

DOSSIÊ

Lurdi Blauth

Paisagens (re) mediadas entre matriz-imagem e imagem-matriz

Resumo

Esse artigo propõe a análise da série de gravuras denominadas de *Passagens entre Paisagens*, na qual são utilizados distintos meios como a fotografia digital, a gravação de matrizes, a impressão, a digitalização e a reimpressão de imagens sobre outros suportes. Esses trabalhos apresentam diferentes granulações e texturas, cujas características são problematizadas pelas operações de contato entre matriz-imagem e imagem-matriz, entre meios tradicionais e a (re) mediação pelos meios numéricos; são abordadas questões conceituais em relação a matriz, imagem e (re) mediação, segundo autores como Vilém Flusser (2008), David Bolter and Richard Grusin (2000), Edmond Couchot (2003), entre outros.

Palavras-chave

Gravura. Imagem. Fotografia. Remediação.

Como citar:

BLAUTH, Lurdi. Paisagens (re) mediadas entre matriz-imagem e imagem-matriz. *Porto Arte: Revista de Artes Visuais*. Porto Alegre: PPGAV-UFRGS, v. 23, n. 38, p.1-12, jan.-jun. 2018. e-ISSN 2179-8001. DOI: <http://dx.doi.org/10.22456/2179-8001.80776>

INTRODUÇÃO

As imagens presentes em nossa cultura atual, num sentido amplo, são constituídas pela hibridização de diferentes dispositivos e meios tecnológicos, modificando nossos modos de percepção da própria realidade. São imagens técnicas geradas no universo digital que, aliadas à simultaneidade e rapidez, em suas possibilidades de inserção e circulação, propiciam novas experiências e vivências em relação ao espaço e ao tempo. Presenciamos resultados de mediações em fotografias, vídeos, filmes e na tela do computador, cujas imagens não tem mais a realidade como referente - o que não quer dizer que o real seja ignorado - porém, nessa passagem do universo analógico para os meios digitais, ocorrem profundas modificações em relação aos dispositivos e aos lugares de produção e imagens. No entendimento de Vilém Flusser (2008, p.15):

Não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas. Como a estrutura da mediação influi sobre a mensagem, há mutação na nossa vivência, nosso conhecimento e nossos valores. O mundo não se apresenta mais enquanto linha, processo, acontecimento, mas enquanto plano, cena, contexto.

As imagens provenientes do contexto digital, consideradas como superfícies construídas com pontos, não ocupam o mesmo nível ontológico das imagens tradicionais, que são superfícies abstraídas de volumes. Em outras palavras, nesse processo, não há um retorno da unidimensionalidade para a bidimensionalidade, porém, nos precipitamos “da unidimensionalidade para o abismo da zero-dimensionalidade”. Não se trata de voltar do processo para a cena, mas sim da queda do processo rumo ao vácuo dos *quanta* e pensar como “as superfícies que se condensam sobre semelhante abismo” (FLUSSER, 2008, p.16). Nas partículas de *quanta*, zero *bits*, os pontos zero-dimensionais não são manipuláveis com as mãos, mas são calculáveis pelas pontas de dedos das teclas. Em suas diferenças, as imagens tradicionais e as imagens técnicas se configuram pela complexidade do gesto que abstrai a profundidade de algo concreto, de volumes, em oposição a “tecno-imagem que é produzida por gesto que reagrupa pontos para formarem superfícies, isto é por gesto que vai do abstrato rumo ao concreto” (*idem*, p.21).

Nessa perspectiva, as imagens técnicas são resultantes de uma série de números e de cálculos, desconectados de seu referente material, da realidade externa, mas conectadas a um outro meio. Nos processos digitais os dados são numerizados, o que cria sistemas e efeitos visuais que aludem à realidade, como podemos observar em fotografias digitais, na televisão, em filmes, entre outras aplicações do computador. O fato de as imagens numerizadas serem automatizadas, sugere afinidade com a fotografia, embora a processualidade técnica seja diferente. Com a fotografia analógica, o processo automático é mecânico e químico, pois o fluxo de luz é focado sobre uma película química, diferenciando-se na imagem numérica. A fotografia, “conserva um fragmento do tempo, mas uma imagem criada dentro do computador, não reside em nenhum lugar e nem no tempo” e, nesse sentido, as imagens quando numerizadas, abolem as fronteiras entre passado, presente e futuro (RUSCH, 2000, p.8).

