

This paper tries to demonstrate my experiences in the creation of an edition of printed infographs. Starting with my research on printmaking and how digital technologies can contribute with the production of printed art, I developed a print edition based on the idea of syncretism in afro-brazilian religious manifestations. The idea of syncretism as a blending of two different positions also exists in digital printmaking, considering the process of translation and adaptation of the models of traditional printmaking to digital media. From this process I set new concepts for printed infograph and its distinctions and similarities with old printmaking. Maybe the main difference is the dematerialization and numberization of the matrix, which now is free from a physical support and turn into digits. The image's digitalization is what makes it possible to circulate through various supports generated by print interfaces. With the religious image as creative basis and the many possibilities offered by the variety of print interfaces I test the possibilities of appreciation and circulation of the prints developed in this process.

Keywords: Print, infograph, interface.

Sincretismo digital: considerações sobre a construção de uma série de infografias impressas

**Leopoldo
TAUFFENBACH**

O presente artigo intenta demonstrar minhas experiências na criação de uma série de infografias impressas. Partindo de meus estudos sobre gravura e como as tecnologias digitais podem contribuir para a produção de arte impressa, desenvolvi uma série de estampas baseadas no conceito de sincretismo presente em manifestações religiosas afro-brasileiras. A idéia de sincretismo, como amálgama de duas posições diferentes, também existe na geração de estampas digitais, considerando-se o processo de tradução e adaptação dos paradigmas da estampa para o meio digital. Deste processo de tradução e adaptação, estabeleço os novos conceitos para a infografia impressa e suas diferenças e semelhanças em relação aos antigos modos de produção de estampas. Talvez a diferença mais evidente seja a desmaterialização e numerização da matriz, agora liberta de um suporte físico e transformada em dígitos. Esta digitalização da imagem é que torna possível a sua circulação por diversos suportes gerados com o auxílio de interfaces impressoras. Tomando a imagem religiosa como base criativa e as diversas possibilidades proporcionadas pela variedade de interfaces impressoras, testo as possibilidades de apreciação e circulação das estampas desenvolvidas neste processo.

Palavras-chave: Estampa, infografia, interface.

A imagem sempre serviu como um poderoso elemento de disseminação de filosofias religiosas e místicas. Uma vez que estes sistemas de crenças tratam de um universo invisível aos olhos humanos, a imagem serve como uma janela onde é possível desfrutar visualmente deste mundo. Muitas vezes partindo de elementos naturais, o Homem os simbolizava, criando a ponte visual necessária à plena comunicação entre homens e os habitantes das esferas etéreas. Foi pela imagem do peixe que os primeiros cristãos passaram a identificar-se e disseminar suas idéias. Quando entramos na era cristã simbolizada pela cruz, já existiam reinos inteiros movidos por este símbolo.

Muitas destas imagens sofreram pouca ou nenhuma alteração desde seu estabelecimento. Muito pela ameaça de que qualquer alteração pudesse desvirtuar o sentido representado ou até mesmo gerar interpretações contrárias e, portanto, heréticas.

Nas culturas cristãs, arte e religião já foram indissociáveis. Com o passar do tempo, a arte, de posse de sua autonomia como atividade inerente à natureza humana, pôde se libertar dos grilhões da Igreja e seguir seu próprio caminho, até prestando serviços à religião, mas sem estar a serviço dela. Tome-mos como exemplo os incunábulo produzidos na aurora das artes gráficas. A gravura talvez tenha sido o maior aliado das religiões na propagação de suas ideologias.

Em sua aceção, sincretismo é um amálgama de duas ou mais posições ou filosofias distintas. É o resultado de uma operação quase matemática onde elementos diferentes se mesclam para criar algo novo e harmonioso. No contexto religioso afro-brasileiro, utiliza-se o termo ao falar das entidades e ritos católicos incorporados aos cultos vindos dos então escravos africanos. É comum a menção à Umbanda que, por si só, é uma doutrina sincrética, que incorpora rituais católicos, africanos, indígenas e, mais recentemente, espíritas, que acabaram por originar a chamada Umbanda Branca.

Quando passei a refletir sobre estes conceitos, observei que o sincretismo ia além da doutrina, contaminando também as imagens, vestuário, comportamento e rituais. E creio que é exatamente este movimento que torna a filosofia umbandista tão atraente, viva e pulsante: a capacidade de incorporar novos

elementos à sua filosofia, mantendo-a sempre em movimento. Curioso notar que, salvo alguns dogmas, dificilmente encontraremos rituais idênticos em diferentes terreiros. Mesmo os santos são sincretizados diferentemente em distintas regiões do Brasil.

