

FLAVYA MUTRAN JANDER RAMA



Distopias anacrônicas: tensões construtivas entre imagem digital e artesanal

RESUMO

Os processos de construção de imagens que tomam o cruzamento como estratégia artística abarcam grande parte da produção atual em artes visuais. Neste artigo são abordadas as produções recentes de Flavya Mutran e Jander Rama, cujas práticas transitam entre o anacronismo dos processos de produção de imagens manuais frente à visão distópica em relação aos avanços das imagens numerizadas. O trânsito destas produções entre a gravura, o desenho ou a fotografia levantam questões sobre as tensões e deslocamentos do sujeito na arte contemporânea, provocadas pelo embate entre novas e velhas tecnologias.

PALAVRAS-CHAVE

Anacronismo. Distopia. Imagem artesanal. Imagem digital.

DISTOPIAS ANACRÔNICAS: TENSÕES CONSTRUTIVAS ENTRE IMAGEM DIGITAL E ARTESANAL

Introdução

Os cruzamentos produtores de tensões nas artes visuais podem ser apresentados de diversas maneiras, e uma das possibilidades está na associação, muitas vezes antagônica, entre novas e velhas tecnologias. Isto é possível através da concomitância temporal de diversas linguagens e suportes originados em distintos períodos da humanidade. Porém, o surgimento regular e cada vez mais acelerado, de novos meios para produção de imagens, não substitui ou anula necessariamente as técnicas anteriores. Paulo Sérgio Duarte afirma:

Como sempre, na história da arte, quando se trata do exame de técnicas, é melhor coordenar na investigação um sistema de convivência simultânea de diversas linguagens derivadas de meios de diferentes idades com seus problemas específicos do que pensar exclusivamente num eixo de substituições onde o mais velho é sempre ultrapassado pelo mais novo. (Duarte, 1999, p. 6).

O desenvolvimento científico e tecnológico aplicado ao mercado segue esta lógica de uma produção de imagens prioritariamente atrelada aos mecanismos mais eficientes na difusão imagética. Esta lógica não é própria das artes visuais, pois todos os meios tornam-se possibilidades. Duarte ainda afirma sobre isso:

Convém insistir que toda visão “evolucionista” da arte, quando explica o desenvolvimento à luz do inelutável progresso da ciência e da técnica, não dá conta de sua dimensão histórica, bem mais complexa que o simples desenrolar da tecnologia no eixo do tempo. (*idem*, p. 6).

Tendo em vista estas questões, este artigo trata de duas produções distintas, porém unidas pela pesquisa com processos híbridos para construção de imagens.

Da impessoalidade digital à marca das operações manuais, a imagem situa-se em tempo algum, salientando o teor anacrônico destas produções.

(im)prováveis: entre o desenho técnico e a gravura,
por Jander Luiz Rama

Na série *(im)prováveis*, como parte da pesquisa que venho desenvolvendo no mestrado em poéticas visuais (PPGAV/UFRGS), há este cruzamento de linguagens, próprias de dois sistemas distintos. Estes sistemas são o desenho técnico industrial e a gravura. Entre eles ocorre a tensão da imagem produzida digitalmente (o desenho técnico através de CAD¹) e a imagem artesanal da gravura.

