabalho e pontuado por finais felizes – então a Kidzania é a diversão a ceder ao lazer dos corpos produtivos.

Um exemplo histórico gritante da relação entre a arte abstrata e a cultura do lazer foi o confronto que teve lugar ao longo da chamada *Zonenrandgrenze*, a zona de fronteira entre a antiga Alemanha de Leste e a Alemanha Ocidental, nos anos 1950. Do lado ocidental, a premissa deste debate foi que a abstração representava uma linguagem universal, uma "arte universal" (*Weltkunst*) capaz de ultrapassar as fronteiras ideológicas enquanto forma essencialmente moderna e essencialmente *livre* de expressão humana. Em contraste com o figurativo e o realismo que – por associação com o realismo socialista, a arte oficial da República Democrática Alemã – eram suspeitos de tendências totalitárias. Promovida pelos meios de comunicação da República Federal da Alemanha e pelas suas elites culturais e económicas, a arte abstrata tornou-se ali a medida estética do sucesso e da prosperidade do pós-guerra. Nessa medida, podia ser vista como um *boom* cultural paralelo aos vários aspetos do *boom* consumista desencadeado pelo *Wirtschaftswunder*, o "milagre económico" da Alemanha Ocidental, em áreas como a alimentação, a moda, a decoração de interiores e o turismo de férias. Nesse momento histórico da Alemanha Ocidental, a arte abstrata era um dos bens de consumo que podia estabelecer a fronteira entre as formas dominantes da cultura do lazer e os outros "locais mais *expensifs*", que Céline menciona na citação transcrita no início deste texto, como museus e galerias de arte. Em finais dos anos 1950, a arte abstrata detinha o monopólio virtual germano-ocidental da opinião pública e do mercado da arte, contribuindo para que a Bundesrepublik saísse do miasma da pobreza e da culpa coletiva do pós-guerra e rumasse a uma totalmente sustentável leveza da americanização.[3]

Os realistas socialistas, por outro lado, mantiveram ambos os pés no chão e alinharam criatividade e trabalho – os falhados! Para Arthur Schlesinger, ideólogo americano da Guerra Fria, o homem totalitário era alguém "taciturno, apático e insensível [...] como se tivesse sido mal esculpido na madeira, sem sentido de humor, sem emoções, sem espontaneidade, sem nervosismo"[4]. Aparentemente, no lado sombrio da Cortina de Ferro não havia nem lazer nem brincadeira: suponhamos, como Schlesinger terá imaginado, uma montanha-russa lotada de homens totalitários e mulheres totalitárias, subindo e descendo, todos com cara de pau e sem soltar um pio... Se parece indecoroso arrastar por um parque de diversões o cânone da abstração modernista, para Fernandes é sensato considerar que os blocos políticos ocidentais de meados do século XX posicionaram a arte firmemente do lado das culturas do entretenimento, com todas as associações ao fetichismo da mercadoria que isso implica. Mais, é tentador alargar a caracterização de Fernandes da arte abstrata a uma crítica das assunções logocêntricas que fundamentam o Ocidente como o lugar do progresso – por exemplo, em comparação com todas as

outras culturas teoricamente atrasadas que não organizam o seu mundo segundo a verticalidade (cristã, platónica, cartesiana, etc.) da metafísica: culturas em que as pessoas se sentam no chão.

Em *Lógica do sentido* (1969), Deleuze considera que o evento paira; e exemplifica o evento (o Evento na sua quintessência, não um evento circunstancial entre outros) recorrendo à batalha:

> *Mas é sobretudo porque a batalha paira sobre o seu próprio campo, neutra em relação a todas as suas efetivações temporais, neutra e impassível em relação aos vencedores e aos vencidos, aos cobardes e aos destemidos, e por isso tanto mais terrível.*[5]

O Evento "paira" porque é inigualável e indiferente a tentativas de o denominar, impermeável tanto a nomes como preces. Como um OVNI, apresenta-se num céu vazio, evitando a sua própria efetivação através da recusa de tocar o chão e participar no tempo e na linguagem humanos. No entanto, a elegante figura de pensamento de Deleuze está totalmente fora do alcance da obra de arte enquanto facto material e histórico: uma arte que paira numa virtualidade intocável afigura-se como uma fantasia perfeita de autonomia artística. Do mesmo prisma, talvez não fosse prejudicial à tradição ocidental moderna da abstração descer um pouco à terra.

For a Better World, Priscila Fernandes, 2012.

Encontrar prazer no lazer requer uma criatividade ilimitada, uma criatividade capaz de pensar e de brincar com o corpo e que procura desfazer o binário trabalho/lazer. Uma das obras citadas por Fernandes em *Never Touch the Ground* é *Metaesquema n.º 348*, peça de 1958 de Hélio Oiticica de um concretismo vitalista. Mais tarde, Oiticica proporia o neologismo *crelazer*, um trocadilho entre *lazer*, *criar* e *crer*, que denota um tipo de produção de desejo inerente à criatividade que transgride uma valorização normal entre estados de produtividade e de não-produtividade. Desta forma insólita, a preguiça torna-se um paradigma de produção e receção

estéticas: "Não ocupar um lugar específico, no espaço ou no tempo, assim como viver o prazer ou não saber a hora da preguiça, é e pode ser a atividade a que se entregue um *criador*"[6], escreveu Oiticica no divagante ensaio *Crelazer* de 1969. Posteriormente, Oiticica criaria obras que corroborariam pertinentemente a hipótese de Fernandes de uma arte fisicamente suspensa: na sua série de instalações *Cosmococas* (1973), um "quase-cinema" cujas projeções de diapositivos de desenhos a cocaína oferecem ambientes de tempo e espaço onde os princípios da realidade são postos em suspensão, instalando os corpos dos espectadores em redes ou numa piscina, alheados à passagem do tempo. Simpaticamente, Sabeth Buchmann chama a esta iniciativa de Oiticica uma "ressublimação distorcida", um conceito de lazer que transcende (ou deliberadamente deita por terra) a sua funcionalidade económica e, em vez disso, a põe a funcionar em registos excêntricos e socialmente dissonantes.[7]

For a Better World, Priscila Fernandes, 2012.

Tudo isto se soma ao diálogo ambíguo de Fernandes com a – ou crítica da – arte moderna e como podemos começar a reconstruir a nossa relação com ela. Depois de uma viagem de voltas e reviravoltas extenuantes, as obras-primas e as narrativas lineares do modernismo são total e genuinamente desmascaradas e emaranhadas e veem o seu *pathos* canónico derreter durante o seu dia de excursão fora do Panteão, como o gelado e o algodão-doce que seguram nas mãos. Obviamente, no trabalho de Priscila Fernandes, a abstração modernista ocidental também se vê confirmada como líder da arte a que chamamos contemporânea, a raiz ancestral de que o seu próprio projeto é uma excrescência frívola. Porque não há saídas fáceis para nenhum dos envolvidos, Fernandes prescreve um tratamento de choque à história da arte moderna, como se a tivesse encontrado num estado de animação suspensa: uma forma de a tentar ressintonizar para contrariar a "abstração capitalista" – a famosa expressão de Marx para a forma como os mecanismos do capital tornarão a vida social algo de estranho e farão com que tudo o que é sólido se dissolva no ar. Sabemos no entanto que, ao brincar, as crianças introduzem a sua subjetividade em todos os "meios atuais" (Deleuze) por onde se movem e, por isso, há motivos para ter esperança de que pelo menos as crianças continuem a encontrar um lugar para brincar – mesmo em locais sobredeterminados e aparentemente sem salvação como a Kidzania. Nada como brincar para mandar tudo ao ar. Mas será que estou a regredir para um registo utópico? Em todo o caso, não há dúvida de que a abordagem lúdica da história da arte que está na base de *Never Touch the Ground* "desabstrai" a abstração artística ao reclamar a relação significativa da tradição modernista com o corpo humano e os seus contextos sociais, então como agora.