Aproveitando a liberdade trazida pela idéia de sincretismo, criei uma série de estampas, esperando visitar as imagens católicas presentes na cultura umbandista, novamente sincretizando-as, mas a partir de sua iconografia clássica e minha poética pessoal.

Uma pessoa com o olhar atento verá que o mito da caverna de Platão nunca foi tão ilustrativo quando tratamos das idiosincrasias do computador e o universo digital. A analogia das sombras projetadas no fundo da caverna serve perfeitamente às interfaces computacionais, assim como o exterior da caverna ao interior da máquina. Mas se no mito da caverna temos o personagem que, inconformado, sai em busca da verdadeira natureza do mundo, o mesmo não ocorre na relação do homem com o computador. Isso porque além das estruturas plásticas e metálicas encontraremos um centro completamente imaterial, impossível de ser experimentado diretamente pelos sentidos. É como o universo do divino, invisível aos homens, mas que pode ser experimentado por meios indiretos, como graças ou milagres – ou, neste caso, interfaces.

Minha pesquisa investiga como os paradigmas que definem a estampa tradicional se transformam quando confrontados com os recursos oferecidos pelas tecnologias digitais. Todo o processo se resume a um movimento sincrético para alcançar o resultado da investigação. É necessário rever cada conceito individualmente para depois confrontá-los e chegar a uma definição. É esta definição - sincrética – que acredito que norteará a produção de estampas com a utilização de tecnologias digitais, bem como sua própria concepção e estética.

Os conceitos básicos que permeiam a estampa são transformados quando transportados para o digital. Matriz, provas e impressão recebem novos atributos e funções, em alguns casos distanciando-se largamente de suas concepções originais. Tradução intersemiótica de um meio a outro, tentando preservar seus atributos essenciais, sem que isso desvirtue a sua natureza, mas mantendo o canal aberto às novas possibilidades e paradig-

mas gerados pelo processo de tradução.

De acordo com as convenções tradicionais, a estampa baseia-se em um sistema de transferência de imagens de uma imagem-matriz e suas múltiplas reproduções. Esta matriz é gerada pela gravação de uma imagem em um suporte, pela interferência física do gravador. Já a imagem digital é originada por um código numérico, e só pode ser visualizada com a utilização de softwares e interfaces adequadas. Sem estes mecanismos, a imagem não existe para o expectador, somente uma longa seqüência de números. Se nos modelos tradicionais de matrizes gráficas a imagem pode ser observada diretamente, a matriz infográfica sempre utilizará recursos que sirvam como tradutores de um modelo que se mantém alheio à linguagem visual.

Se em sua essência, a matriz infográfica é na verdade uma composição de pulsos eletromagnéticos – como qualquer outro tipo de informação em um computador – sua visualização se dá de três maneiras diferentes, ainda representando a mesma coisa. Ela pode ser visualizada por código ASCII, código hexadecimal e, finalmente, o código binário. O código ASCII é uma visualização do código matriz por meio de caracteres que compõe o teclado ocidental. ASCII quer dizer American Standart Code for Information Interchange. O código hexadecimal é um código de agrupamento de informação universal, compreendido por todos os componentes eletrônicos. Enquanto o ASCII se utiliza de todos os caracteres do teclado para representar agrupamentos de bits, o hexadecimal de utiliza dos algarismos de 0 a 9 e das letras A a F. Cada elemento corresponde a um agrupamento de quatro bits. Ao final, o código binário é a representação, em bits, do arquivo. Um bit é a menor unidade de informação de um computador e só pode ser representado por um 0 ou 1. Não importa a qualidade de uma imagem gerada em um computador, sua matriz será sempre desta natureza numérica, observável destas três maneiras anteriormente apresentadas.

Este novo modelo de matriz se conserva sempre em estado de potência no computador. Não possui uma localização física exata. Ela é virtual, e não atual. Vale notar que a idéia de virtual também pode ser aplicada aos modos tradicionais de estampa. A imagem impressa existe, virtualmente, tanto nos sulcos de uma placa de cobre gravada como no código numérico da info-

grafia. Na calcogravura a imagem se atualiza no papel quando é impressa. Na infografia a atualização se dá de diversas maneiras e diferentes momentos, não só quando a imagem é impressa, mas a cada interface a que se submete, a cada comando do mouse ou do teclado, a cada visualização.

