

POPFRITO:



Estética da Droga como Objeto Artístico e sua Emergência na Arte Contemporânea

Paulo Pellegrini Drucker Damásio

Orientador: Alvaro Martins de Seixas Neto
Bacharelado em Pintura - Escola de Belas Artes da UFRJ
2020



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE BELAS ARTES
BACHARELADO EM PINTURA

PAULO PELLEGRINI DRUCKER DAMÁSIO

**POPFRITO:
ESTÉTICA DA DROGA COMO OBJETO ARTÍSTICO
E SUA EMERGÊNCIA NA ARTE CONTEMPORÂNEA**

RIO DE JANEIRO

2020

Paulo Pellegrini Drucker Damásio

POPFRITO: ESTÉTICA DA DROGA COMO
OBJETO ARTÍSTICO E SUA EMERGÊNCIA NA
ARTE CONTEMPORÂNEA

Monografia apresentada como parte dos
requisitos para obtenção do título de Bacharel
em Pintura da Escola de Belas Artes, Rio de
Janeiro – RJ.

2020

Orientador: Alvaro Martins de Seixas Neto

RIO DE JANEIRO

2020

CIP - Catalogação na Publicação

DD155p Damásio, Paulo Pellegrini Drucker
Popfrito: estética da droga como objeto artístico e sua emergência na Arte Contemporânea / Paulo Pellegrini Drucker Damásio. -- Rio de Janeiro, 2020. 86 f.

Orientador: Alvaro Martins de Seixas Neto.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Bacharel em Pintura, 2020.

1. Arte Contemporânea. 2. Drogas. 3. Pintura. 4. Crianças. 5. Arte Pop. I. Neto, Alvaro Martins de Seixas, orient. II. Título.

Paulo Pellegrini Drucker Damásio

POPFRITO: ESTÉTICA DA DROGA COMO OBJETO
ARTÍSTICO E SUA EMERGÊNCIA NA ARTE
CONTEMPORÂNEA

Monografia apresentada como parte dos requisitos
para obtenção do título de Bacharelado em Pintura
da Escola de Belas Artes, Rio de Janeiro – RJ.
2020

O estudante supracitado está ciente de que o Trabalho de Conclusão de Curso será publicado na Base Minerva/Sistema Phanteon da UFRJ e poderá ser integralmente publicado no site do Curso de Pintura da EBA – UFRJ. Compromete-se com a possível reformulação de seu material de apresentação conforme orientações da banca no prazo de 30 dias, visando sua posterior publicação online. Compromete-se também a enviar resumo e no mínimo três imagens dos trabalhos realizados para seu orientador, a fim de serem divulgados online no site do Curso de Pintura da UFRJ. O cumprimento desses requisitos é necessário para o lançamento da nota do estudante.

Aprovada em: / /2020

Prof. Dr. Alvaro Martins de Seixas Neto, EBA – UFRJ

Prof. Dr. Julio Ferreira Sekiguchi, EBA – UFRJ

Prof. Dr. Pedro Meyer Barreto, EBA – UFRJ

Dedico essa tese a Ágatha Kreisler, que merece todas as gratidões mais ardentes e faz a vida ficar absurdamente mais bonita. Sou feliz demais do seu lado.

Agradeço aos meus pais, Gideon e Luciana, que me herdaram um ambiente de livre pensamento com carinho e zelo máximo.

Agradeço aos meus avós, Carmen, Cesar, Gloria e Milton. Hipermodernos do primeiro terço do século XX, são sempre uma fonte de amor e atitude.

Agradeço aos amigos João Torracca, Eduarda Freire, Gabriel Martucci, Keilah, Fernando Carneiro, Pablo Codazzi, Victor Cumplido, Caio Paiva, Guilherme Lírio, Marcos Gabriel, Fabia Schnoor, Johandson e mais tantos outros, pelas trocas e afetos que foram decisivos para a tese.