Segundo outra famosa expressão de Marx, a história repete-se, primeiro como tragédia e depois como farsa. Ou, primeiro, a história é uma batalha que paira e, no instante seguinte, uma tenda de tiro ao alvo num parque de diversões. No seu ensaio *O 18 de Brumário de Louis Bonaparte* (1852), Marx preconiza que a revolução evitará a queda de tragédia em farsa ao pôr em ação a autorreflexão das práticas revolucionárias: um processo em que os sujeitos históricos "se criticam constantemente a si próprios, interrompem continuamente o seu próprio curso, voltam ao que parecia concluído para recomeçá-lo outra vez, [...] até que se cria uma situação que torna impossível qualquer retrocesso e na qual as próprias condições gritam: Hic Rhodus, hic salta!"[8] Prova o que consegues fazer, aqui e agora! Nesta permanente autocrítica – que, como demonstra Priscila Fernandes, a arte tem de procurar estabelecer pelos seus próprios meios, mais além do esquema marxista de tragédia ou farsa – a história não é propriedade de ninguém ou pertence a todos. Seguramente que não há melhor razão para saltar no ar, de alegria.

[1] https://priscilafernandes.net/projects/labour-series

[2] Lewis Mumford, "The City," in Harold E. Stearns (ed.), C*ivilization in the United States: An Inquiry by Thirty Americans*, Nova Iorque: Harcourt, Brace and Co., 1922, p. 13. Citado a partir de Amelia Jones, *Irrational Modernism. A Neurasthenic History of New York Dada*, Cambridge, Massachussetts: MIT Press 2004, p. 187.

[3] Jost Hermand, "Freiheit im Kalten Krieg: Zum Siegeszug der abstrakten Malerei in Westdeutschland", in Hugo Borger, Ekkehard Mai, Stephan Waetzoldt (eds.), *'45 und die Folgen: Kunstgeschichte eines Wiederbeginns*, Colónia: Böhlau Verlag, 1991, pp. 135–162 (145). Ver também o meu ensaio "Liberty Bells. The Cultural and Political Programme of 'the West' at documenta", in Raphael Gross, Lars Bang Larsen, Dorlis Blume, Alexia Pooth, Julia Voss e Dorothee Wierling (eds.), *Documenta. Politics and Art*, Berlim: Deutsches Historisches Museum, 2021, pp. 106-117.

[4] Arthur Schlesinger, *The Vital Center. The Politics of Freedom* (1949), New Brunswick, NJ: Transaction Publishers, 1998, p. 202.

[5] Gilles Deleuze, *Logique du sens*, Paris: Les Éditions de Minuit, 1969, p. 122.

[6] Hélio Oiticica "Crelazer", in Oiticica, *Aspiro ao grande labirinto*, seleção de textos de Luciano Figueiredo, Lygia Pape e Waly Salomão, Rio de Janeiro: Rocco, 1986, p. 113.

[7] Sabeth Buchmann, *Denken gegen das Denken. Produktion, Technologie, Subjektivität bei Sol LeWitt, Yvonne Rainer und Hélio Oiticica*, Berlim: b_books, 2007, p. 267.

[8] Karl Marx, *O 18 de Brumário de Louis Bonaparte*, https://www.marxists.org/portugues/marx/1852/brumario/cap01.htm

We sure got an eyeful of that carnival! And a headful too! Bim bam! And bam again! We whirl around! And we're carried away! And we scream and we yell! There we are, in a crowd with lights and noise and all the rest of it! Step up, step up! Show your skill, show your daring, and laugh laugh laugh! Whee! Everyone tries to appear to their best advantage, sharp and just a little aloof, to show that usually we go elsewhere for our entertainment, to more "expensif" places as they say.

Louis-Ferdinand Céline: *Journey to the End of the Night* (1932)

It is an absurd statement about modern art, told like something you explain to a child, and at the same time it is as compelling as a philosophical hypothesis: the artistic ambition of modern abstraction was *to make art that never touched the ground*. How about that!

This is how Priscila Fernandes, in her own words, investigates a "correlation between the developments of leisure activities in the 20th century with the different movements of Abstract Art"– a correlation brought about by how the introduction of leisure cultures 'into our working lives created a new perceptual and sensorial experience'[1]. Now, what does this hypothesis imply?

First of all, Fernandes clearly gives modern art a rough ride. Against the grain of the fine arts tradition that she takes as her subject matter, Fernandes' video *Never Touch the Ground* (2020) mimics the format of a TV show. Donning costumes and props that colourfully quote masterpieces of 20th century art, the artist pursues the link between leisure culture and abstraction by accompanying the viewer through play sculptures, theme park attractions, and a skydiving centre. Fernandes puts her artistic persona on the line in a performance of the role of the author: her exalted mediator is a caricature of both the clichéd passionate artist and of the shrill attempts of the art institution at getting 'difficult' contemporary art across through participation and other immersive, experience-oriented formats. Wonderfully, there are also sequences in the film acted out by puppet mice, manically engaged in artistic activities. Why *mice*? In the absence of human actors, we are close to an unhinged sense of the ludic.

In many of its historical manifestations, abstract art was a blueprint for a better world: one that would be like a latter-day Cockaigne, maybe, with its easy living and absence of toil; or like Charles Fourier's 19th-century vision of the 'phalanstery', a micro-society where the passions rule with mathematical precision; or maybe like a theme park catering to human needs and social betterment. Utopia has so many, necessarily imagined faces. First, we will need to lose the old order, undo tradition's downward pull ... The long list of works that Fernandes quotes in her film testify in favour of her bold hypothesis with pictorial strategies that defy the rules of gravity – including such canonical works as Malevich's Suprematist paintings of bouncy geometries that could be new urbanities as seen from space, or discharges from God's own confetti gun. Hilma af Klint's signature work *Group IV The Ten Largest no. 3 Youth* (1907) is poised between high abstraction and something figurative: with its cartoon-like spirals and curlicues, and what appears to be flowers attached to a target for shooting practice, it looks like a spiritualist's shot at visualizing energies invested in the making of a new cosmos.