As propriedades das imagens modificam-se quando numerizadas, contudo, as fronteiras entre os meios analógicos e digitais estão cada vez mais esgarçados. Invertem-se as relações entre a produção de imagens por meios tradicionais e a produção de imagens que emergem de meios virtuais. Toda imagem produzida se insere, no entendimento de Flusser,

[...] na correnteza das imagens de determinada sociedade, porque toda imagem é resultado de codificação simbólica fundada sobre o código estabelecido. Por certo: determinada imagem pode propor símbolos novos, mas estes serão decifráveis apenas contra o fundo 'redundante' do código estabelecido. A imagem desligada da tradição seria indecifrável, seria “ruído”. (FLUSSER 2000, p.23)

A passagem da fotografia analógica para a fotografia digital, no entanto, não é apenas uma questão técnica. Se pensarmos na fotografia analógica, por exemplo, podemos reconhecer “uma continuidade de matéria entre as coisas e as imagens” (ROUILLÉ, 2009, p.453), que é, sobretudo, baseada em um sistema físico-químico. Na fotografia digital as imagens são transformadas em arquivos informáticos, um produto de algoritmos e cálculos, modificando o contato com a realidade material das coisas do mundo. A imagem ao ser inserida no computador é entendida como um sistema de captação que transforma as informações luminosas em sinais elétricos. Ou seja,

é eliminado o sistema químico de positivo-negativo, que é a base da fotografia e a sua reprodutibilidade, em prol de um sistema digital onde o arquivo-imagem, produto de algoritmos e de cálculos, acessível por meio de um computador e de um programa específico, não tem mais ligações com a realidade material. (*Ibidem*).

A inserção de sistemas digitais e a criação de arquivos informáticos exercem transformações na forma de tratar e manipular as imagens e nos impulsionam a refletir sobre a ideia de remediação e mediação, abordada por David Bolter e Richard

Grusin (2000). No estudo desses autores, o conceito de remediação (*remediation*), é uma característica essencial que define as novas mídias digitais, argumentando que toda mediação é *remediação*. É nesse sentido que, na proposição de um novo meio, sempre é levado em consideração o anterior, ou seja, a meta da remediação é remodelar ou reabilitar outra mídia.

O que é um meio? É o meio que remedia. É o que apropria a técnica, forma significados sociais de outros meios e tenta rivalizar ou remodelar isto em nome do real. O meio em nossa cultura nunca pode operar isoladamente, porque ele precisa entrar em relação de respeitar e rivalizar com outros meios. (BOLTER; GRUSIN, 2000, p.65).

O processo de capturar uma imagem com uma câmera digital, por exemplo, não envolve o processo químico da fotografia analógica, pois é uma imagem gravada por células fotossensíveis que só existe enquanto traços de fótons e de elétrons. Podemos indagar se uma imagem, oriunda de uma fotografia convencional, escaneada inserida no computador e manipulada digitalmente, continua sendo uma fotografia ou é um gráfico digital? Pode-se afirmar que, a fotografia digital pode ser tão transparente quanto a fotografia analógica. O processo de digitalização da luz que entra pela lente não é mais ou menos artificial do que o processo químico da fotografia tradicional (BOLTER; GRUSIN, 2000). Ou seja, em ambos os procedimentos podem ocorrer alterações ou não do seu referente, uma vez que, envolvem distintas etapas de manipulação.

Sob esse aspecto, poderíamos pensar que, ao escurecer os valores de cor de uma imagem digitalizada pelo algoritmo é uma alteração da verdade da imagem, mas que manter um negativo analógico por mais ou por menos tempo no banho em desenvolvimento não é. Para Bolter e Grusin, "o automático ou a qualidade deferida pelo computador, promove, ao observador, o contato imediato com a imagem" (2000, p.28), isto é, o contato com uma realidade ficcional, também implica, na associação, o desejo da transparência. Essa transparência é entendida, de um lado, como o desejo de ultrapassar os limites da representação e, de outro, o desejo de encontrar o real, que é definido em termos da experiência vivenciada pelo observador. Em outras palavras, se refere ao que é evocado imediatamente como uma resposta emocional através da mediação da imagem, levando o espectador a sentir que o meio desapareceu e o objeto se apresenta como uma presença real e autêntica.

