

## USO DE PROCEDIMENTOS DE GRAVURA NÃO-TÓXICA E DE SÍNTESES DIGITAIS NA PRODUÇÃO DE IMAGENS QUE DIALOGAM COM O UNIVERSO DA CULTURA POP

**SANTOS Jr., Hermes Gomes dos<sup>1</sup>; SENNA, Nádia da Cruz<sup>2</sup>; POHLMANN, Angela Raffin<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Bacharel em Artes Visuais – Habilitação em Gravura (IAD/UFPeI), hermesjunior1@hotmail.com;  
<sup>2</sup>Professora do Centro de Artes/UFPeI, alecrins@uol.com.br; <sup>3</sup>Professora do Centro de Artes/UFPeI, angelapohlmann@gmail.com

### 1 INTRODUÇÃO

Há uma forte e clara ligação entre as visualidades geradas pelos instrumentos da comunicação de massa e as manifestações artísticas espontâneas dentro do universo da cultura pop contemporânea. Design, Fotografia, Arte Digital, Vídeo, Grafite, HQ, entre outras manifestações, hibridizam-se dentro da cultura vernacular contemporânea. Imagens consumíveis são produzidas pela mídia, assimiladas pelas massas, depois reprocessadas e regurgitadas por uma parcela desta mesma sociedade. E tudo isto parece ter sido alavancado pela Internet, meio contemporâneo de disseminação destas imagens.

Tento compreender através de meu trabalho como esta nova influência, a da cultura digital, proporcionada pela atual disponibilidade de artefatos tecnológicos (computadores, softwares, câmeras digitais, filmadoras, etc.) destinados à produção de imagens técnicas, se reflete sobre o indivíduo contemporâneo, inserido neste contexto tão complexo, no qual a natureza artística se manifesta. Um sujeito consumidor e também produtor de imagens, no limiar dos parâmetros que diferenciam imagem de consumo e obra artística. Percebo que dentro deste contexto, o da Cultura Pop, referências e conceitos estéticos desenvolvidos no âmbito da arte contemporânea acabam por alcançar as grandes massas, através do *design* e das manifestações artísticas espontâneas do *underground*, duas faces distintas e, em princípio opostas, da produção de imagens.

Assim, os trabalhos que apresento para este projeto, denominados peças gráficas, são obras cuja estética e conceitos procuram estabelecer relações entre arte, design e elementos da cultura pop underground, influenciados pela “mass media” e fomentados pelas mídias atuais. Para tanto, procuro utilizar uma estética gráfica linear e simplificada, próxima ao design e à propaganda, mas também vinculada aos meios e linguagens de expressão da “cultura underground”, tais como a HQ, a tatuagem e o grafite. Linguagens estas trabalhadas e difundidas espontaneamente através dos *fanzines*, da internet, e comuns às ruas dos grandes centros urbanos.

### 2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

Uma das características da Pop Art dos anos 60 está na escolha de meios comerciais de reprodução da imagem, principalmente a serigrafia, para a produção das obras. Seria um contraponto utilizar-me de alguma técnica artesanal de reprodução da imagem para tratar graficamente das questões relacionadas à Cultura Pop contemporânea. Portanto, optei pela utilização dos meios atuais de reprodução

comercial de imagem, tais como a laser print e o plotter de recorte eletrônico. Esta escolha está atrelada à cultura do virtual, da imagem técnica digital e ao hoje tecnológico.



Figura 1: Santos Jr., Hermes G. dos. “Série Jazz” – Laser print, 42x21,7cm

Com esses meios foi produzida as séries de obras figurativas “Jazz” (Fig. 1), infografias em laser print e “Grafismos”, abstrações que evocam os trabalhos não figurativos de Kruschenick e Lichtenstein.