One of the key stakes in Fernandes's genealogy is the relation between play and leisure. They are proximate to one another, even contiguous from a certain perspective, and yet so different. In the realm of adult affairs, play is a universal referent that is never far removed from utopia. Play isn't tainted by the dialectics of Enlightenment: it never promised progress to eventually flip into barbarism. According to Friedrich Schiller's post-Enlightenment theory, play is a sensuous and edifying, macro-pedagogical social process: if we all

heed the call of our *Spieltrieb*, or "play drive", civilization can keep its violent impulses in check and fully self-actualize as human. In the 20th century, play was consistently valorized across the various artistic avant-garde movements, as a wide-ranging common denominator connecting – among other things – Dadaist anarchy, the serendipity of the Modernist genius (Picasso: "I seek not, I find") and anti-authoritarian playfulness, as expressed in the Situationist International's slogan from May '68: "under the paving stones, the beach!" (where you could, presumably, play in the sand). In short, play promises a self-destructive Western civilization that it can get back on its feet and that it has a future. Regarding the West's capacity for the annihilation of its others, the question is whether play can rescue *them* too; but that is another discussion, one that relates to that of the child as a regulatory figure or construct between civilized and uncivilized.

Leisure, on the other hand – and as Fernandes also observes in the quote above – is already inscribed in the political economy. Simply put, the hamster wheel and the Ferris wheel are the two extremes between which the working classes are shuttling during their working week; the so-called leisure class is above all that, no doubt, preferring other temporal organisations of their lives, and more exclusive types of wheels. Leisure doesn't promise the future but is irremediably part of the present, with its symbolic orders and commodity exchanges. It is born from a no less productive rationale than labour, in terms of regeneration and energetic refuelling of the workforce. It is so hard to get it right – and not just because the weekend is all too short: the problem is that the theme park experience is notoriously spurious, as per Céline's hysterically upbeat visit to a Parisian theme park in the opening quote, in which entertainment equals pretence. Also, to social philosopher Lewis Mumford, New York's Coney Island was a 'means of giving jaded and throttled people the sensations of living without the direct experience of life – a sort of spiritual masturbation'[2]. You can even compare the Philistine standard response to non-figurative art, 'You call *this* art?' with the scepticism that accompanies the theme park's visceral simulations: is this actually an experience? Is it really freedom? Seen in this way, the theme park is an outgrowth of Western industrialized urbanity, thinly veiled in gaudy colours: a Taylorism with precisely coordinated assemblages of bodies, machines, and cash that produce kicks and thrills and bellyaches.

So, leisure, it would seem, trails in the slipstream of play, more grown-up but no less conceptually faceted. It must also be said, though, that play isn't what it used to be, and is arguably on the brink of exhaustion. Fernandes explores this cultural condition in her video *For a Better World* (2012) that documents a theme park for children in Lisbon where they can play at being grown-ups. It is a hotchpotch between the subjectivities of child and adult, and between capitalism and carnival, work and play: at Kidzania children work as a check-out assistant, firefighter, doctor or burger-flipper, to earn Kidzania--money to maintain the lifestyle they momentarily adopt in the playland, among copies of existing shopping and fast-food chains, scaled down to kid-size. In Fernandes's registering we see children jump down the rabbit hole of play to emerge in a corporate version of the adult world, where, over the course of a few hours, they play compacted sequences of work, shopping and leisure activities, all in the context of a utopia circumscribed by real-world branding. If leisure is somehow scripted by society – structured by work and punctuated with happy endings – then Kidzania is play that gives in to the leisure of productive bodies.

A poignant historical example of the relation between abstract art and leisure culture is the aesthetic showdown that took place across the *Zonenrandgrenze*, the border between the former East and West German states, in the 1950s. From the Western side, a premise of this debate was that abstraction represented a 'world language' (a *Weltkunst*), capable of transcending ideological frontiers as an – essentially modern, essentially *free* – form of universal human expression. This in contrast to figuration and realism, which by association with Socialist Realism, the official art of East Germany, were suspected of totalitarian tendencies. Promoted by the West German mass media and its cultural and economic elites, abstract art here became an aesthetic measure of post-war success and prosperity. To this extent, it could be seen as a cultural boom in parallel to the various aspects of the consumer boom unleashed by West Germany's *Wirtschaftswunder* or "economic miracle" in the areas of food, fashion, interior design, and holiday travel. At this point in West Germany, abstract art was one of the consumer goods that could mark a boundary between mainstream forms of leisure culture and "the more 'expensif' places" that Céline mentions in the quote at the beginning of this text, such as art galleries and museums. By the late 1950s, abstract art had achieved a virtual monopoly of the West German national art markets and public opinion, helping to pull up the *Bundesrepublik* from the miasma of post-war poverty and collective guilt towards the totally bearable lightness of Americanization[3].

The socialist realists, on the other hand, kept both feet on the ground, and aligned creativity with labour – the losers! For the US Cold War ideologue Arthur Schlesinger, the totalitarian man was someone "tight-lipped, cold--eyed, unfeeling ... as if badly carved from wood, without humour, without tenderness, without spontaneity, without nerves'[4]. Apparently there were neither leisure nor play on the dark side of the Iron Curtain: picture how Schlesinger would have imagined a rollercoaster full of totalitarian men and totalitarian women, going up and down, all stony-faced and mum ... If it seems improper to drag the canon of modernist abstraction through a theme park, as per Fernandes, it is sobering to consider how Western mid-twentieth century bloc politics placed art firmly on the side of cultures of entertainment, with all the commodity relations this implies. What is more, it is tempting to extend Fernandes' characterisation of abstract art into a critique of the logocentric assumptions that underpin the West as the site of progress – distinct, for instance, from all those notionally backward cultures that don't organize their world according to the (Christian, Platonic, Cartesian ...) verticality of metaphysics: cultures where people sit on the ground.

The event *hovers*, mused Deleuze in *The Logic of Sense* (1969). He exemplifies the event–the Event in its essence, not an actualized event among others–with the battle:

> But it is above all because the battle hovers over its own field, being neutral in relation to all of its temporal actualizations, neutral and impassive in relation to the victor and the vanquished, the coward and the brave; because of this, it is all the more terrible.[5]

The Event "hovers" because it is incomparable and indifferent to attempts at naming it, impermeable to both names and prayers. Like a UFO it arrives in the empty sky, eluding its own actualization by its refusal to touch the ground and take part in human time and language. However, Deleuze's elegant figure of thought is impossibly out of reach of the work of art as historical and material fact: an art that hovers in untouched virtuality sounds like a perfect fantasy of artistic autonomy. Also in this perspective, maybe it wouldn't hurt the modern Western tradition of abstraction to come down to earth a bit.

Finding pleasure in leisure calls for unbounded creativity, one that thinks and plays with the body and seeks to undo the binary of leisure and work. One of the works quoted by Fernandes in *Never Touch the Ground* is Hélio Oiticica's piece of vitalist concretism *Metaesquema no. 348* (1958).