Agradeço a meu amor Ágatha Kreisler, que sempre me apoiou em tudo: de indicações de leituras a conversas frutíferas, ideias e títulos de obras, noites e mais noites me acompanhando enquanto eu escrevia, sempre com um ânimo e uma vontade contagiante.

Agradeço a minha sogra, Giana Lannes, por garantir tantos recursos para a tese.

Agradeço a minhas tias e tios: Claudia Drucker, que com total atenção e prestatividade, em conversas e ajudas, me ajudou a destrinchar academicamente o Popfrito, assim como Luiz, Marcia, Carla e Gil, que sempre são um apoio experiente e uma fonte de carinho.

Agradeço aos professores de Pintura e da EBA, em especial a Alvaro Seixas, Helio Branco e Cezar Bartholomeu, que em aulas e conversas me ensinaram as bases para desenvolver uma tese acadêmica, assim como fruitificar o pensamento artístico em muitas referências.

Aos gurus da poesia Zarvos e Chacal, que legaram muita luz e inspiração, incentivando-me a esquentar o cérebro pela escrita.

Agradeço a cartunistxs brasileirxs, que me viciaram de vez no desenho.

RESUMO

DAMÁSIO, Paulo. **POPFRITO: Estética da Droga Como Objeto Artístico e Sua Emergência na Arte Contemporânea**. Rio de Janeiro, 2020. Tese (Bacharelado em Pintura) —Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2020.

Um estudo do objeto-droga na contemporaneidade sob a ótica da arte, tangenciando questões da arte, do design, e da sociedade de consumo. A partir disto, um panorama sobre a influência deste objeto na Arte Pop Contemporânea, seguida da minha produção artística que contempla estes temas.

Palavras-chave: Teoria da Arte. História da Arte. Design. Psicodelia. Arte Pop. Crianças.

ABSTRACT

DAMÁSIO, Paulo. **POPFRITO: Estética da Droga Como Objeto Artístico e Sua Emergência na Arte Contemporânea**. Rio de Janeiro, 2020. Tese (Bacharelado em Pintura) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2020.

A study on the drug object in contemporaneity from the perspective of art, connected to issues of art, design and consumer society. From this, an overview on the influence of this object in Contemporary Pop Art, followed by my artistic production that addresses these themes.

Keywords: Art Theory. History of Art. Design. Psychedelia. Pop Art. Kids.

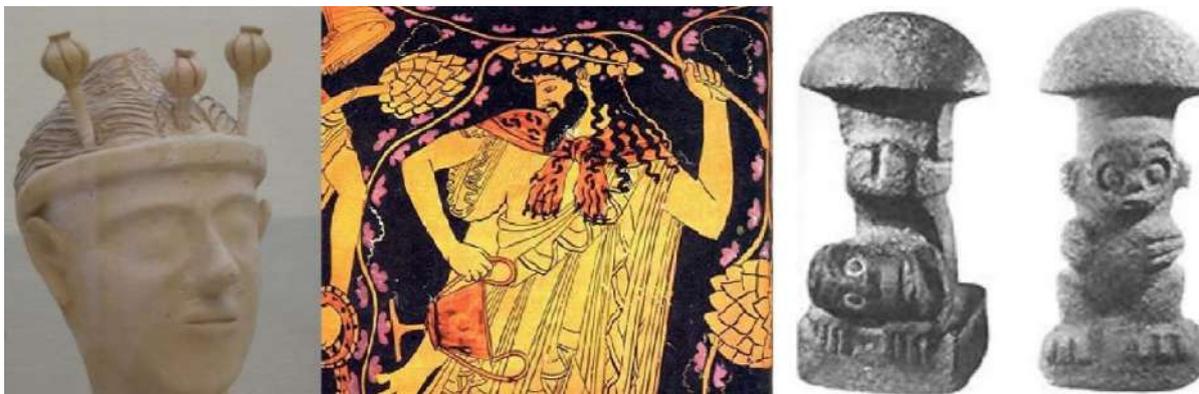
SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	18
2	ESTÉTICA DAS DROGAS COMO OBJETO.....	20
3	A POP ART E A PSICODELIA COMO FATORES CONSTITUINTES.....	24
3.1	A POP ART.....	24
3.2	A PSICODELIA.....	28
3.3	O LSD.....	29
3.4	A BLOTTER ART.....	30
4	BALAS E DOCES: ESTÉTICA INFANTIL NAS DROGAS.....	35
4.1	O QUE É A ESTÉTICA INFANTIL.....	36
4.2	COMO A ESTÉTICA INFANTIL SURGE NAS DROGAS: FETICHE, IRONIA E NOSTALGIA.....	39
5	O TEMA DAS DROGAS NA ARTE NEOPOP.....	44
6	MINHA PESQUISA: TRAJETÓRIA E OBRAS.....	55
6.1	PERCURSO.....	55
6.2	O POPFRITO EM MÁXIMAS.....	63
6.3	OBRAS.....	64
7	POPFRITO / EXPOSIÇÃO INDIVIDUAL - PAULO DAMÁSIO.....	78
8	CONCLUSÃO.....	81
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	83
	OBRAS CONSULTADAS.....	84
	OUTRAS REFERÊNCIAS.....	85