O desejo pela imediação é reflexo da fotografia, ou seja, mais do que outras artes, a fotografia oferece a presença imediata do mundo. A fotografia seria literalmente a emancipação do seu referente, a expressão da perda, da morte, porque é a emanção de um passado que não retorna (BARTHES, 1981). No entendimento de Bolter e Grusin, contudo, há uma dicotomia entre a fotografia digital e a fotografia analógica: a fotografia digital é hipermediada, e a fotografia analógica é transparente. A fotografia digital supõe o desejo de imediação e a fotografia tradicional

promete satisfazê-lo. Por outro lado, a fotografia digital pode ser percebida, algumas vezes, como transparente, e igualmente, expressar o desejo por imediação. Ao mesmo tempo, a fotografia analógica também pode ser retrabalhada e combinada com outras fotografias, mesmo sendo uma expressão de segunda ordem, é a representação desse desejo. A fotografia, em termos gerais, remete à expressão pelo desejo de imediação ou a representação desse desejo. Na imediação, identifica-se a busca pela transparência, que tenta ocultar o meio, tornando o espaço único (BOLTER; GRUSIN, 2000).

Nessa perspectiva, os distintos meios e procedimentos de contato utilizados na produção da série *Passagens entre Paisagens*, não tratam apenas da criação de imagens “novas”, mas propõem o rompimento da linearidade de códigos convencionais estabelecidos anteriormente na área da gravura, e inverter a relação *entre matriz-imagem e imagem-matriz*. Nesses trabalhos, os meios digitais e os processos analógicos (aqui trata-se de recursos tradicionais da gravura) são remediados e hibridizados pelo constante ir e vir de um meio para o outro. De um lado, as técnicas digitais sugerem um caminho para compreendermos a diferença entre imagens consideradas como oriundas da realidade, de outro, as imagens numerizadas ainda assinalam a reivindicação da imediação da realidade.

Nessa interface, as imagens produzidas por meios tradicionais e as imagens resultantes dos meios digitais são (re) mediadas em operações que provocam transformações na visualidade das imagens. De um lado, percebemos granulações de relevos táteis presentes nas gravuras impressas manualmente, e de outro, as granulações das superfícies impressas por meios mecânicos, são mediadas por pontos e pixels numéricos.

PAISAGENS (RE) MEDIADAS ENTRE MATRIZ-IMAGEM E IMAGEM-MATRIZ

As investigações poéticas apresentadas na série *Passagens entre Paisagens* são imagens que envolvem a fotografia, a gravura em metal e os meios digitais. Ao empregar distintos recursos e dispositivos técnicos na criação desses trabalhos, deparamo-nos com probabilidades de interpenetrar e distender as relações entre *matriz-imagem e imagem-matriz*, as quais são constantemente (re) mediadas pelas diferentes etapas envolvidas durante a sua produção.

A primeira etapa do processo consiste em, a partir do interior de um carro em movimento, captar fotograficamente paisagens que são armazenadas em arquivos no computador. Após, as imagens são selecionadas e manipuladas com determinados recursos gráficos do Photoshop, com o intuito de eliminar os efeitos da cor e acentuar os contrastes entre pretos e brancos. Nesse processo, as imagens, ao serem manipuladas digitalmente, configuram-se em pontos e pixels, ou seja, são transformadas em dados numéricos. Nos circuitos do computador, estão inseridos

os diferentes valores de pontos elementares, os *pixels*, que coincidem ponto a ponto com uma matriz numérica. Ou seja, “o *pixel* faz o papel de *permutador* entre a imagem e o número” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p.161). Na passagem do número à imagem, contudo, são necessárias operações para a criação da matriz numérica para preencher a memória da imagem.