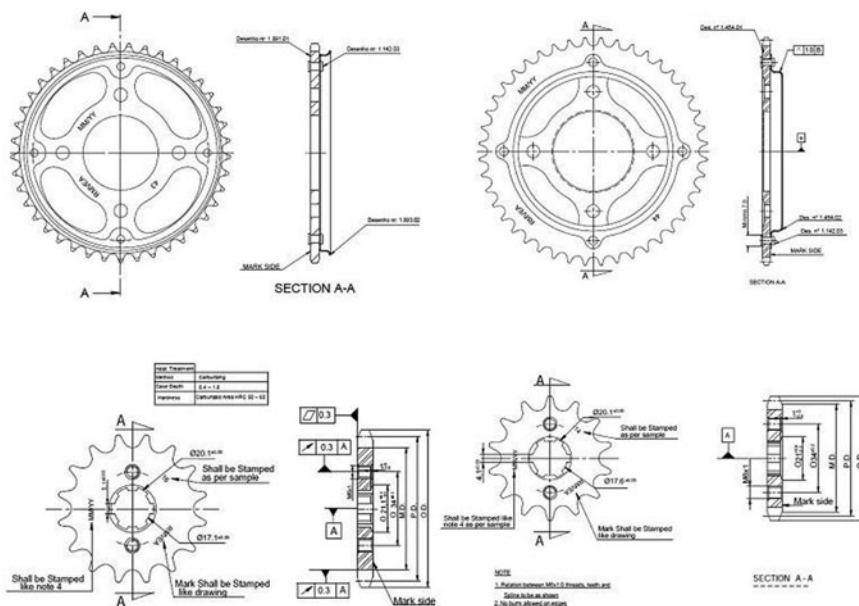


Figura 1. Jander Rama. *Sem título*, 2011, desenho técnico de peças mecânicas, nanquim e impressão digital sobre papel, 30 x 42 cm.

O ponto central que potencializa oposições e tensões entre estes sistemas é dado basicamente pela utilização/ não utilização da máquina. Historicamente, o registro do desenho de plantas baixas e manuais técnicos passou por diversas técnicas de gravura como a xilogravura, a gravura em metal, a litografia e a heliografia. Isso ocorreu pela necessidade de se produzir diversas cópias de uma planta baixa para a indústria ou pela proliferação de manuais. Na transição do artesanal ao digital, a máquina assumiu um papel preponderante como ferramenta na produção de imagens. As máquinas repletas de dispositivos eletromecânicos, elétricos e digitais geraram gradativas

¹ Desenho auxiliado por computador, DAC, ou CAD (do inglês *computer-aided design*) é o nome genérico de sistemas computacionais (*software*) utilizados pela engenharia, geologia, geografia, arquitetura, e *design* para facilitar os projetos e desenhos técnicos.

rupturas, finalmente levando o desenho técnico a ser totalmente produzido por ferramentas digitais e processos eletrônicos de impressão. Atualmente é impensável produzir desenhos para engenharia e arquitetura de modo manual.

O interesse pelo desenho técnico (ver figura 1) vem da vivência acadêmica e profissional. Com formação técnica em informática industrial,² atuando alguns anos na área, e tendo estudado engenharia mecânica, acabei assimilando o desenho técnico industrial como linguagem cognitiva e como potencial linguagem poética. E a gravura surge como um segundo interesse, principalmente naquilo que falta ao lidar com a produção de desenhos digitais: o tempo, a manualidade e a imprecisão.

No trabalho intitulado *Implante para construção civil* (ver figura 2), um dos trabalhos pertencentes à série *(im)prováveis*, o processo é iniciado pela construção de imagens através de *software* CAD e editores de imagens. Alguns desenhos que compõem o projeto são realizados à mão livre, posteriormente digitalizados, como as figuras humanas. Com os elementos gráficos finalizados e a planta baixa pronta, a mesma é impressa de forma invertida, como é necessário ao processo de gravação. A técnica de gravação que utilizo é a linoleogravura.³ A imagem invertida, então, é transferida de forma manual para a matriz de borracha com canetas e carbono, e logo após crio sulcos com a goiva acompanhando as linhas desenhadas. Os passos seguintes são respectivamente a entintagem, usando rolo de borracha, e a impressão para o papel, através de contínuos movimentos da colher de madeira, ao modo manual

2

O técnico em informática industrial é um profissional com formação e capacitação para atuar em empresas nas áreas de projeto, implementação e manutenção de equipamentos de controle industrial.

3

A linoleogravura é uma técnica de reprodução de imagem, onde o desenho é gravado (cavado) em uma placa que lembra uma borracha, utilizando goivas (pequenos formões) como ferramenta.