1. INTRODUÇÃO

As interações entre seres humanos e drogas tem uma origem histórica imprecisa. Seu registro arqueológico mais antigo data da pré história. Alguns autores sugerem que a própria formação do Homo Sapiens Sapiens se deu através das interações entre plantas alucinógenas, garantindo faculdades decisivas para a seleção natural, como propõe a insólita teoria do “Stoned Ape” de Terence McKenna.¹

Sendo a arte o reflexo e reinterpretação do mundo e de subjetividades, este tema – os químicos e plantas – é presente. Na transição da pré-história para a história antiga surgem representações artísticas do culto à substância, representada como um fato divino e mitológico, numa dimensão supra-individual. Em algumas culturas a droga surge como sendo imbuída de um Logos próprio. Nestas representações aparecem atributos garantidos às deidades Teonanácatl e Dionísio.²



Detalhe de estátua minoica de divindade da papoula. Detalhe de vaso helênico retratando Dionísio.

Estátuas de cogumelo possivelmente usadas em cerimônias religiosas maias.

À medida que a substância migra do vegetal para a química e feita em laboratório, também muda a relação social do humano com o químico: Entra como uma mercadoria de consumo anexada à sociedade industrial, seja de forma oficial – drogas lícitas e os fármacos – ou de forma ilícita e subterrânea, ainda que esta

¹ MCKENNA, Terence. **O Retorno à Cultura Arcaica**. 1ª ed. São Paulo: Record - Nova Era. 1995.

² Existem outros exemplos na história da arte, não demonstrados na tese. O objetivo aqui não é traçar um paralelo com o consumo contemporâneo de drogas, mas sim demonstrar de forma introdutória a trajetória da representação artística das drogas.

segunda categoria se enquadre na macropolítica, fazendo parte do sistema globalizado – desde as guerras do ópio do século XIX à atual guerra às drogas.

De forma análoga, o tema da droga ressurge na arte contemporânea, não mais de forma somente ‘subversiva’ ou contida, mas exposta como o produto industrial que se torna, como mercadoria nua. Esta clareza na apresentação do produto-droga sendo legitimado como um objeto artístico - mesmo que de forma irônica - nos propõe a observar as significâncias de sua forma. O que forma este produto, quais são suas características visuais? Existiria, portanto, uma certa estética, uma certa forma geral que os conjunta, assim como outras categorias de produtos – carros, brinquedos?

A presente pesquisa surge da hipótese que as drogas ilegais e farmacêuticas compõem uma estética particular como objetos, e que no século XXI essa estética foi assimilada e finalmente legitimada pelo movimento da Pop Contemporânea ou Neo Pop como um produto artístico nos meios oficiais do *establishment*. Este tema surge em inúmeras obras da Neo Pop com um tipo de visualidade e humor que assimila os campos antitéticos da arte pop sessentista e da Psicodelia.