No contexto apresentado aqui, a impressão da infografia representa o resultado final de um processo. As convenções gráficas determinam nomes e numerações específicas para cada impressão ou prova da imagem matriz. As diversas nomeações que as provas recebem representam uma etapa ou finalidade no processo de impressão: a prova de estado identifica os diversos estágios de desenvolvimento da matriz, antes de alcan-

çar sua condição final para ser reproduzida. Uma vez que a superfície do material escolhido como matriz interfere diretamente na visualização da imagem, a prova de estado é fundamental para que se possa alcançar mais precisamente o resultado esperado, realizando todas



À esquerda: uma das imagens mais populares de São Sebastião, que estampa inúmeros “santinhos” em circulação. Esta imagem conserva elementos da sua iconografia clássica: a árvore, o corpo jovem vestido apenas com uma túnica vermelha e as flechas varando seu corpo. À direita a imagem final da obra que compõe a série Sincretismo

as alterações que considerar necessárias. Na infografia direta, o ambiente computacional interfere minimamente na projeção do resultado final. Pode-se visualizar o resultado antes mesmo de realizar qualquer impressão. Isso porque o código que origina a imagem é o mesmo que origina a impressão. As orientações de visualização se adaptam à interface na tentativa de manter a integridade da matriz infográfica. A impressão automática também contribui para preservar as qualidades originais da imagem digital, na medida em que eliminam quaisquer variações que poderiam ser ocasionadas pela interferência humana direta no

processo. Talvez a maior diferença entre a imagem impressa e a imagem simulada no monitor esteja nas características físicas particulares da superfície que receberá a impressão. Mas mesmo estas propriedades também podem ser simuladas no computador.

Já afirmei que minha intenção poética primária seria revisitar a imagem de santos, dando-lhes novos atributos estéticos. A representação católica dos seus santos usa de determinados ícones para transmitir conceitos relativos à divindade e à história de determinado personagem. Porém, todas as representações são baseadas em atributos materiais e humanos, que raramente se aproximam da sua atual condição divina, habitante de um universo sobrenatural.

Meu primeiro passo foi dar a estes personagens uma aparência que remetesse mais ao sobrenatural que ao humano, sugerindo a posse de forças e poderes superiores àquelas que possuíam em vida. No geral, as doutrinas cristãs pregam tais idéias, mas isso quase nunca é sugerido nas imagens que representam os personagens, pelo receio de que alterações deste porte possam sugerir idéias de bestialidade ao invés de divindade. As imagens seriam sobrepostas a outras, criando transparências e borrões, em uma tentativa de criar a ilusão de vários momentos simultâneos ou até mesmo uma situação fora do tempo. Um retrato de um personagem em um lugar de transcendência, a possível morada de tais entidades.

Tendo este eixo poético definido, uso como exemplo a imagem da obra *Oxossi/So Sebastião*. Na Umbanda, o orixá Oxossi é sincretizado com São Sebastião (menos nos estados da Bahia e Rio de Janeiro, onde sincretiza com Ogum). A maior dificuldade que encontrei ao esboçar a nova imagem de São Sebastião foi a de distanciar-la da imagem tradicional católica sem descaracterizá-la. Optei por manter a posição da figura – representada em algumas versões com um dos braços para cima e o outro para trás – e o elemento árvore. As flechas apresentavam um problema poético para a imagem. Inicialmente, seriam colocadas distante do corpo, numa tentativa de manter um aspecto apenas indexical. Diante do fracasso de tal tentativa, acabei por retirar as flechas que trespassavam seu corpo e ressaltei a matiz de verde, cor que representa Oxossi. Símbolo de martírio,

as flechas foram substituídas por galhos que parecem sair de seu corpo, associando à qualidade de Oxossi como protetor da flora e ressaltando os aspectos vitais da entidade. Ainda assim, o manto vermelho – outro elemento símbolo de martírio - que cobre sua nudez foi mantido, mas destacado da imagem, criando uma interferência cromática que terminou por equilibrar a composição.

Todos os elementos necessários à composição da obra foram captados individualmente com uma câmera fotográfica digital. Após sua captação foram transferidos para um computador, onde a composição foi realizada, utilizando um software de manipulação de imagens.

A imagem foi composta com tamanho de 25 cm por 35 cm e resolução de 300 dpi. Este tamanho permite que a imagem possa ser ampliada e reduzida mantendo a proporção em relação ao padrão de tamanhos freqüentemente utilizados em interfaces de saída fotográfica.

É inegável a capacidade e o poder de circulação da imagem religiosa, cuja força só se aproxima de imagens de certos produtos de consumo que foram incorporados também como bens de consumo cultural. E foi baseado nesta afirmação que defini os padrões de saída e circulação das imagens desta série. Inicialmente, estabeleci quatro diferentes edições para cada imagem, com formatos e suportes diferentes, em uma tentativa de garantir a circulação de uma mesma imagem por diferentes meios, atingindo públicos distintos.