A partir desse momento, é definida a imagem-paisagem que, ao ser inserida na realidade virtual se transforma em *imagem-matriz* (COUCHOT, 2003), que já não apresenta nenhuma aderência com o real. Como afirma Couchot, o *pixel* é a expressão visual na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme instruções de um programa. Se alguma coisa preexiste ao *pixel* e à imagem é o programa, isto é, a linguagem e números, e não mais o real (COUCHOT, 1993, p.42). Nesse aspecto as imagens numéricas não representam o mundo real, apresentam-se como *simulacro*. A visualização numérica não mantém mais uma relação física e nem direta com o real (COUCHOT, 1993). Contudo, nos trabalhos dessa série, abrem-se duas questões: de um lado, há um desalinhamento entre as fronteiras que separam o real e o virtual, de outro, ocorre a conexão e a interpenetração que hibridizam o universo real e o virtual.

Nos meios digitais podemos acessar cada um dos pontos mínimos da imagem e interferir sobre sua estrutura matricial, rompendo com as características de marcas e traços de uma imagem oriunda de procedimentos tradicionais. Contudo, mesmo considerando esses aspectos sobre as possibilidades de manipular infinitamente as imagens virtuais, também em outros meios – aqui, no caso, a matriz de cobre – as imagens podem ser alteradas, porém, essas mudanças se diferenciam. No meio virtual, todas as etapas ou camadas manipuladas podem ser preservadas na memória do computador, ao contrário dos processos analógicos ou “manuais”. Quando ocorre uma intervenção em uma *matriz-imagem*, o todo, é sempre modificado, não havendo possibilidade de retorno à imagem anterior, residindo aí a diferença nos procedimentos que podem ser operados pelos meios digitais.

Na produção dessa série *Paisagens*¹ a (re) mediação entre distintos meios, faz com que as imagens, advindas de fotografias de paisagens, já não procedam unicamente de radiações de um referente real. São fotografias retrabalhadas, que se tornaram imagens de segunda ordem e não remetem mais ao passado, no sentido barthesiano, embora haja o desejo de que ainda guardem indícios do referente, isto é, da paisagem. Nesse sentido, entendemos que a *imagem-paisagem*, depois de manipulada digitalmente e impressa sobre papel, configura-se em uma *imagem-matriz*, depois de transferida e gravada em uma placa de cobre por meio de procedimentos técnicos muito particulares. Contudo, nessa transferência da imagem por contato para a superfície da placa de cobre, elementos presentes na visualidade das imagens “originais” também se perdem.

Cabe mencionar que, além do procedimento de transferência da imagem digital sobre a placa, é utilizada a técnica tradicional da água tinta que consiste

1. Essa série é configurada pela produção de 10 imagens gravadas sobre matrizes de cobre pelo processo da água tinta.

da aplicação de uma resina granulada, que tem a função de proteger o cobre da ação do ácido. Devido as diversas aplicações e tempos de mergulhos no ácido,² geram-se áreas gravadas e não gravadas, e, simultaneamente, são incorporados outros elementos oriundos de acasos que alteram a imagem sobre a superfície de cobre. São operações que abrangem uma outra temporalidade, até trazer à tona as marcas internas da *matriz-imagem*. É um processo que não é imediato, como nos dispositivos utilizados pelos meios digitais. A matriz, apenas depois de entintada e impressa sobre suporte de papel, revela as áreas de relevos côncavos e convexos que podem ser detectados nos pretos aveludados, em oposição às áreas não atingidas pela corrosão, constituídas pelos espaços brancos. A imagem, resultante do contato entre matriz e suporte, também mostra-se invertida, ao mesmo tempo em que, devido à aderência da tinta ao papel, ocorrem aprisionamentos e perdas, em seus aspectos positivos e negativos (fig.1).

2. É utilizado percloroeto de ferro.

