

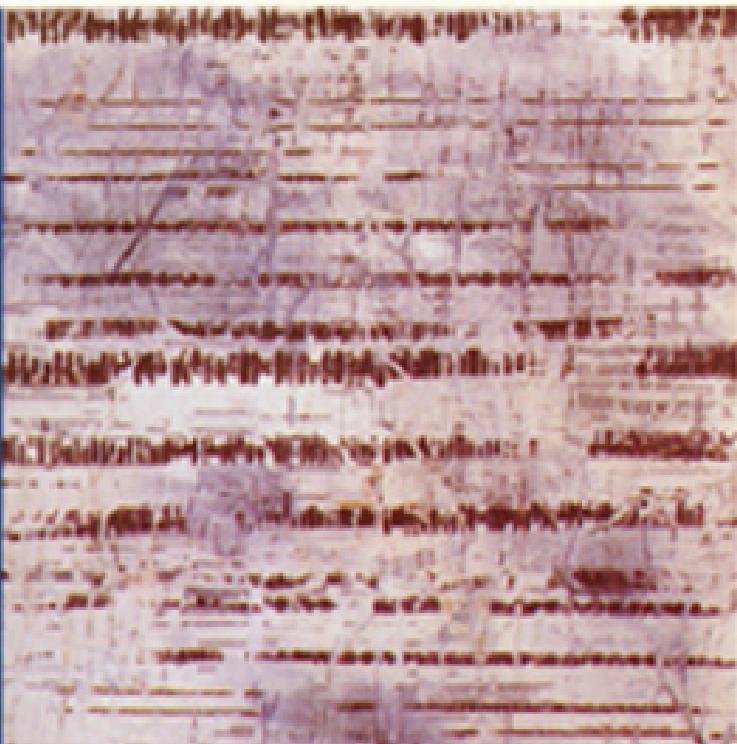
Luís Brilhante

GAME ON!

Inauguração 14 Dezembro às 22 horas

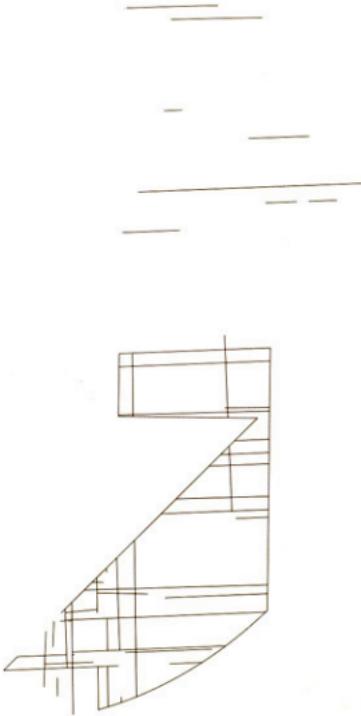
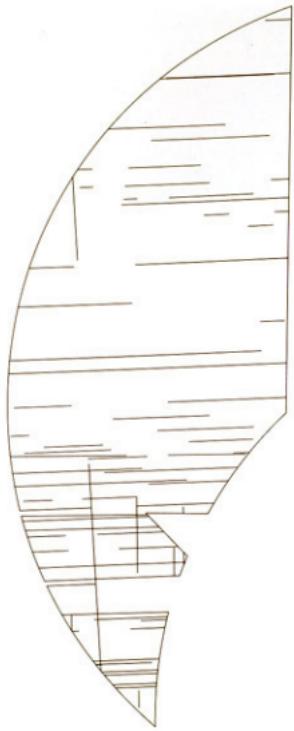
Cesar Galeria/Filomena Soares

R. Garcia da Horta - 17B 1200 Lisboa Tel_213954109 > fax_213967862 email : FilomenaSoares@netc.pt



Luís Brilhante

G A I M E) O N ↘ !



Cesar Galeria/Filomena Soares

R. Garcia da Horta - 17B 1200 Lisboa tel_213954109 > fax_213967662 email : filomenasoaress@netc.pt

O jogo desenrola-se ao longo de percursos que integram dois níveis simultâneos de exploração/visualização.

No primeiro vemos paisagens aéreas; atmosferas românticas, translúcidas, cujos reflexos de luz geram espaços organizados em planos sequenciais que determinam as evoluções das aproximações possíveis à pintura. Observamos o que se revela e oculta de suporte para suporte, ou é ocultado, ou sugerido, ou indicado, ou velado. Jogamos os jogos dos olhares despreocupados, mas atentos que se vão desenvolvendo num espaço contínuo, por entre as nuvens e a neblina. São vistas de mapas possíveis; percursos iniciados e sempre questionados, por vezes metamorfoseados em evoluções labirínticas, de finalidades próximas ou distantes, próprias da ausência de constrangimento inerente ao acto lúdico com que se faz esta pintura. São as formas de um jogo repetido e solitário.