Later, Oiticica would propose the neologism “creleisure”, a portmanteau of leisure and the Portuguese *criar* (to create) and *crer* (to believe), that denotes a kind of production of desire inherent to creativity that transgresses a normal valorization between states of productivity and non-productivity. In this strange way, laziness becomes a paradigm for aesthetic production and reception: “Not to occupy a specific place, in space and in time, as well as to live pleasure or not to know the time of laziness is and can be the activity to which a ‘creator’ may dedicate himself”, Oiticica writes in the rambling essay *Creleisure* (1969).[6] Later he would create works that aptly support Fernandes’ hypothesis of a physically suspended art, in his installation series *Cosmococas* (1973), a “quasi-cinema” whose slideshows of cocaine drawings offer pockets of time and space where reality principles are put in abeyance, suspending viewers’ bodies in hammocks or a swimming pool, disconnected from the passing of time: Sabeth Buchmann calls Oiticica’s approach a “deviant re-sublimation”, which would inform a concept of leisure that overshoots (or deliberately shoots down) its economical functionality and instead sets it to work in queer and socially dissonant registers[7].

All of this adds to Fernandes’s ambiguous dialogue with – or critique of – modern art, and how we can begin to reconstruct our relation to it. After a trip in several gruelling rides, modernism’s masterpieces and linear narratives are well and truly stirred and tangled up, their canonical pathos melting in their sunny day out from the pantheon, ice creams and candyfloss in hand. Obviously, in Fernandes’s work, Western modernist abstraction is also re-affirmed as the principal of the art we call contemporary, the root of which her own project is a frivolous outlier. Because there are no easy ways out for anyone involved, Fernandes prescribes shock treatment to modern art history, as if she found it in a state of suspended animation: this as a way of trying to re-connect to play against capitalist abstraction, Marx’s term for the way in which the workings of capital will make social life alien and let all that is solid melt into air. We know that through play children inscribe their subjectivity on all the “actual milieus” (Deleuze) through which they move, and so there is reason to hope that at least the children will continue to find places to play – including in apparently hopeless, overdetermined places like Kidzania. There is nothing like play to send it all up in the air. But now am I possibly reverting to a utopian register? In any case, it is certain that Fernandes’s playful take on art history in *Never Touch the Ground* “de-abstracts” artistic abstraction by reclaiming the modernist tradition’s weighty relation to the human body and its social contexts, then and now.

In Marx’s famous phrase, history repeats itself, first as tragedy, then as farce. Or, first history is a hovering battle, second a shooting tent in the amusement park. In his essay *The Eighteenth Brumaire of Louis Bonaparte* (1852) Marx foresees how the revolution will evade the fall from tragedy to farce by bringing into action the self-reflexivity of revolutionary practices: this is a process where historical subjects “criticize themselves constantly, interrupt themselves continually in their own course, come back to the apparently accomplished in order to begin it afresh […] until a situation is created which makes all turning back impossible, and the conditions themselves cry out: *Hic Rhodus, hic salta!*”[8] Prove what you can do, here and now! In this continuous self-critique – that Priscila Fernandes shows art must try to establish in its own ways, beyond the Marxian schema of tragedy and farce – history is owned by no one, or by all. Surely there is no better reason to jump for joy, up in the air.

[1] https://priscilafernandes.net/projects/labour-series

[2] Lewis Mumford, “The City”, in Harold E. Stearns, ed.: *Civilization in the United States: An Inquiry by Thirty Americans* (New York: Harcourt, Brace, 1922), 13. Quoted from *Amelia Jones: Irrational Modernism. A Neurasthenic History of New York Dada* (Cambridge, Mass.: MIT Press 2004), p.187.

[3] Jost Hermand, “Freiheit im Kalten Krieg: Zum Siegeszug der abstrakten Malerei in Westdeutschland”, in Hugo Borger, Ekkehard Mai, Stephan Waetzoldt, eds.: *45 und die Folgen: Kunstgeschichte eines Wiederbeginns* (Cologne: Böhlau Verlag, 1991), pp.135–162, 145. See also my essay “Liberty Bells. The Cultural and Political Programme of ‘the West’ at documenta”, in Gross, Bang Larsen, Blume, Pooth, Voss and Wierling, eds.: *Documenta. Politics and Art* (Berlin: Deutsches Historisches Museum, 2021), pp.106–117.

[4] Arthur Schlesinger: *The Vital Center. The Politics of Freedom* (New Brunswick: Transaction Publishers, 1998 / 1949), p. 202.

[5] Gilles Deleuze: *The Logic of Sense* (London: Continuum, 2004 / 1969), p. 116.

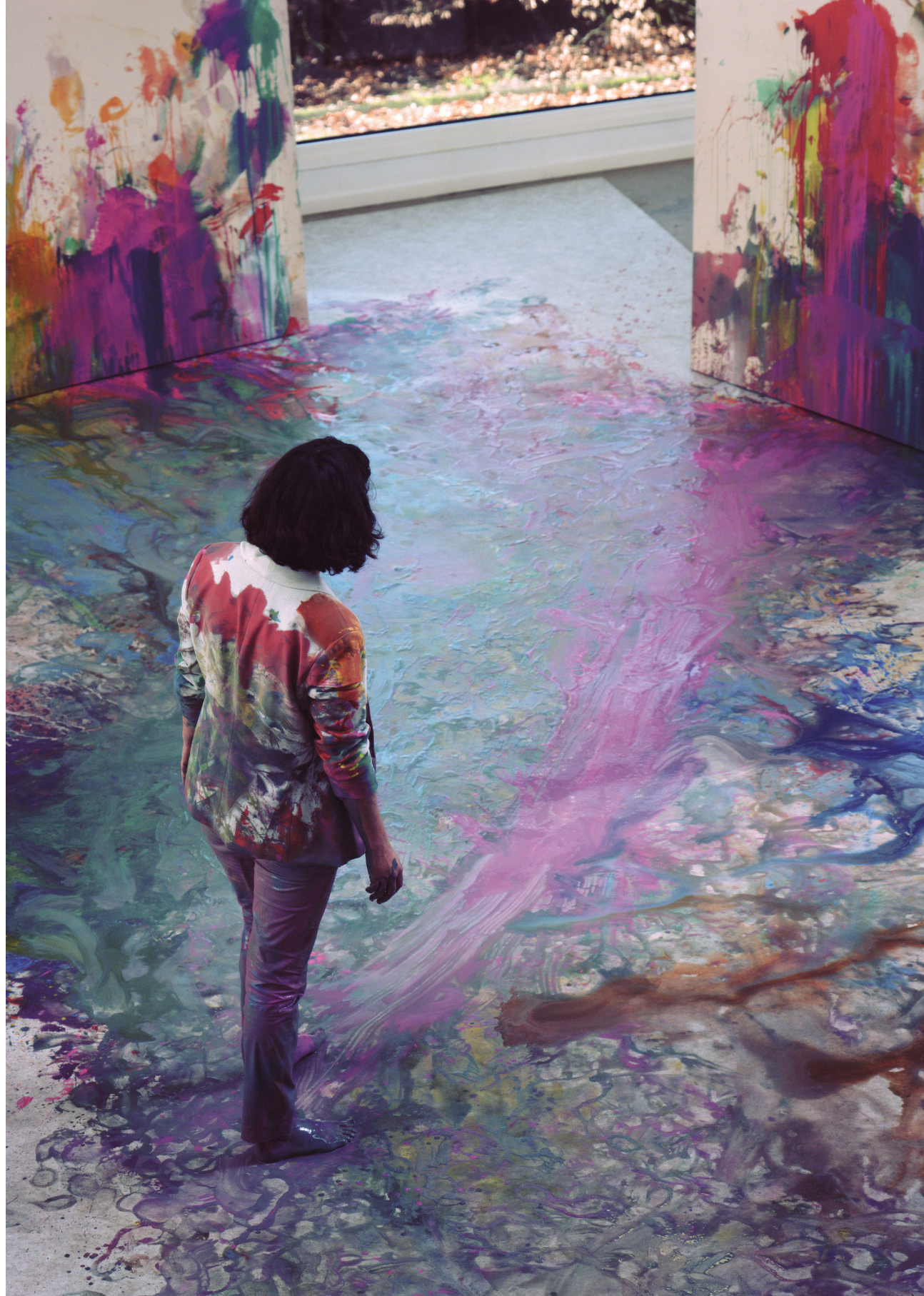
[6] Quoted from Guy Brett and Miguel Figueredo, eds.: *Oiticica in London* (London: Tate Publishing, 2007), n.p.