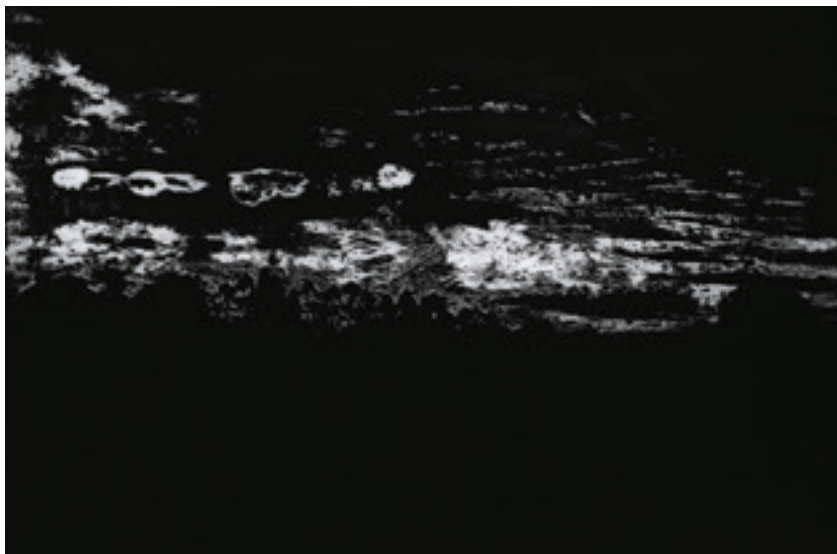


Figura 1. Lurdi Blauth, Lurdi Blauth, *Paisagem I*, 2012, calcografia, água-tinta, 20 x 30 cm. Foto da autora.

Por outro lado, a impressão, nos procedimentos manuais, também pode ser considerada como um procedimento aberto à experimentação que permite inúmeras inserções e alterações, um meio que oportuniza a captura de algo de irá resultar numa semelhança. A partir da impressão há o envolvimento direto com a matriz e nos propicia refletir sobre a questão da transmissão da semelhança como um paradigma antropológico (DIDI-HUBERMAN,1997). A impressão procede da reprodução que envolve a gênese da forma e contraforma que, pela semelhança, transmite e duplica as marcas e mensagens gravadas sobre uma matriz. Essas semelhanças não são mimeses, mas se referem à duplicação de equivalências do que está gravado na matriz. Ou seja, no momento em que as imagens gravadas sobre

a matriz são impressas sobre papel, percebemos que ocorre a duplicação de uma equivalência de semelhanças (BLAUTH, 2011).

Em termos gerais, a matriz de metal é configurada por áreas gravadas e não gravadas, onde as reentrâncias de vazios côncavos recebem a tinta e, quando essas áreas são invertidas pela impressão, percebemos os cheios convexos que resultam em áreas negras e densas na imagem. Essas operações físicas do contato de um corpo sobre outro, contudo, são paradoxais, uma vez que as áreas dos brancos correspondem ao intocado e não gravado da matriz, porém é nessa superfície compacta - devido ao impacto da impressão - que surgem os vazios contrapondo-se, sobretudo, aos cheios dos pretos oriundos dosocos gravados em profundidade.

No entanto, o que distingue o branco da gravura não é um espaço vazio, como o branco do desenho. Ao contrário, é justamente o ponto em que a superfície da chapa se apoia na superfície do papel, sem intervalo – é o cheio, evidenciado às vezes pelas impurezas que um material repassa ao outro. O preto, por outro lado, é o buraco onde a tinta afunda: uma massa tanto mais densa quanto mais oco é o vazio que a produz. A alternância de cheios e vazios é física, corporal porque corresponde as áreas gravadas e não gravadas da chapa de metal. O vazio surge do cheio, como ilusão de espaço possível e é reabsorvido por ele (MAMMI, 2008).

As imagens dessa série de *Paisagens* demandam, igualmente, mediações complexas de vazios e cheios provocados por distensões entre a origem da paisagem fotografada e os acasos incorporados durante o processo de (re) mediações dos procedimentos adotados. A captura fotográfica intenciona, sobretudo, mimetizar um instante do real, porém, nessas distintas passagens por diversos meios, ocorrem perdas e acasos, cujos vestígios propiciam a coagulação de novas imagens-paisagens.

Contudo, depois de concluídas as imagens pelos procedimentos tradicionais de gravação e impressão sobre papel, as imagens impressas são novamente fotografadas, processadas numericamente e impressas sobre suporte de tecido (*canvas*) por meio de processos fotoquímicos.³ Essas imagens, (re) mediadas através de meios digitais, nos levam a pensar sobre as diferentes características entre granulações e relevos produzidos pelos meios tradicionais e os que resultam de uma remediação ou transcodificação com outros meios. As imagens dessas gravuras, ao serem digitalizadas e inseridas novamente no computador, sobretudo, perdem a aderência com a materialidade inicial, transformando-se em *imagem-matriz* de uma matéria ausente, uma imagem sem matéria. Embora, novamente, sejam possíveis manipulações na imagem pelos recursos do computador, intencionalmente, não são realizadas novas intervenções, apenas a escala é redimensionada para possibilitar a impressão sobre um outro suporte (*canvas*) (fig. 02).