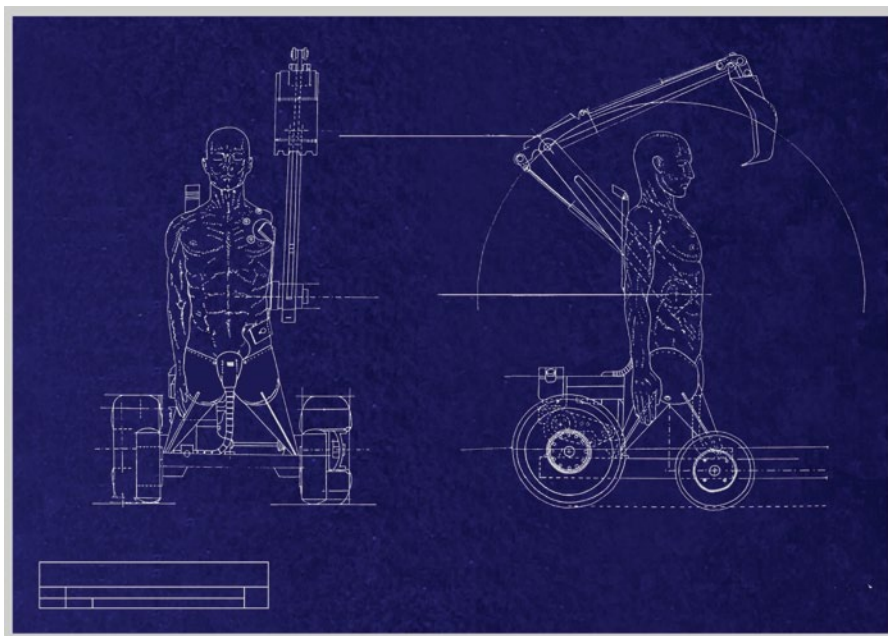


Figura 2. Jander Rama. *Implante para construção civil (parte 2)*, 2011, linoleogravura, 78 x 55 cm.

da impressão japonesa. Deste modo, no momento da impressão, tem-se o resultado visual de uma prancha com linhas brancas geradas pelos sulcos.

Nos trabalhos desta série, a figuração e elementos gráficos como linhas, hachuras, pontos e traços são trazidos do desenho técnico e somam-se às sutilezas das texturas e marcas deixadas pelos processos artesanais da gravura, mais especificamente a linoleogravura. Visualmente, neste caso, a gravura não contribui com o tradicional jogo entre claros e escuros, mas sim com as texturas e marcas das ferramentas próprias do processo de gravação e impressão. Assim, o processo artesanal da gravura somado a imagem digital produzida no CAD acabam por unir as figuras do artesão e do engenheiro.

O artesão é antagônico ao engenheiro. O primeiro lida diretamente com a realidade da natureza, lida com objetos concretos. O segundo realiza concepções mentais, lidando com objetos abstratos (Simondon, 1958, p. 107).

Entre operações manuais e concepções puramente mentais ocorre um lugar de tensão do sujeito. Em um primeiro momento o papel do engenheiro é preponderante. No segundo momento ocorre a extensão da atitude intelectual, dado por uma entrega às operações manuais, que levam a uma outra experiência de tempo, completamente alheia à operação anterior. O artesão lida diretamente com a matéria, sofrendo a reação das ferramentas e do material que é trabalhado. O gravador é um artesão. Já o engenheiro aplica conhecimentos científicos, a geometria, a matemática e a física em projetos e idéias que permeiam puramente as operações mentais.

