

Bosch

20 JAN – 19 MAR 2023

Pedro Zamith

TENTAÇÕES CONTEMPORARY
CONTEMPORÂNEAS TEMPTATIONS



O que é Bosch é bom
de Pedro Zamith

Nothing like a Bosch
by Pedro Zamith

Pedro Zamith (n. 1971)

O que é Bosch é bom

#1 – #16

2022/2023

Acrílico sobre papel;
acrílico sobre tela
Coleção do artista

Pedro Zamith (b. 1971)

Nothing like a Bosch

#1 – #16

2022/2023

Acrylic on paper;
acrylic on canvas
Artist's collection

O jogo da memória

Quando o visitante chega à sala 61 do Museu Nacional de Arte Antiga ansioso por ver as famosas *Tentações de Santo Antão* de Hieronymus Bosch, depara-se com uma situação inusitada: em vez de descobrir a pintura, encontra um tríptico de fundo escuro com uma série de pinturas de colorido intenso compostas por figuras estranhas aplicadas. Cada uma das figuras remete de imediato para um imaginário familiar: são icônicas da criação artística do próprio Bosch. Estes pictogramas dão a ver uma linguagem que todos reconhecemos; mesmo aqueles que antes não tenham visto as «Tentações» do Museu de Arte Antiga percebem que aquelas figuras híbridas, deformadas e estranhas, têm como referente o imaginário do pintor holandês.

The memory game

When visitors reach room 61 in the Museu Nacional de Arte Antiga, eager to see the famous *Temptations of Saint Anthony* by Hieronymus Bosch, they are met with an unexpected situation: instead of finding the painting, they will discover a triptych with a dark background showing a series of intensely coloured paintings composed of strange, stuck-on figures. Each of the figures immediately conveys a familiar image: they are iconic elements of the artistic creation of Bosch himself. These pictograms show a language we all recognise; even those who have never seen the “Temptations” in the Museu de Arte Antiga can tell that these hybrid figures, deformed and strange, are based on the imagination of the Dutch painter.

Pedro Zamith, o artista plástico que as pintou, joga com o pressuposto da memória coletiva. Não esconde a fonte direta de inspiração, pelo contrário acentua-a, ao colocar cada uma das figuras recortadas no fundo escuro no lugar exato da figura referente na pintura original. A Zamith não interessa a narrativa interna deste tríptico, não lhe interessa a hagiografia de Santo Antão; importam-lhe apenas as figuras monstruosas, descritas por Santo Atanásio de Alexandria na biografia do primeiro santo do deserto, em particular quando teve de lutar contra o demónio e corte infernal, interpretadas por Bosch. Ao utilizar um traço gráfico moderno, simplificado, que deriva da banda desenhada, torna a leitura imediata, coloca as pinturas no universo da contemporaneidade. Esta forma de representação torna a perceção quase instantânea, pois os pictogramas provocam estímulos no banco de memórias acumuladas no cérebro. Zamith joga com essa perceção apressada. O cromatismo intenso das figuras vem da publicidade moderna, e isso projeta-nos para outro campo. Se os estímulos iniciais identificam as figuras com a pintura de Bosch, algo de estranho e surpreendente se passa nos detalhes. À partida as formas lineares são de Bosch, mas os adereços são de outro tempo. Reconhecemos sinais atuais do consumo de massas, mas também símbolos que remetem para a guerra, particularmente para a segunda Guerra Mundial, símbolos de totalitarismo, de extermínio, como se as «Tentações Contemporâneas» caminhassem todas no mesmo sentido. A propositada mescla de imagens de consumo com as da guerra demonstra que tudo faz parte do mesmo universo. O título dado pelo artista a esta série de obras, *O que é Bosch é bom*, é mais um subterfúgio usurpado da publicidade que nos devora e simultaneamente apaga e planifica o indivíduo e o seu sentido crítico, segundo um programa concertado para criar uma amnésia generalizada por trás da qual se escondem os piores infernos. A Zamith interessa tanto o Jogo da Memória como o exercício que impede o esquecimento, que é afinal esta obra, algo que obriga a fechar os olhos para que se avivem e aclarem as imagens daquilo que importa guardar na memória. Zamith «reenvia-nos ao passado (e suporta o futuro) pelo reforço da consciência de nós próprios», como diria Pedro Cabral no *Paradoxo do Cérebro*.

ANÍSIO FRANCO

Pedro Zamith, the visual artist who painted them, plays with the assumption of this collective memory. He does not hide the direct source of inspiration; on the contrary he emphasises it, by placing each of the cut-out figures against a dark background in the exact position it occupied in the original painting. Zamith is not interested in the internal narrative of this triptych, the hagiography of Saint Anthony does not matter to him; he is concerned only with the monstrous figures, described by Saint Athanasius of Alexandria in the the biography of the first saint of the desert, in particular the moment when he had to fight the devil and infernal court, interpreted by Bosch. By using a simplified, modern graphic line, inspired by cartoon strips, he makes it immediately readable, placing the paintings in a contemporary world. This form of representation makes the perception almost instantaneous, with the pictograms stimulating the memory bank accumulated in the brain. Zamith plays with this rapid perception. The intense colour of the figures comes from modern advertising, and propels us towards another field. While the initial stimuli allow us to identify the figures with Bosch's painting, something strange and surprising happens in the details. From the outset, the linear figures are from Bosch, but the props are from another time. We recognise present-day signs of mass consumerism, but also symbols referring to war, particularly the Second World War, symbols of totalitarianism, of extermination, as though the "Contemporary Temptations" were all heading in the same direction. The deliberate mix of images of consumerism with those of war demonstrates that they are all part of the same world. The title the artist chose for this series of works, *O que é Bosch é bom* (Nothing like a Bosch), is yet another subterfuge taken from the world of advertising that devours us whilst simultaneously erasing and flattening the individual and their critical sense, following a concerted programme to create a general amnesia amid which the worst hells can hide. Zamith is interested in both the Memory Game and the exercise of preventing forgetting, of which this work is indeed an example, something that forces us to close our eyes so that the images that we must retain in our memories can come to life and into focus. Zamith "sends us back to the past (and supports the future) by strengthening our awareness of ourselves", as Pedro Cabral mentions in his book *O Paradoxo do Cérebro*.

ANÍSIO FRANCO