3. As gravuras em metal medem 20x30cm e as imagens das gravuras numerizadas foram ampliadas para 68x100cm.

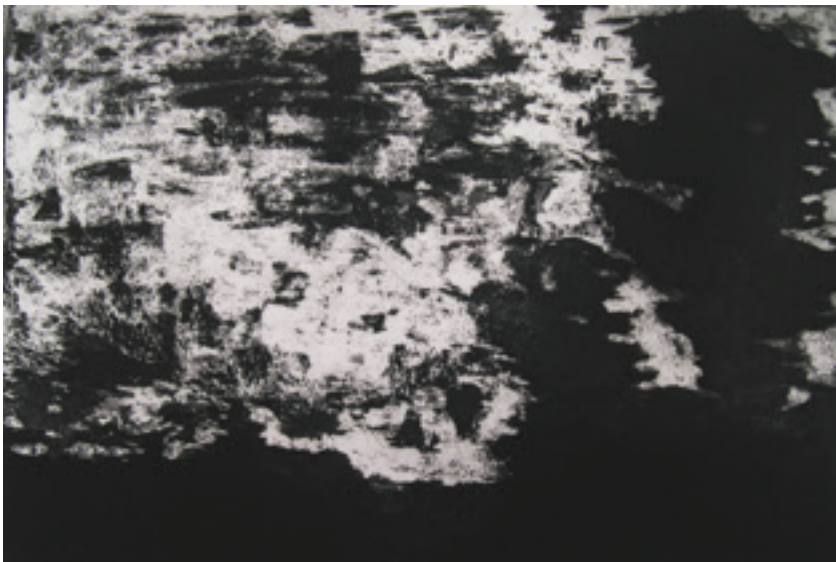


Figura 2. Lurdi Blauth, *Passagem III*, 2012, calcografia, água-tinta, 20 x 30 cm. Foto da autora.

As gravuras da série *Passagens entre Paisagens*, ao serem inseridas na memória do computador, têm suas características iniciais transformadas em valores numéricos, cujos dispositivos propiciam remediar a relação entre imagem e o objeto representado. Em tais operações, percebemos que as implicações entre diversos procedimentos técnicos de contato remetem a vestígios indiciários de paisagens, cujas marcas e grafias revelam, de certa maneira, as propriedades da imagem de uma gravura original. Contudo, é possível perceber que os vestígios foram amalgamados e reconfigurados através dos distintos procedimentos, os quais também deixam as marcas de suas diferenças e especificidades, hibridizando-se gravura, fotografia e pintura (devido ao uso do *canvas* e a montagem sobre um bastidor).

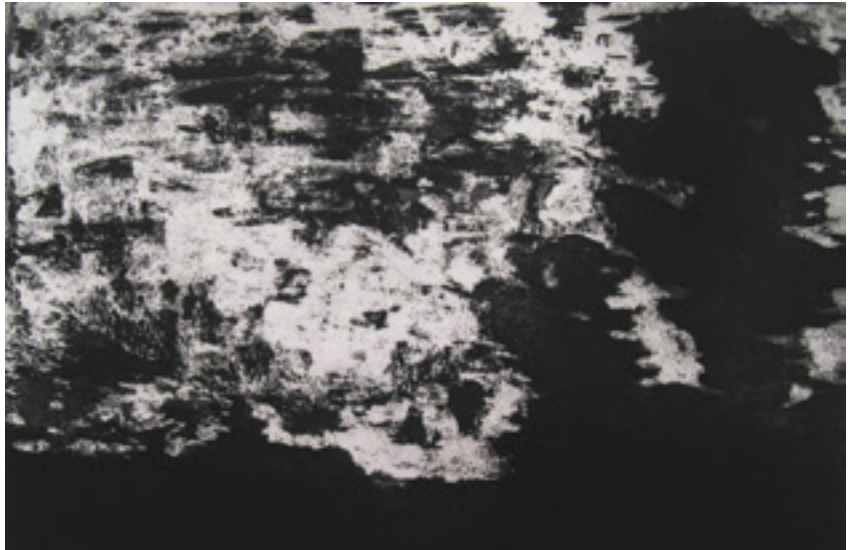
Nesse estudo, portanto, nos propomos abordar questões que envolvem o conceito de remediação⁴, para refletir sobre as transformações ocasionadas pela constante remodelação e inter-relação entre os procedimentos adotados na produção desses trabalhos. Essa série é operada por um *vai e vem* de gestos e ações que procuram intermediar e (re) mediar meios numéricos e a gravação manual, gerando analogias entre semelhanças e diferenças, entre os pixels do computador e os micros relevos da gravura tradicional. São imagens que entrelaçam granulações que também são traduzidas e comunicadas por números, cuja visualização não está mais vinculada a um referente real, mas a processos que subvertem os limites dos distintos meios empregados durante o percurso da criação.