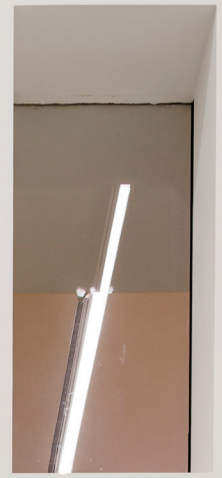
[7] Sabeth Buchmann: *Denken gegen das Denken. Production, Technologie, Subjektivität bei Sol LeWitt, Yvonne Rainer und Hélio Oiticica* (Berlin: b_ books, 2007), 267.

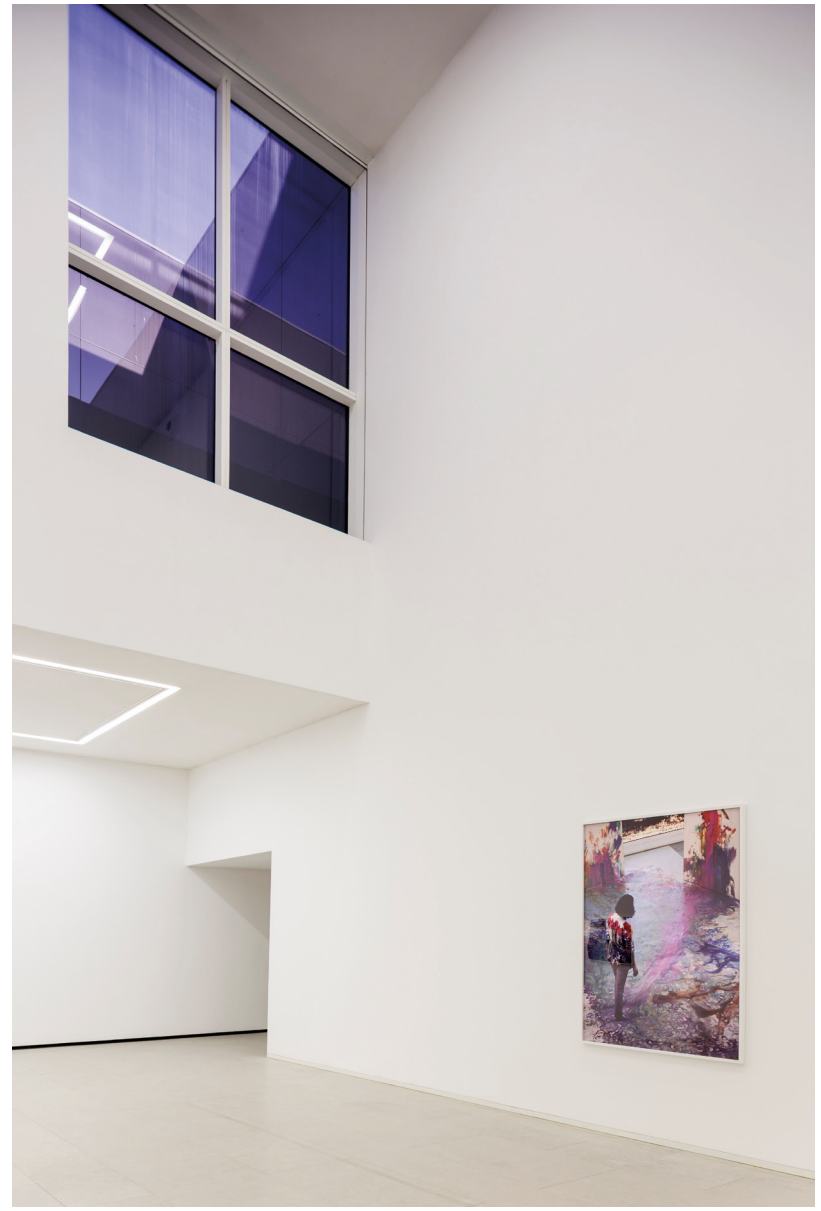
[8] Karl Marx: *The Eighteenth Brumaire of Louis Bonaparte* (Milwaukee: Wiseblood Books, 2013 / 1852), p. 13.