A mobilidade com que desencadeamos os olhares é conduzida por vestígios de uma arqueologia industrial que aqui e ali vedam a penetração do espaço. Véus ou despojos? Dir-se-iam despojos de uma perdida era industrial; projectos de peças esquecidas inventadas em jogos electrónicos de intersecções improváveis - manipulações impossíveis das imprevisibilidades. A vivência do equívoco, ele também motor do tempo, que entretanto já nos introduziu no que há-de vir. Tentamos adivinhar as articulações mecânicas que deram lógica aos movimentos. Neste processo somos remetidos para o gerúndio: vamos descobrindo e fazendo acontecer o que alguém foi desencadeando e libertando e esquecendo. Enquanto vemos.

Num segundo nível de leitura entramos em cada uma das pinturas. Vislumbramos as possibilidades reais de objectos ali referenciados em projecto. Desenhos de máquinas em que as associações com formas que nos são familiares são possíveis. Máquinas concebidas em cenários construtivistas; cosmopolitas. Máquinas de músicas. Tentamos situá-las, focá-las, reconhecê-las; dirigimos os olhares aos alvos que contudo desaparecem de novo nas interrupções dos picotados. O jogo pode desenrolar-se indefinidamente; as formas já nos fugiram; mas fomos novamente interpelados por novas formas; novas associações; novas possibilidades frustradas de reconhecimento; tentamos o olhar derradeiro.

A pintura descreve a sua própria gestação; é sobreposição e acumulação de registos. De resto é curiosa a citação aparente dos objectos a este processo; são placards de acontecimentos passados; espaços de novos acontecimentos possíveis - o presente entre o que foi e o que será - lugar para todas as possibilidades. Momentos de transição. Papéis rasgados.



A sucessão das sugestões dos espaços/formas reproduz o próprio processo técnico utilizado, em que se põe para tirar e ir sobrepondo vestígios. São vestígios de atmosferas; são vestígios de espaços vividos ou passados - passámos por alli, ainda que não consigamos situar memórias; são vestígios das articulações que determinaram acontecimentos; são vestígios num sentido quase arqueológico.

O processo remete-nos facilmente para aquela que tem sido uma das práticas recorrentes de L.B., a serigrafia. Uma prática anterior ao nível dos múltiplos é ainda indicada no próprio acto contínuo em que parece desenvolver-se a pintura. Por continuidade, cada pintura é uma nova hipótese, uma nova possibilidade. Aqui, tal como na serigrafia, o rigor criterioso com que as transformações se vão dando desafia-nos também a capacidade de observarmos.

Neste jogo de construções, formalmente referenciado em produções gráficas, o apelo sensorial da pintura não é contudo ignorado nem, por ventura, inocente. As texturas, as linhas, a luz, a descrição com que a cor é manipulada fazem destes objectos fundamentalmente pinturas.

Game always on . . . adivinhem então o que vos estou a mostrar.

Game On !

Game On !... guess what I want to show you !

The game evolves between two different levels, simultaneously exploration and sight

In the first we see aerial landscapes; romantic and translucent atmospheres, in which light reflections produce organized sequential spaces that determine the evolution of the possible approaches to painting. We can observe what reveals itself and hides from base to base, it conceals or suggests, it charges or veils itself. We play the games of unworried glances, but aware that it evolves in a continuous space, amongst clouds and mist. They are the views of possible maps; paths that are taken and always questioned, sometimes metamorphosis leads to labyrinths of near and distant endings ,natural to absence and constraint, which are a part of the game of this way painting. These are the ways of a repeated and solitary game.

The mobility that triggers the vision is led by a trace of an industrial archeology that here and there conceals the entering of space. Veils or wastes ? We can see waste of a lost industrial era; blue prints of forgotten invented electronic game parts of improbable intersections - impossible manipulations of unforseenness. The experience of the mistake, which is also the engine of time, that has already introduced what shall come. We try to guess the mechanical puzzles that gave logic to the movements. In this process we are sent into the continuous: we will be discovering and making happen what someone set off , freed and forgot, while we observe.

On a second level of reading we enter each painting. We glimpse the possibilities of the real objects that are referred to in the project. Drawings of machines, which forms are possible to associate to shapes that are familiar. Machines conceived in constructivist and cosmopolitan scenarios. Music Machines. We try to place, focus and recognize them; we project out glances to the targets ,however, they disappear again in the interruption of the perforations. The game can go on forever, the forms have already slipped away,nevertheless we are confronted by new shapes, new associations, new frustrated possibilities of identifying a final frame.

Art describes it's own formation; it is the layering and accumulation of registers. There is a surprising, obvious statement of the objects in this process, they are boards of past events, spaces of possible new occurrences - the present interwoven with what was and will be the place for all possibilities. Moments of transition. Torn papers. The succession of suggestions of space/ form, reproduce the technical process in itself, where it is added then to be taken and regard traces layered. They are traces of atmospheres, they are traces of living or past spaces - we have been there, memories we are unable to grasp - they are traces of the weaving that once determined events; they are traces in an almost archeological sense.