Nessa investigação poética, as imagens articulam continuidades, que são configuradas pela interação entre as especificidades dos diferentes meios, nos quais, simultaneamente, são incorporadas as descontinuidades através das rupturas da unicidade, quando as gravuras são novamente digitalizadas, modificando

4. Remediação, termo abordado por Bolter e Grusin, 2000.

as relações de único e múltiplo, em suas possibilidades de reprodução de *imagem-matriz* e *matriz-imagem*. Nas imagens-paisagens oriundas das matrizes de cobre, são percebidas superfícies que ocupam micro relevos entre côncavos e convexos, exigindo um olhar tátil do espectador. Já nas imagens digitais e impressas sobre *canvas*, percebem-se superfícies construídas por infinitos pontos que imitam as imagens das gravuras e, de certa maneira, confunde o olhar do espectador que, diante do trabalho, tenta identificar granulações de uma gravura tradicional, de uma fotografia, ou mesmo de uma pintura (fig. 3).

Figura 3. Lurdi Blauth, *Passagem X*, 2012, calcografia, água-tinta, 20 x 30 cm. Foto da autora.



Embora, as imagens tradicionais e as imagens oriundas dos meios digitais tenham o mesmo significado, o sentido muitas vezes é diferente. O entrecruzamento de meios e linguagens promove uma abertura para um regime complexo de ressignificações que desloca a autonomia delimitada dos diversos campos de conhecimento. No entendimento de Flusser (2008, p.71), “o sentido das imagens tradicionais é chegar (orientar-se no mundo) e o sentido das imagens técnicas é o de seguir a flecha (dar sentido)”. Ou seja, as imagens técnicas são resultantes da produção de sinais provenientes do mundo apanhados por determinado aparelho que são refletidos em forma de vetores de significado. No entanto, não são sinais, mas apenas a matéria prima a partir da qual as imagens são reproduzidas. Os aparelhos não são refletores, mas projetores. Não “explicam” o mundo, como o fazem as imagens tradicionais, mas “informam” o mundo (*ibidem*).

Diante de operações com finalidades já programadas, são outras possibilidades que se abrem, e que nos impulsionam a repensarmos constantemente sobre a sistematização dos códigos já delimitados pelas diferentes tecnologias. Nesse aspecto, “o que faz [...] um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se

às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa que ele utiliza, é manejá-los no sentido contrário ao de sua produtividade programada” (MACHADO, 2007, p.14).

As imagens desse estudo, portanto, abrangem uma processualidade de diferentes dispositivos presentes em tecnologias que, talvez, expliquem ou informem procedimentos que procuram ressignificar ou (re) mediar o campo multifacetado e complexo da arte. Em outras palavras, a função da arte na sociedade tecnocrática atual, talvez, seja recusar a submissão da lógica dos instrumentos ou normas de trabalho, para reinventar as suas funções e finalidades, resultando em processos híbridos. São distintos processos de criação que não estão delimitados por um único sistema, mas a partir de uma perspectiva de cruzamentos e contaminações, que ora se fundem numa mesma imagem ora propiciam alterar e mesclar diferentes meios e linguagens.