Escola de Lazer

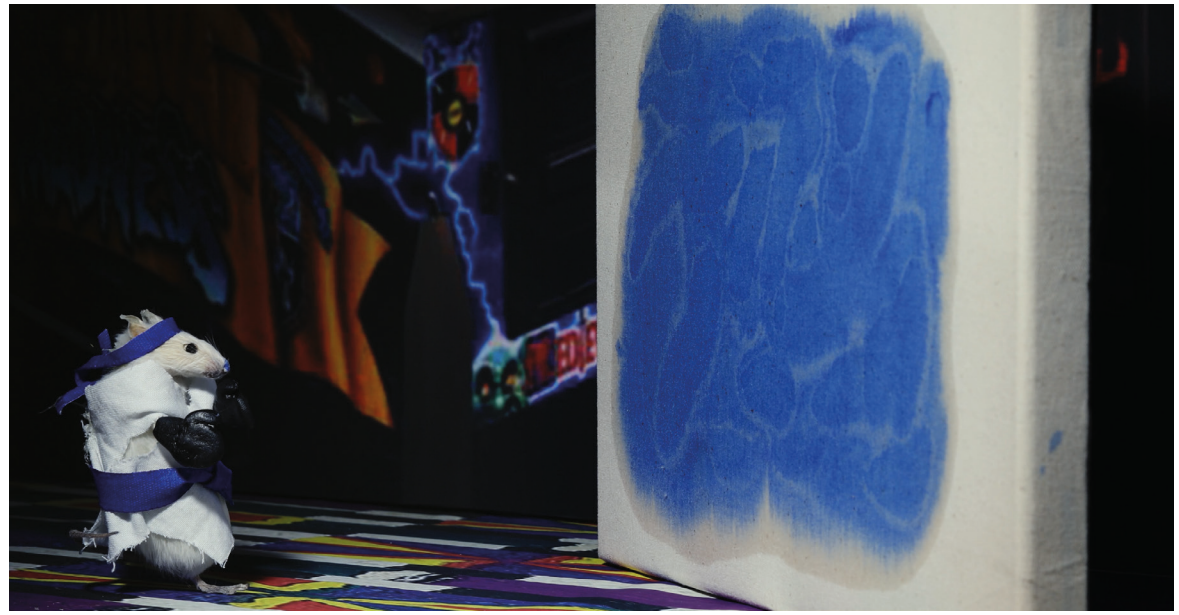
Leisure School

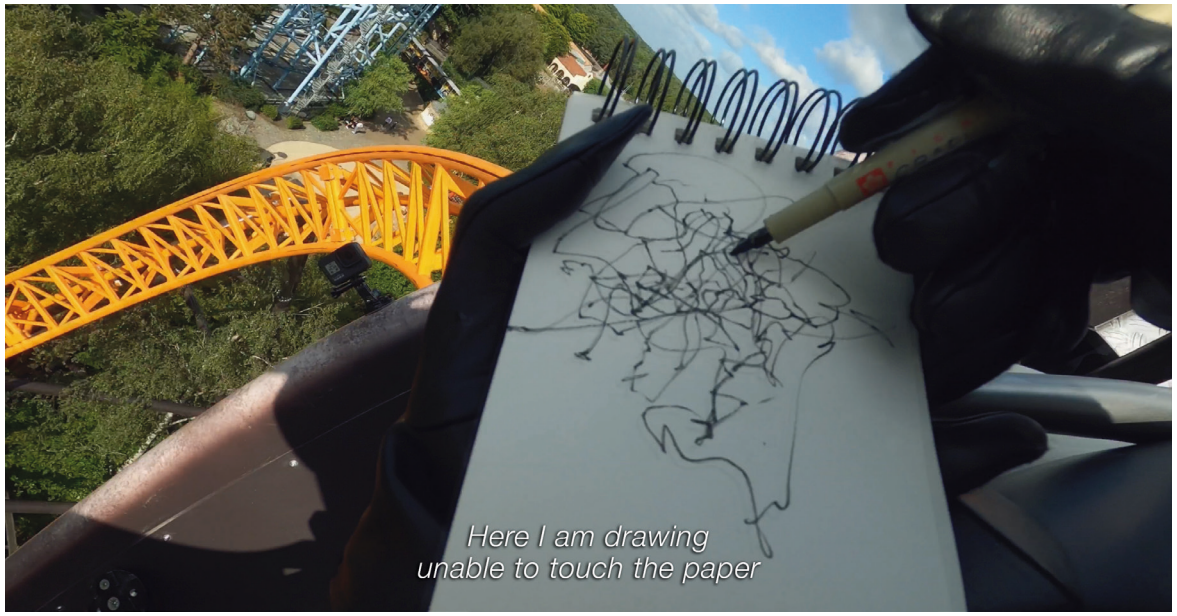






Os parques de diversão começaram
como zonas de piquenique,




Here I am drawing
unable to touch the paper

Attraction parks started as picnic grounds,
places for people to relax after work.

Lista de Obras

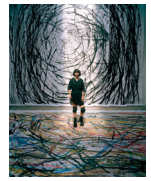
Free. To Do Whatever We (series), 2018.

Encáustica em algodão cru. 200 x 150 cm. Cortesia da artista. Com o apoio da Artworks, Portugal. Encaustic on raw cotto. Courtesy of the artist. With the kind support of Artworks, Portugal.

What's Love Got To Do With It (series), 2019-2021.

Encáustica sobre papel, moldura de cera de abelha. 69 x 52 cm. Cortesia da artista. Com o apoio de In4Art, Países Baixos. Encaustic on paper, custom made beeswax frame. Courtesy of the artist. With the kind support of In4Art, The Netherlands.

Portrait in Roller Skates, 2019.

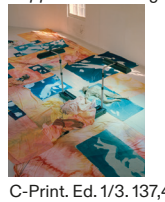


C-Print. Ed. 1/3. 165 x 130 cm. Cortesia da artista. Courtesy of the artist.

Inflatables POP, 2020

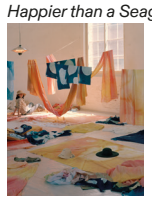
C-Print. Ed. 1/3. 228 x 175 cm. Cortesia da artista. Com o apoio de Prins Bernhard Cultuurfonds, Países Baixos. Courtesy of the artist. With the kind support of Prins Bernhard Cultuurfonds, The Netherlands.

Happier than a Seagull with a French Fry #1, 2020.



C-Print. Ed. 1/3. 137,4 x 110 cm. Cortesia da artista. Com o apoio do Hotel Maria Kapel, Países Baixos. Courtesy of the artist. With the kind support of Hotel Maria Kapel, The Netherlands.

Happier than a Seagull with a French Fry #2, 2020.



C-Print. Ed. 1/3. 70 x 55,4 cm. Cortesia da artista. Com o apoio do Hotel Maria Kapel, Países Baixos. Courtesy of the artist. With the kind support of Hotel Maria Kapel, The Netherlands.

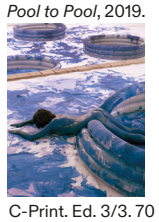
Slippin' and slidin', scoot like a seal #1, 2020.

C-Print. Ed. 1/3. 70 x 55,4 cm. Cortesia da artista. Com o apoio do Prins Bernhard Cultuurfonds, Países Baixos. Courtesy of the artist. With the kind support of Prins Bernhard Cultuurfonds, The Netherlands.

Don't follow the working rule, learn about the swimming pool, 2020.

C-Print. Ed. 1/3. 165 x 130 cm. Cortesia da artista. Com o apoio do Prins Bernhard Cultuurfonds, Países Baixos. Courtesy of the artist. With the kind support of Prins Bernhard Cultuurfonds, The Netherlands.

Pool to Pool, 2019.



C-Print. Ed. 3/3. 70 x 55,4 cm. Cortesia da artista. Courtesy of the artist.

Slippin' and slidin', scoot like a seal #3, 2019.

C-Print. Ed. 1/3. 164,6 x 130 cm. Cortesia da artista. Com o apoio do Kunstinstituut Melly, Países Baixos. Courtesy of the artist. With the kind support of Kunstinstituut Melly, The Netherlands.

Never Touch the Ground, 2020.

Vídeo 4K, cor, som, 11'26". Cortesia da artista. Com o apoio do CBK Rotterdam (Países Baixos) e Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia – MAAT (Portugal). 4K video, colour, sound, 11'26". Courtesy of the artist. With the kind support of CBK Rotterdam (The Netherlands) and Museum of Art, Architecture and Technology (Portugal).

Calibration Circle, 2011.

Vídeo, Full HD, cor, som, 2'06". Cortesia da artista. Full HD video, colour, sound, 2'06". Courtesy of the artist.