Mas o cruzamento não se resume ao âmbito das técnicas. Nestes trabalhos, os cruzamentos também ocorrem no âmbito da figuração, principalmente na inserção da figura humana em meio aos códigos normatizados do desenho técnico. A figura humana é um elemento totalmente estranho ao desenho técnico mecânico, mesmo quando trata-se do desenho e projeto de próteses ósseas humanas. Nestes trabalhos, as figuras humanas e partes anatômicas não são simplesmente colocadas em justaposição às figuras mecânicas, mas são parte integrante da poética, entrando em ressonância com os cruzamentos ocorridos entre a manualidade da gravura (biológica) e a imagem digital (tecnológica). Os elementos anatômicos seguem a lógica descritiva dos tradicionais livros de anatomia ilustrados. São ilustrações com algum grau de detalhe e que são uma síntese gráfica de órgãos e partes anatomicamente classificadas. Deste modo, o mito *ciborgue*⁴ surge como sujeito híbrido entre a máquina e o ser biológico. A figura do *ciborgue*, híbrido, sintetiza a natureza atual das imagens:

[...] sem dúvida, a arte numérica é antes de tudo uma arte da Híbridação. Híbridação entre as próprias formas constituintes da imagem sempre em processo, entre dois estados possíveis, — diamórficos, metaestáveis, autogerados. Híbridação entre todas

4

Um *ciborgue* é um organismo cibernético, isto é, um organismo dotado de partes orgânicas e cibernéticas, geralmente com a finalidade de melhorar suas capacidades utilizando tecnologia artificial.

as imagens, inclusive as imagens óticas, a pintura, o desenho, a foto, o cinema e a televisão, a partir do momento que se encontram numerizadas. (Couchot, 1999, p. 46).

Estes cruzamentos produtores de imagens podem estar no cerne de questões ligadas ao sujeito, ao sujeito da arte. As posições antagônicas entre o engenheiro e o artesão podem ser um lugar de trânsito entre experiências e sensações. Mesmo possuindo a vantagem e o acesso à produção de imagens computadorizadas, na produção que realizo não desdenho das operações artesanais, tirando proveito do que cada uma oferece, principalmente pela possibilidade de experimentar dois momentos. Na onipresença de cumprir dois papéis – o lugar do híbrido – encontro lugar entre o manual e o tecnológico, entre o homem e a máquina.

(Im)perfeitos: identidades simuladas da série *Bioshot*,

por Flavya Mutran Pereira

A variedade de técnicas e recursos hoje disponíveis para efetuar todo tipo de manipulação da imagem fotográfica – até por quem não domina a linguagem – tornou-se um fato. Dezenas de programas gratuitos, jogos e aplicativos são compartilhados em rede como artifícios do multimilionário mercado da fotografia digital para atrair novos usuários em todas as camadas da sociedade. Ao mesmo tempo em que os processos digitais trouxeram inúmeras vantagens e avanços para a circulação de informações do nosso tempo, percebe-se também que certa melancolia se instala entre os amantes da fotografia frente ao iminente desaparecimento dos processos tradicionais, hoje substituídos por novos meios e usos da era digital.

Cresce o número de adeptos aos processos fotográficos artesanais que se juntam em clubes e grupos de pesquisa, dentro e fora da academia, interessados em daguerreotipias, *pinholes*, lomografias, polaroides e tantos outros suportes tradicionais e derivados da manualidade do autor. Tal tendência parece confirmar que se trata de um movimento comum em períodos de grandes avanços sociais e tecnológicos, em que se busca resgatar técnicas em desuso ou estéticas do passado como forma de reabilitar ou inventar tradições.

Para Marshall McLuhan, sempre haverá bolsões de resistência aos avanços tecnológicos em vários campos do saber, pois “todas as novas tecnologias trazem à tona nostalgias culturais, do mesmo modo que as antigas evocam dores fantasmas depois que desaparecem” (McLuhan, 1971, p. 16). Há de fato uma espécie de dor fantasma que se espalha como reflexo para a mudança de um procedimento costumeiro, como se fosse a perda de um membro do próprio corpo. Ao final da primeira década do século XXI resgatam-se não só linguagens, maquinários e produtos

fotográficos do passado, como também certos estilos estéticos têm sido incorporados em ferramentas digitais que simulam estes “membros e dores fantasmas” citados por McLuhan.