The whole process remits us easily to one of L.B's recurrent works: Serigraphy. An art form prior to the multiple level and yet connected to the continuous act ,where painting seems to develop. Because of this concept of continuity, each painting is a new hypothesis, a new possibility. Just like in Serigraphy the strict criteria with which transformations happen also challenge our observing capacity.

In this game of construction, formally referred to as graphic productions, the sensorial appeal of art is neither ignored nor innocent. The textures, lines, light and subtlety with which colour is manipulated make out of these objects fundamentally paintings.

Game's always on... guess then what I am showing you !

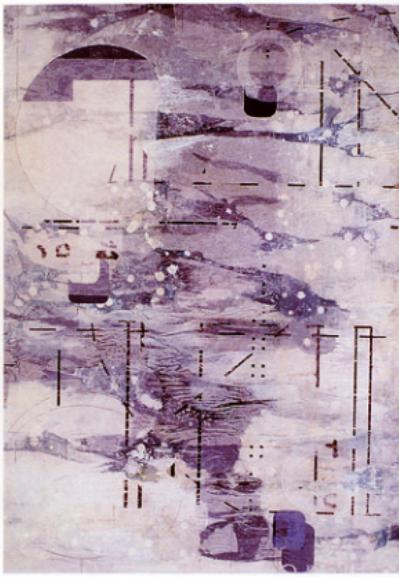
Maria José Cavaco





Game on!
Técnica mista s/ cartão prensado
100 x 70 cm

Game on!
mixed media on cardboard
100 x 70 cm



Game on!
Técnica mista s/ cartão prensado
100 x 70 cm

Game on!
mixed media on cardboard
100 x 70 cm



Game on!
Técnica mista s/cartão prensado
100 X 70 cm

Game on!
mixed media on cardboard
100 X 70 cm



Game on!
Técnica mista s/cartão prensado
100 X 70 cm

Game on!
mixed media on cardboard
100 X 70 cm



Game on!

Técnica mista s/cartão prensado
100 x 140 cm

Game on!

mixed media on cardboard
100 x 140 cm



Game on!
Técnica mista s/cartão prensado
100 x 70 cm

Game on!
mixed media on cardboard
100 x 70 cm



Game on!
Técnica mista s/cartão prensado
100 x 70 cm

Game on!
mixed media on cardboard
100 x 70 cm



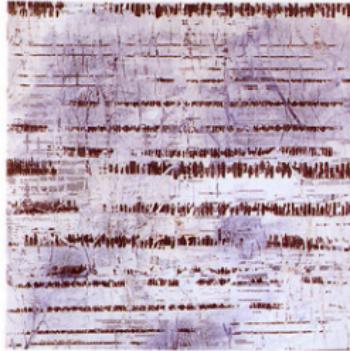
Game on!
Técnica mista s/cartão prensado
100 X 140 cm

Game on!
mixed media on cardboard
100 X 140 cm



Game on!
Técnica mista s/cartão prensado
100 X 140 cm

Game on!
mixed media on cardboard
100 X 140 cm



Game on!
Técnica mista s/ tela
60 x 60 cm

Game on!
mixed media on canvas
60 x 60 cm



Game on!
Técnica mista s/ tela
60 x 60 cm

Game on!
mixed media on canvas
60 x 60 cm



Game on!
Técnica mista s/ tela
135 x 85 cm

Game on!
mixed media on canvas
135 x 85 cm



Game on!
Técnica mista s/ tela
140 x 90 cm

Game on!
mixed media on canvas
140 x 90 cm



Game on!

Técnica mista s/cartão prensado
100 x 140 cm

Game on!

mixed media on cardboard
100 x 140 cm

LUÍS ÁLVARO BRILHANTE DE OLIVEIRA

Nascido em Ponta Delgada, Açores

1 de Maio em 1968

Formação Académica:

1992/1995 - Bacharelato em Artes-Plásticas, Pintura pela Universidade do Porto - Faculdade de Belas-Artes. 1995/1997 - Licenciatura em Artes-Plásticas, Pintura pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

Exposições:

- 1986, Diversas exposições colectivas de frequentadores da Academia das Artes de Ponta Delgada, Açores.
- 1987, Exposição colectiva no Auditório de Ponta Delgada, Açores Fundação Calouste Gulbenkian.
- 1993, Exposição colectiva, Forum Jovem da Maia, Matosinhos.
- 1997, Exposição colectiva, I Mostra de Gravura de Évora.
- 1997, Exposição colectiva, Marca Madeira 97, Festival de Arte Contemporânea, Madeira.
- 1990, Exposição individual, na Galeria "S/Título", Açores.
- 1998, Exposição colectiva, VI Bienal de Gravura da Amadora, como artista convidado a representar a Faculdade de Belas-Artes de Lisboa, no que diz respeito às tecnologias de gravura e serigrafia.
- 2000, Exposição colectiva, Convento do Beato, carexibition of AUDI-dealers

Edição → César Galeria/Filomena Soares

Design Gráfico→ João Pinto

Impressão→ Litografia Amorim