List of Works

Biografias

PRISCILA FERNANDES

Priscila Fernandes nasceu em 1981, em Portugal. É artista visual e diretora da licenciatura em Belas Artes *Base for Experiment, Art and Research* (BEAR) da ArtEZ University of the Arts, em Arnhem, nos Países Baixos. O seu trabalho tem sido exposto extensamente em vários países. Exposições recentes incluem: a 32.ª Bienal de São Paulo; *The Book of Aesthetic Education of the Modern School*, na Fundació Joan Miró, em Barcelona; *Back to the sandbox: Art and Radical Pedagogy*, no Reykjavik Art Museum; *Playgrounds*, no Museo Reina Sofia, em Madrid; *Learning for Life*, no Henie-Onstad, em Oslo; *Those bastards in caps come to have fun and relax by the seaside instead of continuing to work in the factory*, na TENT, em Roterdão; *Playmode*, no Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia – MAAT, em Lisboa; e *So Lazy. In praise of squandering*, na CaixaForum, em Barcelona.

Priscila Fernandes was born in 1981, in Portugal. She is a visual artist and Head of Department of the Bachelor of Fine Arts BEAR (Base for Experiment, Art and Research) at ArtEZ University of the Arts, Arnhem, The Netherlands. Her work has been exhibited widely in several countries. Recent exhibitions include the 32nd São Paulo Biennale; *The Book of Aesthetic Education of the Modern School* Joan Miró Foundation, Barcelona; *Back to the sandbox: Art and Radical Pedagogy*, Reykjavik Art Museum; *Playgrounds*, at Museu Reina Sofia, Madrid; *Learning for Life*, Henie-Onstad, Oslo; *Those bastards in caps come to have fun and relax by the seaside instead of continuing to work in the factory*, TENT, Rotterdam; *Playmode*, MAAT, Lisbon; and *So Lazy. In praise of squandering*, Caixa Forum, Barcelona.

MARTA MESTRE

Marta Mestre nasceu em 1980, em Beja. Curadora e investigadora, é atualmente diretora artística do Centro Internacional das Artes José de Guimarães (CIAJG), Portugal. Foi curadora no Instituto Inhotim, em Minas Gerais, curadora-assistente no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, curadora-convidada e docente na Escola de Artes Visuais do Parque Lage, no Rio de Janeiro, entre outros, no Brasil. É formada em História da Arte e em Cultura e Comunicação, pela Universidade Nova de Lisboa e pela Université d´Avignon. É membro da equipa editorial da Ymago (Portugal). Além dos projetos e exposições que organiza, escreve regularmente ensaios e textos sobre arte contemporânea, para instituições, revistas e projetos tais como o Museu de Arte de São Paulo, SESC-São Paulo, Fundação de Serralves, Museu Berardo, Buala, entre outros. Integra o conselho geral da Universidade do Minho.

Marta Mestre was born in 1980, in Beja. She is a curator and a researcher, currently working at the José de Guimarães International Arts Center (CIAJG) as artistic director. In the past, she was a curator at the Instituto Inhotim, in Minas Gerais, an assistant curator at the Museum of Modern Art, in Rio de Janeiro, a guest curator and a professor at the Escola de Artes Visuais do Parque Lage, in Rio de Janeiro, Brazil. She is graduated in Art History and Culture and Communication – Universidade Nova de Lisboa and Université d´Avignon. She is a member of the editorial team of Ymago (Portugal). In addition to the projects and exhibitions she organizes, she regularly writes essays and texts on contemporary art for institutions, magazines and projects such as the São Paulo Art Museum, SESC-São Paulo, Serralves Foundation, Berardo Museum and Buala. She is a member of the general council of the University of Minho.

LARS BANG LARSEN

Lars Bang Larsen nasceu em 1972, na Dinamarca. É curador, escritor e historiador de arte e o atual diretor do Art Hub Copenhagen, focando-se em Arte e Pesquisa como temas. É afiliado do Art Hub, enquanto Consultor Artístico, desde 2020, tendo anteriormente desempenhado as mesmas funções no Moderna Museet de Estocolmo, na Haute École d'Art et de Design de Genebra, na Kungliga Konsthögskolan de Estocolmo e no Massachusetts Institute of Technology – MIT. Os seus últimos projetos de curadoria incluem: *documenta. Politics and Art*, no Deutsches Historisches Museum (Berlim, 2021); *Take Me to Another World*, exposição retrospetiva de Charlotte Johannesson, no Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid, 2021); e a 32.ª Bienal de São Paulo (2016).

Lars Bang Larsen was born in 1972, in Denmark. He is a curator, writer and art historian. He is currently the director of Art Hub Copenhagen focusing on Art & Research. Since 2020, he is affiliated with Art Hub as Artistic Advisor and, before this, with Moderna Museet, Stockholm, Haute École d'Art et de Design, Geneva, Kungliga Konsthögskolan, Stockholm, and Massachusetts Institute of Technology – MIT. His last curating projects include *documenta. Politics and Art* (Deutsches Historisches Museum, Berlin , 2021), *Take Me to Another World*. Retrospective exhibition of Charlotte Johannesson (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2021), and the 32nd São Paulo Bienalle (2016).

Biographies

EXPOSIÇÃO
EXHIBITION

Escola de Lazer foi uma exposição realizada entre 2 de outubro de 2021 a 10 de abril de 2022, no âmbito do programa *Nas Margens da Ficção*, com direção artística de Marta Mestre.

Leisure School was an exhibition that took place between 2 October 2021 and 10 April 2022, within the programme *On the Edges of Ficction*, with artistic direction from Marta Mestre.

Produção *Production*
João Terras, Nuno Ribeiro, Hugo Dias

Gestão do património *Heritage Management*
Inês Oliveira

Instalações *Facilities*
Joaquim Mendes, Rui Gonçalves

Técnica *Technical staff*
Carlos Ribeiro (Direção *Director*), Rui Costa, Sérgio Sá (Áudiovisuais *Audiovisual*), João Castro, Rui Eduardo Gonçalves (Luz *Lighting*)

Equipa de montagens *Assembly team*
João Marques, Miguel Marques

Eletricista *Electrician*
Torcato Ribeiro

Tradução *Translation*
Martin Dale

Infografia *Graphic design*
Susana Sousa

A artista gostaria de agradecer a In4Art (NL), CBK Rotterdam (NL), Mondrian Fonds (NL), Prins Bernhard Cultuurfonds (NL), Hotel Maria Kapel (NL), ArtWorks (PT), CIAJG e Edward Clydesdale Thomson.
The artist would like to thank In4Art (NL), CBK Rotterdam (NL), Mondrian Fonds (NL), Prins Bernhard Cultuurfonds (NL), Hotel Maria Kapel (NL), ArtWorks (PT) CIAJG and Edward Clydesdale Thomson.

O CIAJG agradece à artista, galerias, colecionadores e instituições. Agradece também à ArtWorks pela parceria na exposição *Escola de Lazer*, de Priscila Fernandes. CIAJG would like to thank the artist, galleries, art collectors and institutions. CIAJG is also grateful to ArtWorks for their partnership in the Priscila Fernandes' exhibition *Leisure School*.