Por fim, absorvo essa pesquisa pictórica em meus trabalhos: em operação similar à Neo Pop, assimilo elementos da Pop - o imaginário urbano de consumo, espelho do mundo; e da Psicodelia – a estética infantil, a sensorialidade, o humor icônico-irônico. Dessa amálgama surge o Popfrito, com marcas gráficas de autoridade e identificação com o ambiente brasileiro e *millenial*. Pop+Frito: A Arte Pop e Neopop em simbiose com o ‘frito’: dialeto afetivo urbano que nomeia um indivíduo sob efeito de narcóticos, ou uma linguagem afim com a das drogas.

2. ESTÉTICA DAS DROGAS COMO OBJETO

No senso comum, droga é substância ilegal e potencialmente nociva ao organismo; modifica a percepção, sensações, humor e comportamento.

Para além do conceito geral de droga, propomos que exista uma visualidade que compõe o lado matérico das drogas. O conceito do objeto-droga contemporâneo é geralmente indissociável do seu receptáculo, o invólucro que o conduz – como é o caso do ecstasy e do LSD. A droga recebe uma nova vestimenta, rótulo apropriado para o mercado marginal, o tráfico, e com uma nova identidade visual.

À medida que observamos a aparência desse objeto - do LSD, dos comprimidos de ecstasy, das “dolas” do tráfico brasileiro, e de aparato relacionado à maconha - encontraremos semelhanças e fatores que conjuntam essa visualidade das drogas. Não sendo elementos isolados, encontraremos esses lugares-comuns de forma repetitiva.

Vemos que o aspecto visual na embalagem da droga apropria ícones da cultura popular, assim como se desenvolve de forma orgânica e anônima, com um tipo de humor icônico e irônico.³ De forma intrigante, marcas e personagens infantis surgem em uma declaração muda e autorreferente, ao mesmo tempo em que declaram uma nova estética, o objeto-droga atual. Observamos isso nos seguintes exemplos:



³O jornalista gonzo Matias Maxx comenta a “arte da dolagem” no artigo da revista VICE “Do carimbo ao adesivo, a arte de mutuca das bocas cariocas”. Disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/4xgmk9/as-dolas-do-rio-de-janeiro

O “pino de pó” é um uso alternativo do tubo *Effendorf*, um pequeno receptáculo de plástico originalmente destinado para análises laboratoriais. O invólucro evidencia a ligação das drogas sintéticas com sua origem farmacêutica e industrial, assim como do design contemporâneo, neste caso, aplicado à ergometria laboratorial. No intuito do tráfico de tratar a droga como um produto, muitas vezes o “pino” recebe a “dolagem”: Papel ou adesivo estampado que identifica a procedência, o preço e algum tipo de decoração ou humor irônico característico. Já o LSD recebe estampagem em apropriações imagéticas, constituindo uma linguagem visual que a caracteriza como *blotter art*, qual será estudada no capítulo 3.4. Por fim, o comprimido do ecstasy apropria símbolos chave da sociedade de consumo, como *emojis*, marcas, personagens e brinquedos.

Se considerarmos que a droga é um produto de consumo assim como um hambúrguer ou uma cadeira- dadas as devidas diferenciações em efeitos e cargas sociais - poderemos utilizar os critérios do design e da indústria para analisar o objeto-droga: uma mercadoria. A partir da ótica do design, teremos que a droga é uma experiência de consumo em intensa integração ou comunhão com o público consumidor, de forma mais acentuada que o vestuário, os brinquedos, ou ainda a comida e os *sex toys*. Em maior ou menor nível, o objeto é absorvido através da experimentação, de forma física, sensória e neurológica. Afeta diretamente a subjetividade do usuário e em sua relação com o mundo. O caráter visual e palpável do objeto-droga pode influir na experiência narcótica, a partir de estampas e qualidades sugestivas. Ainda, pode levar o consumidor a desenvolver um jogo simbiótico com o objeto, onde a droga influi a moldar a percepção de mundo e do indivíduo.