Assim, a primeira edição corresponde a impressões fotográficas de 50 cm por 70 cm, impressas por uma interface de saída fotográfica. Esta edição destina-se a um público apreciador de grandes formatos e poder aquisitivo mediano. Claro que em nenhum caso a edição se restringe a atingir somente o público estimado. Não há nada que impeça que o público "A" adquira obras da edição "B" e vice-versa.

A segunda edição é composta de impressões *Gicle* de 15 cm por 21 cm sobre papel de gravura. A impressão é realizada utilizando-se uma interface Epson da série 9000 ou superior. Nos últimos anos este tipo de impressão conquistou seu lugar dentro das chamadas *fine prints* pelo seu fino acabamento e qualidade das imagens impressas. Estas interfaces especiais fun-

cionam como uma impressora *deskjet*, mas são dotadas de até nove cartuchos de tinta, ao invés dos habituais quatro encontrados nas impressoras domésticas. Além disso, a durabilidade da impressão garantida pelos fabricantes é de mais de 150 anos, desde que a estampa seja armazenada em ambientes com condições minimamente controladas. Por estas razões, esta série foi pensada para um público mais exigente em relação à apresentação e nobreza dos materiais utilizados, além de possuir alto poder aquisitivo, uma vez que esta técnica de impressão possui um custo altíssimo em relação às outras aqui descritas.

A terceira edição é feita de impressões de 7 cm por 10 cm, realizadas em interfaces eletrográficas a laser. Esta impressão é a mais grosseira encontrada nestas quatro edições. A própria natureza da tecnologia da interface faz com que se percam detalhes e haja significativa alteração nas nuances de cor quando comparado à imagem original. Estas características da impressão, que poderiam ser consideradas como uma séria interferência à integridade da imagem original, acabam por servir muito bem ao propósito desta edição. Aqui, as imagens são tratadas e veiculadas como os tradicionais “santinhos” da Igreja Católica, e possuem no verso a oração correspondente ao santo retratado, com alterações que o remetam também ao orixá sincretizado. De fato, os “santinhos” raramente possuem um acabamento gráfico refinado e frequentemente apresentam ruídos como excessos ou ausência de pigmentos ou falhas no registro das cores. Estas características acabam por denunciar a própria natureza e funcionalidade destas imagens. São imagens de alta circulação, impressas em enormes quantidades e que acima de tudo devem servir como uma espécie de “apólice” ao portador, protegendo-o de eventuais infortúnios. Realmente não há muita preocupação com seu acabamento gráfico. O mais importante é sua funcionalidade.

Finalmente, a quarta edição é composta de imagens impressas em tecido posteriormente decorados com apliques têxteis e fixados em uma haste horizontal de madeira, para que possam ser apresentados como estandartes. Assim como na edição anterior, a imagem impressa adquire alguns atributos de objeto, indo além do clássico bidimensional estampado. De fato, nas duas primeiras edições ressaltam-se os atributos gráficos e téc-

nicos, enquanto que nas duas últimas séries remonto à utilização prática da estampa no âmbito religioso. Mas em todos os casos a imagem se presta à contemplação e reflexão, resultando em alguma forma de transformação para o espectador, o que é para mim a principal função da imagem, seja ela religiosa ou artística.

Referências

- BUTI, Marco e LETYCIA, Anna (orgs.). *Gravura em metal*. 1. ed. São Paulo: Edusp, 2002. 269 p.
- COUCHOT, Edmond. 1. ed. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. 1. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. 320 p.
- DEBRAY, Régis. *Vida e morte da imagem: uma história do olhar no Ocidente*. 1. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1994. 374 p.
- DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. 1. ed. São Paulo: Editora da Unesp, 1997. 376 p.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1996. 160 p.
- MARTINS, Itajahy. *Gravura: arte e técnica*. 1. ed. São Paulo: Fundação Nestlé de Cultura, 1987. 246 p.
- PARENTE, André (org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. 302 p.
- PLAZA, Júlio. *Traduo Intersemitica*. 1. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003. 218 p.
- TRIBE, Mark e JANA, Reena. *New media art*. 1. ed. Colônia: Editora Taschen, 2007. 96 p.

LEOPOLDO TAUFFENBACH

Nascido em 31 de outubro de 1976, em São Paulo. Formado em Licenciatura Plena em Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas pelo Instituto de Artes da Unesp, em São Paulo e Mestrando em Artes Visuais na linha de pesquisa Processos e Procedimentos Artísticos pela mesma universidade, sob orientação do Prof. Dr. Milton Terumitsu Sogabe. Estudou gravura com Evandro Carlos Jardim, Norberto Stori, Joan Barbarà e Claudio Mubarac. Sua pesquisa com arte impressa e novas tecnologias resulta em obras que questionam a relação entre corpo, máquina e religiosidade, sempre buscando resultados sincréticos na investigação plástica.