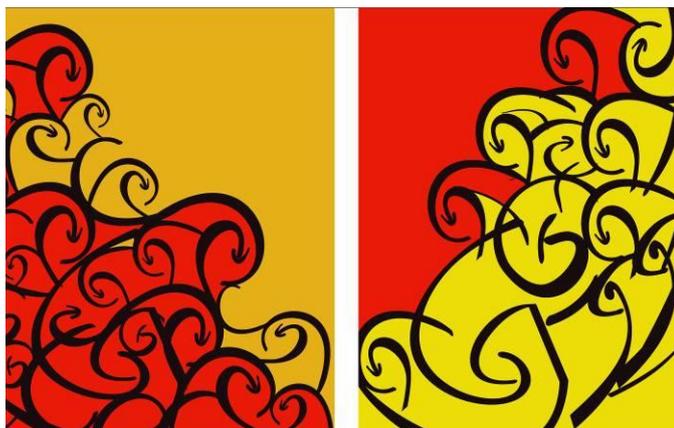


Figura 2: Santos Jr., Hermes G. dos. “Série Grafismos” – Vinil sobre papel, 62x48cm

A série “Grafismos” (Fig. 2) foi executada em vinil e papel utilizando o recurso da plotagem de recorte. Nestes trabalhos permanecem os conceitos estéticos básicos, ou seja: áreas chapadas de cor pura e intensa, limitadas por elementos lineares.

Para estas obras foram criadas malhas assimétricas a partir de manipulação individual de objetos virtuais. Esses objetos são sintetizados a partir de esboços a mão livre, através de um processo de digitalização e redesenho, com o uso de um software de desenho vetorial. Assim, esses grafismos são repetidos, rebatidos, entrelaçados e redimensionados um a um, formando uma composição complexa e movimentada. Esta malha é tratada como o centro de interesse na composição, completada pelas áreas de cor chapada e os elementos gráficos complementares.

O uso do vinil auto-adesivo, material de uso comum em comunicação visual, permitiu a confecção da série em dimensões maiores, além de proporcionar um

interessante efeito de contraste entre a lisura e o brilho do polímero e a textura fosca aveludada do papel.

Os trabalhos em andamento estão inclusos nas pesquisas sobre gravura contemporânea não-tóxica realizadas no atelier de gravura da Universidade Federal de Pelotas pelo Grupo de Pesquisa *Percursos Poéticos: procedimentos e grafias na contemporaneidade*, do Centro de Artes Visuais (CA/UFPel).

Trata-se de uma nova série de gravuras com estética pop, criadas através de processos tecnoeletrônicos, (da criação à confecção dos diapositivos), que serão produzidas a partir da gravação de matrizes em metal. Estas matrizes serão gravadas através do uso experimental de filmes fotossensíveis com base em películas de fotopolímero acrílico.

Diferentemente do método tradicional da gravura em metal, técnica que lida com produtos insalubres e tóxicos como ácidos, solventes e tintas a base de óleo, o procedimento proposto utiliza filmes com películas de fotopolímero acrílico que são colocados sobre uma chapa de metal (matriz). As imagens contidas no diapositivo são gravadas na matriz através da exposição controlada à luz de uma lâmpada ultravioleta. A revelação da imagem gravada na matriz se dá através da aplicação de uma solução de carbonato de sódio em água. Este experimento visa auxiliar no desenvolvimento de procedimentos não-tóxicos para gravação e impressão de imagens.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os questionamentos levantados pela Pop Art, nos anos 60, tinham por base a realidade da época. Toda uma cultura da reprodutibilidade, a serviço do “mass media”. Esta “cultura da reprodutibilidade” era baseada nas tecnologias de generalização da cópia segundo o modelo clássico da imprensa de Gutenberg. A generalização da cópia, estabelecida pelo “mass media” parecia impor um fim à individualidade, um fim definitivo ao original.

Os artistas pop, por sua vez, abordavam a questão da generalização da cópia e massificação da imagem, utilizando-se, muitas vezes, da linguagem da gravura, e de outras tecnologias industriais de reprodução da imagem, disponíveis na época.<sup>1</sup>

Percebo que meu trabalho não mais se baseia em processos industriais de reprodução da imagem, mas em processos e sistemas eletrônico/digitais.