A mercadoria-droga possui um caráter estético que é fetichizado em operação típica da indústria: não apenas por seu apelo imagético mas como também na forma que a cultura de massas alimenta este fetiche em produtos, séries e arte contemporânea que identificam e jogam com as drogas enquanto objeto. É o caso das capas de celular com estampas de remédios como o Rivotril, agora envolvidos com uma conotação fetichista.



O Gardenal é um barbitúrico usado como anticonvulsante, hipnótico e sedativo. O Brasil é o maior consumidor do clonazepam, princípio ativo do Rivotril, que é um benzodiazepínico de efeito sedativo, relaxante e ansiolítico. Por sua vez, a Ritalina tem como princípio ativo o metilfenidato e é o estimulante mais consumido no mundo. É indicado para o TDAH, assim como alguns usos para a obesidade e narcolepsia.



Christo e o lança-perfume

Retirado de: www.apreensaoearte.tumblr.com

Outro caso é o blog “Apreensão é Arte”. É de praxe que as polícias brasileiras fotografem o resultado de suas apreensões de drogas e outros itens ilegais para o seu registro interno ou jornalístico, e para isso costumam arranjar uma composição com os itens apreendidos. Algum internauta percebeu essa espécie de colecionismo e publica no blog as fotos de apreensões como se fossem um tema da arte (claramente de forma jocosa) atentando para as composições, os jogos de luz e o cuidado nesses arranjos.

3. A POP ART E A PSICODELIA COMO FATORES CONSTITUINTES

Para entender o objeto-droga atual e também a emergência do tema das drogas na arte contemporânea, com ênfase na Neo Pop, analisaremos os antecedentes que articulam esta estética. A Pop Art e a psicodelia se mesclam na nova estética relativa às drogas. Esses dois itens antitéticos são apropriados pela linguagem e conceituação, a fim de elaborar um novo objeto.

3.1 A POP ART

A expressão Pop Art se refere a um movimento artístico que surge na arte ocidental durante a década de 1950 no Reino Unido e se consolida nos Estados Unidos durante a década de 1960. Na época, o expressionismo abstrato, demasiado deslocado das questões do mundo, assim como a abstração e os modernistas tardios, pareciam carecer de um elo com a linguagem visual das questões do mundo, da realidade urbana. Estas formas de arte, antes disruptivas, agora eram absorvidas pelo establishment e tornavam-se, como foi o expressionismo abstrato americano, mercadoria e estandarte cultural e político no contexto da guerra fria. Neste contexto surgem a Pop Art e o Novo Realismo, ondas vibráteis onde a arte seria mais próxima e presente da cultura de massa, refletindo-a. O espelho do mundo em ebulição de consumo.

No Brasil, a visualidade hipersaturada e icônica reflete os temas políticos, onde mais urgente era a realidade em tensão de uma ditadura militar, ao invés de priorizar reflexos de uma cultura direcionada ao consumo. A Pop brasileira, de forma antropofágica, trazia a marca irônica da Pop em rebote ácido ao ventre do *American way of life*.

Para Simon Wilson, o germe de ideais da Pop Art se apresentava séculos antes. Em 1861, o proponente de arte figurativa e realista de vanguarda, Gustave Courbet, publica um manifesto do realismo no *Courrier du Dimanche* de Paris, no qual declara que “para um artista, a prática da arte deveria implicar participação de suas aptidões nas ideias e objetos do período em que vive”⁴. Em outro manifesto, datado de 1855, propõe que: "Saber, com o objetivo de poder realizar, era meu pensamento. Estar numa posição capaz de traduzir os costumes, as ideias, a

⁴ WILSON, Simon. A Arte Pop. Rio de Janeiro: Editorial Labor do Brasil, 1976.