BREVES CONSIDERAÇÕES

Na produção dessa série *Passagens entre Paisagens*, os procedimentos da calcografia propiciam que as imagens, ao sofrerem a ação do ácido, penetrem no corpo das *matriz-imagem*, revelando a ideia de permanência e unicidade de áreas de pretos intensos gravados, e de áreas brancas que correspondem ao não gravado. As analogias com os procedimentos de imagens impressas em contato direto com a matriz de cobre remetem à sua natureza material de marcas e relevos. Já as imagens resultantes da *imagem-matriz*, de certa maneira, explicitam, simultaneamente, a exploração paradoxal que permite (re) mediar os distintos recursos técnicos empregados durante o processo de criação. Constatamos que, nas imagens digitalizadas, há sempre a possibilidade de interação infinita na tela do computador, o que permite expandir suas dimensões de escala, suas intensidades e densidades de contrastes em pretos e brancos.

Na produção poética dessas imagens, portanto, os meios técnicos da gravura implicam em procedimentos de impressão pelo contato entre *matriz-imagem*, entre *imagem-matriz*. Ao mesmo tempo, os procedimentos originais são indagados, principalmente em relação à ideia de duplicar e multiplicar a unicidade de uma imagem gravada sobre uma matriz no momento em que é novamente fotografada e inserida no computador.

Nesses trabalhos, sobretudo, habitam indícios que evocam a presença de vestígios ou marcas de ausências, (re) mediando as contaminações provocadas pela interseção dos diferentes procedimentos. Num processo migratório de distintos procedimentos, as imagens gravadas ora adquirem novas granulações entre cinzas e pretos, ora aproximam-se dos contrastes de luz e sombra dos aspectos indiciários capturados pela fotografia original. As intermediações são tensionadas,

uma vez que o que está sendo visualizado pelo espectador é o resultado de remediações entre distintos recursos técnicos. Ao mesmo tempo, podemos dizer que, a gravura propicia que outros caminhos sejam tensionados através da interação constante em suas probabilidades híbridas que ampliam as delimitações de códigos já internalizados.

A gráfica contemporânea, portanto, além de utilizar os materiais tradicionais da gravura e continuar utilizando a gravura como gravura, também propõe o rompimento dos purismos empregados para introduzir outras relações entre distintas áreas do conhecimento, gerando transformações em seus conceitos básicos. As imagens dessa série de trabalhos, resultam da mescla de diferentes dispositivos técnicos e apropriações tecnológicas que, por sua vez, não são indiferentes aos meios empregados, pois estão embutidas de novos conceitos e modos de pensar sobre a visualidade estética da arte atual.⁵

5. Esta investigação poética apresenta resultados parciais vinculados ao projeto de pesquisa *Imagem e Texto: inscrições e grafias em produções poéticas*, que tem como um dos seus objetos de estudo, refletir sobre os processos de criação artística que aborda a incorporação de elementos visuais e dispositivos tecnológicos configurados pela hibridação entre distintos meios e linguagens.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, R. *A câmara clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1981.
- BLAUTH, L. *Marcas, passagens e condensações*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2011.
- BOLTER J. D.; GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*. London, England: MIT Press, 2000.
- COUCHOT, E. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. IN: PARENTE, A. (Org.) *Imagem máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- _____. *A tecnologia na arte*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *L'Empreinte*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1997. Catálogo de exposição. Tradução de Patrícia Franca.
- FLUSSER, V. *O universo das imagens técnicas*. São Paulo: Annablume, 2008.
- MACHADO, A. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- MAMMI, L. *Maneira Branca – as gravuras de Elisa Bracher*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- ROUILLÉ, A. *A fotografia: entre o documento e a arte contemporânea*. São Paulo: SENAC, 2009.
- RUSCH, Michel. *Les Nouveaux Médias dans l'art*. Paris: Thames & Hudson, 2000.

Lurdi Blauth

Artista plástica, professora, pesquisadora. Doutora em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFRGS, 2005, com estágio de doutorado-sanduiche na Université Paris I Pantheon-Sorbonne, França, 2003. Docente em cursos de graduação, pós-graduação na área das Artes Visuais; atualmente lidera Arte e Tecnologia: interfaces híbridas da imagem entre mediações e remediações, Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS. Realiza exposições individuais e participa de exposições coletivas, nacionais e internacionais.

(*) Texto submetido em 2015.