CATÁLOGO
CATALOGUE

Uma edição de *An edition by*
A Oficina, CIPRL
Centro Internacional das Artes José de Guimarães *José de Guimarães Internacional Arts Centre*

Conceção Editorial *Editorial Concept*
Marta Mestre

Editores *Editors*
Marta Mestre
João Terras

Textos *Texts*
Marta Mestre
Lars Bang Larsen

Coordenação editorial *Editorial coordination*
Ana Resende

Design gráfico *Graphic design*
Luís Cepa

Fotografia *Photography*
Alexandre Delmar

Produção *Production*
João Terras

Revisão *Proofreading*
Marta Sofia Silva (PT)
Rui Cascais Parada (EN)
Tiago Moita (EN)

Tradução *Translation*
Cláudia Gonçalves (EN/PT)
Rui Cascais Parada (PT/EN)

Copyright textos *Copyright texts*
Os autores *The authors*

Copyright Imagens *Copyright images*
A Oficina, CIPRL
Os artistas, galerias, colecionadores e instituições. *The artists, galleries, art collectors and institutions.*

Impressão e acabamentos
Printing and Binding
Gráfica Maiadouro, S.A.

Tiragem *Print-run*
300

ISBN
978-989-8474-63-6

Depósito Legal
497 805/22

Guimarães, abril 2022

A OFICINA

DIREÇÃO
MANAGEMENT BOARD

Presidente *President*
Paulo Lopes Silva
(Câmara Municipal de Guimarães)

Vice-Presidente *Vice-President*
António Augusto Duarte Xavier

Tesoureiro *Treasurer*
Maria Soledade da Silva Neves

Secretário *Secretary*
Jaime Marques

Vogal *Member*
Alberto de Oliveira Torres
(Casa do Povo de Fermentões)

CONSELHO FISCAL
STATUTORY AUDIT COMMITTEE

Presidente *President*
José Fernandes
(Câmara Municipal de Guimarães)

Vogal *Member*
Maria Mafalda da Costa de Castro Ferreira Cabral
(Taipas Turitermas, CIPRL)

Vogal *Member*
Djalme Alves Silva

MESA DA ASSEMBLEIA GERAL
GENERAL MEETING'S BOARD

Presidente *President*
Lino Moreira da Silva
(Câmara Municipal de Guimarães)

Vice-Presidente *Vice-President*
Manuel Ferreira

Secretário *Secretary*
Filipa João Oliveira Pereira
(CAR - Círculo de Arte e Recreio)

DIREÇÃO EXECUTIVA
EXECUTIVE DIRECTION

Ricardo Freitas

ASSISTENTE DE DIREÇÃO
ASSISTANT DIRECTOR

Anabela Portilha

DIREÇÃO ARTÍSTICA CCVF E ARTES PERFORMATIVAS CCVF AND PERFORMING ARTS ARTISTIC DIRECTION

Rui Torrinha

DIREÇÃO ARTÍSTICA CDMG E ARTES TRADICIONAIS CDMG AND TRADITIONAL ARTS ARTISTIC DIRECTION

Catarina Pereira (Direção *Director)*
Bela Alves (Olaria *Pottery*), Inês Oliveira (Gestão do Património *Heritage Management*)

DIREÇÃO ARTÍSTICA CIAJG E ARTES VISUAIS CIAJG AND VISUAL ARTS ARTISTIC DIRECTION

Marta Mestre

DIREÇÃO ARTÍSTICA TEATRO OFICINA
TEATRO OFICINA ARTISTIC DIRECTION

Sara Barros Leitão (Direção Artística Convidada 2022 *Guest Artistic Director 2022*)

PROGRAMAÇÃO GUIMARÃES JAZZ E CURADORIA PALÁCIO VILA FLOR
GUIMARÃES JAZZ PROGRAMMING AND PALÁCIO VILA FLOR CURATOR

Ivo Martins

ASSISTENTES DE DIREÇÃO ARTÍSTICA
ARTISTIC DIRECTOR ASSISTANTS

Cláudia Fontes, Francisco Neves

EDUCAÇÃO E MEDIAÇÃO CULTURAL
EDUCATION AND CULTURAL SERVICE

Carla Oliveira, Celeste Domingues, João Lopes, Marisa Moreira, Mariana Oliveira, Marta Silva

PRODUÇÃO
PRODUCTION

Susana Pinheiro (Direção *Director*)
Andreia Abreu, Andreia Novais, João Terras, Hugo Dias, Nuno Ribeiro, Rui Salazar, Sofia Leite

TÉCNICA
TECHNICAL STAFF

Carlos Ribeiro (Direção *Director)*
Vasco Gomes (Direção de Cena *Stage Manager),* João Castro, João Oliveira, João Guimarães, Ricardo Santos, Rui Eduardo Gonçalves, Sérgio Sá

SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS/ FINANCEIROS ADMINISTRATIVE/ FINANCIAL SERVICES

Helena Pereira (Direção *Director)*
Ana Carneiro, Carla Inácio, Liliana Pina, Marta Miranda, Pedro Pereira, Susana Costa

RELAÇÕES PÚBLICAS, FINANCIAMENTOS E MECENATO PUBLIC RELATIONS, FUNDING AND CULTURAL PATRONAGE

Sérgio Sousa (Direção *Director*), Andreia Martins, Jocélia Gomes, Josefa Cunha, Manuela Marques, Ricardo Lopes, Sylvie Simões (Atendimento ao Público *Public Attendance*)

INSTALAÇÕES
FACILITIES

Luís Antero Silva (Direção *Director)*
Joaquim Mendes (Assistente *Assistant)*
Jacinto Cunha, José Machado, Rui Gonçalves (Manutenção e Logística *Maintainence and Logistics)*, Amélia Pereira, Carla Matos, Conceição Leite, Conceição Oliveira, Maria Conceição Martins, Maria de Fátima Faria, Rosa Fernandes (Manutenção e Limpeza *Maintainence and Cleaning)*

COMUNICAÇÃO E MARKETING
COMMUNICATION AND MARKETING

Marta Ferreira (Direção *Director)*
Bruno Borges Barreto (Assessoria de Imprensa *Press Office)*, Carlos Rego (Distribuição *Distribution),* Paulo Dumas (Comunicação Digital *Digital Communication)*, Eduarda Fontes, Susana Sousa (Design *Design)*

Organização
Organization
oficina

Financiamento Oficina
A Oficina Funded by
MUNICÍPIO DE GUIMARÃES

Cofinanciamento
Co-funded
REPÚBLICA PORTUGUESA
CULTURA
dgARTES
DIREÇÃO-GERAL DAS ARTES

Apoio – Edições Nas Margens da Ficção
Support – On the Edges of Fiction Editions
RPM Rede Portuguesa de Museus
PATRIMÓNIO CULTURAL
Direção-Geral do Património Cultural

Apoio à exposição
Exhibition support
ArtWorks