Nesta minha abordagem o “único” da matriz quase não existe. Nos processos digitais de reprodução da imagem não há nem mesmo o reprodutível. Existe, sim, o disponível. Os dispositivos da informática e suas mídias de armazenamento (HD, CD, DVD, Pen drive, etc) permitem uma “existência em estado de possibilidade”, e que pode ser atualizado de infinitas maneiras.

Diferentemente dos sistemas analógicos de reprodução da imagem, nos quais uma perda de informação nas cópias se dá em cada série produzida, os sistemas digitais não possibilitam perda alguma. Não há diferença entre as imagens geradas, mesmo que estas estejam milhares de cópias distantes uma da outra (MACHADO, 1993).

Do ponto de vista conceitual estas características se inserem perfeitamente no âmbito da cultura pop atual. Na atualidade, a facilidade de acesso a novas tecnologias proporcionou o surgimento de formas inovadoras de arte tecnológica, as quais, através do experimentalismo, possibilitaram o surgimento de novas

perspectivas artísticas, mais ligadas à contemporaneidade (SANTAELLA, 2005. Apud NARLOCH, 2008).

Diferentemente da cultura pop dos anos 60, na realidade atual o indivíduo não é mais limitado aos preceitos e censuras homogeneizantes estabelecidas pelo “mass media”. O indivíduo contemporâneo, inserido nesta atual realidade, caracterizada pela multiplicidade étnica, tribal e cultural, procura reafirmar sua identidade através de estilos de vida alternativos, de forma a garantir espaço para seu meio individual de expressão (MAFESOLI, 2005).

Esta nova realidade cultural e tecnológica impõe diferentes questionamentos, contudo a cada mudança cultural, determinada pela evolução tecnológica, novas oportunidades se apresentam, renovando e instigando a capacidade criadora e o cerne questionador do artista.

#### 4 CONCLUSÃO

A complexidade do contexto mundial contemporâneo constitui um cenário onde a comunicação de massa ainda impera, porém em um momento de transição, onde a obsessão pelo consumo de imagens divide igual espaço com a obsessão em produzi-las, principalmente após o advento e popularização dos dispositivos tecnológicos, das mídias digitais e da Internet.

Pop hoje é, com certeza, algo mais amplo, mais variado, rico e complexo que nos anos 60, tornando-se cada vez mais independente da “mass media” mesmo que ainda seja influenciado por ela, corroborando a idéia de troca entre estes sistemas: Arte, Design e Cultura Pop.

Assim, em meu ponto de vista, parece lógico utilizar conceitos desta atual realidade, explorar estas possibilidades de interação e ainda contribuir na procura de métodos não-tóxicos para a produção de gravuras.

#### 5 REFERÊNCIAS

- CRAIG, James. *Produção Gráfica*. São Paulo: Nobel, 1990.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- MUNARI, Bruno. *Artista e Designer*. Lisboa: Editora 70, 1971/2004.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário: O Desafio das Poéticas Tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1993.
- MAFFESOLI, Michel. *A transfiguração do político: a tribalização do mundo*. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- NARLOCH, Charles. Hibridismo: Categorias em cheque Disponível em: <<http://www.netprocesso.art.br/oktiva.net/1321/nota/54863>> Acesso: 23 jul.2008.
- ROSAS, Ricardo. *Hibridismo coletivo no Brasil: transversalidade ou cooptação?* 2005. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/forum>> Acesso: 03 nov. 2008.
- SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. In: *Revista FAMECOS*, nº22, pp. 23-34. Porto Alegre: Famecos, dezembro 2003.
- SANTAELLA, Lúcia. *Cultura e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTOS Jr., Hermes Gomes dos. *Pop Cult: Interações entre arte, design e cultura pop*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais - Habilitação em Gravura) - Instituto de Artes e Design - Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2008.