Um exemplo é o programa gratuito disponível no site *yearsbookyourself.com* que inspirou a série de imagens *Bioshot*, que desenvolvi no mestrado em Artes Visuais do PPGAV/UFRGS (2009-2010), durante a pesquisa *Pretérito imperfeito de territórios móveis*. A série foi produzida a partir de um software que permite manipular digitalmente retratos em preto e branco de 52 tipos humanos caracterizados pelo período de 1950 aos anos 2000. Trata-se de uma galeria online com perfis masculinos e femininos dispostos no site como se fossem fantasias, ou máscaras em que o usuário pode brincar de trocar sua aparência – ou a de outra pessoa –, gerando diferentes combinações raciais, temporais e de gênero, bastando para isso alimentar o aplicativo com a imagem de um rosto que encaixe nos modelos.

Explorei o potencial que aplicativos como este possuem enquanto ferramenta ficcional e lúdica, que auxilia o usuário na reinvenção de sua trajetória pessoal, na (dis) simulação da identidade, da sexualidade, da condição social e até da herança biológica.

Ficou evidente a ideia de que existe uma interrelação entre os autorretratos fotográficos e a noção de território de subjetividade que se estabelece a partir do uso da fotografia associada à exibição na internet, pois o uso de programas como o *yearsbookyourself*, além de confirmar essa febre “retrô” da primeira década do século XXI, atesta o desejo de autorrepresentação e autoinclusão do indivíduo na esfera pública, conhecida como Web 2.0.⁵

Penso nos arquivos digitais da série *Bioshot* como múltiplos que podem ser trabalhados conforme o tamanho e tipo de material expositivo. Produzi ao todo 156 matrizes digitais que foram se desdobrando em suportes variados, indo da

⁵ A expressão Web 2.0 é usada para se referir à nova etapa de evolução da internet, cujo diferencial principal é o próprio usuário que passa a “comandar” as ações de conteúdo e compartilhamento de informações.



Figura 3. Ao juntar fotografias com poses típicas de documentos ou álbuns comemorativos – principalmente de fotos cujo estilo se popularizou durante a segunda metade do século XX –, questiono o quanto o retrato é uma construção ficcional, ainda que histórica.



Figura 4. Exemplos de desdobramentos experimentais de matrizes *Bioshot* em diferentes suportes. À esquerda, matriz digital em JPG como imagem de referência para cópia em xerox, que por sua vez serve de matriz para fotografatura em placa de circuito eletrônico no processo água-forte, ao centro; à direita, a primeira prova impressa em papel e, por último, a imagem impressa em adesivo autocolante aplicado em espelho.

fotografia digital ampliada em papel metalizado, às impressões de fotografuras em água-forte,⁶ até finalmente chegar às plotagens em adesivos autocolantes aplicados em espelhos. São imagens híbridas, fruto de combinações que sugerem ao mesmo tempo o esquecimento e a lembrança que reescreve velhos temas de forma nova, ou vice-versa. As imagens resultantes desta série também tipificam o descompromisso atual com o tradicional valor documental e indiciário da fotografia, e se apresentam como um meio de subverter os cânones do retrato honorífico.

Para Edmond Couchot, com a fotografia digital muda-se o modelo geral de representação e na era digital já não se trata mais de figurar o visível e sim o que pode ser modelizável, portanto a cada novo desdobramento da série, esses rostos sem órgãos e de aparência fantasmagórica passam a ser simulações modelizáveis que dão visibilidade ao exercício de rostidade (*visagéité* ou *faciality*) proposto por Gilles Deleuze e Felix Guattari. Para os autores, o rosto seria como um verdadeiro território de mobilidade que migra conforme os fluxos de interação e tensão social. A experiência *Bioshot* simula na prática os diagramas hipotéticos de Deleuze e Guattari, através do exercício “muro branco – buraco negro” gerados pela complexa máquina de rostidade.

⁶ Como bolsista da Capes, durante o mestrado no PPGAV, Instituto de Artes da UFRGS, realizei estágio docência na disciplina *Laboratório de processos gráficos*, sob a orientação da professora Maristela Salvatori. Nesse período foi possível experimentar processos híbridos que misturaram fotografia e gravura, aplicando os *Bioshots* em placas de circuito eletrônico, através do processo de água-forte.

É somente no interior do rosto, do fundo de seu buraco negro e em seu muro branco que os traços de rostidade poderão ser liberados, como os pássaros; não voltar a uma cabeça primitiva, mas inventar as combinações nas quais esses traços se conectam com traços de picturalidade, de musicalidade,

eles mesmos liberados de seus respectivos códigos. (Deleuze; Guattari, 1996, p. 59-60).

Considerações finais

Em cada etapa do processo de criação das experiências aqui relatadas, fica evidente que as escolhas pelos materiais, temas e formatos de apresentação das obras não foram feitas simplesmente por questões técnicas, e sim motivadas por fabulações de outra ordem, de natureza mental, quase orgânica.

As misturas de linguagens e procedimentos – seja automatizado ou manual – se sobrepuseram e se embaralharam durante a realização de cada pesquisa, e ambas fazem parte dessa intrincada mestiçagem que tanto caracteriza a coexistência de linguagens da cena contemporânea. Embora as escolhas de cada artista tenham sido conduzidas a partir da fricção entre os extremos das linguagens artesanais e das automatizadas, cada uma delas foi determinada por um posicionamento cultural, estruturador das práticas discursivas que definem os papéis de cada artista dentro do sistema das artes.

Este embate entre novas e velhas tecnologias está inserido, muitas vezes, em uma distopia dos avanços tecnológicos. A impessoalidade de imagens digitais, retratos e outras criações computadorizadas gera uma nostalgia em relação a tecnologias que passaram (manuais, analógicas) e que, de alguma forma, pareciam mais humanas.

Os (im)prováveis e os (im)perfeitos são alguns dos caminhos da pesquisa em artes, verdadeiro território especular resultante da combinação de novas e velhas formas de (re)inventar um lugar para lidar com esse desassossego gerado pelo atávico embate entre o homem e a máquina, entre o corpo, o rosto e suas representações.

REFERÊNCIAS

- COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Ano zero: rostidade. In: *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, vol.3. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. p.28-57.
- DUARTE, Paulo Sérgio. *As técnicas de reprodução e a idéia de progresso na arte*. Disponível em: <<http://eavparquelage.org.br/revista/paulosergio2.htm>>. Acesso em: fev. 2012.
- MCLUHAN, Marshall. *Guerra e paz na aldeia global*. Rio de Janeiro: Record, 1971.
- NOVAES, Adauto. *Apologia da Preguiça*. Folha de S. Paulo, São Paulo, julho de 2011.
- SIMONDON, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007.



FLAVYA MUTRAN PEREIRA

Paraense, doutoranda em Poéticas Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFRGS. A série *Bioshot* integra a pesquisa de mestrado *Pretérito imperfeito de territórios móveis*, desenvolvida no mesmo programa, e contemplada com o XI Prêmio Funarte Marc Ferrez de Fotografia, 2010, na categoria Pesquisa, Experimentação e Criação em Linguagem Fotográfica. Participa do grupo de pesquisa Expressões do Múltiplo (UFRGS-CNPq) e atua na área da arte e da comunicação desde 1989. Reside em Porto Alegre. Contato: flavyamutran@gmail.com



JANDER LUIZ RAMA

Artista visual, mestrando em Poéticas Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFRGS. Participou do 9º Salão Nacional de Jataí, estado de Goiás, 2010; 40º Salão Novíssimos IBEU, Rio de Janeiro, 2010; 5ª Bienal Nacional de Gravura Olho Latino, São Paulo, 2011; XIII Concurso Goethe-Institut, Porto Alegre, 2012. Menção no XX Encontro de Artes de Atibaia, estado de São Paulo, 2011, e indicado ao V e VI Prêmio Açorianos, Porto Alegre, na categoria Destaque em Gravura, com as individuais *(im)prováveis*, 2010, e *Homem-máquina*, 2011. Participa do grupo de pesquisa Expressões do Múltiplo (UFRGS-CNPq). Reside em Porto Alegre. Contato: jander.rama@gmail.com