aparência de meu tempo... em resumo, fazer uma arte viva, este é meu objetivo. ” Este intuito de que os artistas lidariam com o mundo presente e com a vida, trazendo-o para sua arte, é também a base para a arte pop. Exatamente um século após o manifesto de Courbet, Roy Lichtenstein, um dos criadores da arte pop na América, disse numa entrevista: "Fora está o mundo; está lá. O olhar da arte pop penetra nesse mundo."⁵

A Pop propõe uma celebração semicrítica do mundo atual. Nela o modelo não é tradicional, é de uma espécie que antes nunca tinha sido utilizada como base para arte, e, portanto, atrai fortemente a atenção do espectador. São imagens familiares, imediatamente reconhecíveis, característica da arte pop. Roy: "Na arte comercial pode-se encontrar coisas úteis, fortes, vitais"⁶ O pop é fruto do ambiente urbano: é cosmopolita como os movimentos de vanguarda, só que forma exacerbada e particular quanto à sociedade de consumo. Contempla aspectos especiais desse ambiente, aspectos que por suas associações e nível cultural pareciam à primeira vista incompatíveis como temas para a *high art*. Traz o superficial, o barato, o popular, o descartável: o material barato e industrial adentra o "Mundo da Arte"

A nova proposição de pensamento da Arte Pop intensifica a modificação do conceito de arte no século XX: não se trata mais de uma arte majoritariamente ligada à mimese da subjetividade do artista, de uma expressão de estilo ou sentimento. Para Arthur Danto, a Arte Pop não preza fundamentalmente pelo apelo sensorial a partir da cor e textura; o elemento sensorial é rebaixado para as características intelectuais tornarem-se protagonistas. Se Duchamp havia lançado as premissas do *ready made* e de uma arte não-retiniana⁷ com "A Fonte", a arte contemporânea é reconhecida pelo "Mundo da Arte"⁸ com as "Brillo Boxes" do "mensageiro improvável" Andy Warhol.

⁵ WILSON, Simon. A Arte Pop. Rio de Janeiro: Editorial Labor do Brasil, 1976.

⁶ Idem.

⁷ DANTO, Arthur. Marcel Duchamp and the End of Taste a Defense of Contemporary Art. *Tout Fait: The Marcel Duchamp Studies Online Journal*. 2000. Disponível em <https://www.toutfait.com/marcel-duchamp-and-the-end-of-taste-a-defense-of-contemporary-art/>

⁸ DANTO, Arthur. *The Artworld*. Nova Iorque: Journal of Philosophy, 1964.



Brillo Box, Andy Warhol. 1964

A obra de Warhol apresenta este objeto de consumo do americano médio em reprodução expandida, que vai à venda por milhares de dólares. Fora a reprodução expandida, são sensorialmente indiscerníveis do produto original: o que muda é o significado indexado à obra, a maneira como o mundo da arte significa e legitima o produto artístico. Este movimento leva a arte contemporânea ao establishment. Em contramão à defesa de Danto, a Arte Pop carrega um apelo sensorial tal qual a propaganda: A imagem de absorção imediata, explícita e icônica, através do uso saturado de cor e grafismos comuns aos meios de comunicação em massa como a retícula de Lichtenstein.

Mas o que também interessa à Pop, além da identificação e exposição da cultura de consumo, é o desejo de uma arte que ultrapasse o modelo contemplativo tradicional, isto é, a tentativa de criar uma obra que diminua a fronteira entre o objeto e o espectador. Enquanto há uma distância e separação na contemplação de um objeto artístico, certas artes aplicadas - como o design de produtos alimentícios, propaganda em pôsteres, placas de trânsito, sinais de rua - conseguem integrar o objeto artístico à vivência do espectador. Comunhão, conexão, uso, consumo.

Contemplação *versus* utilidade: tal é a discussão do design industrial desde o pós segunda guerra, como apresenta Rogério Duarte, em seu “Notas sobre o desenho industrial” de 1965.⁹ Há no design a corrente de pensamento que elogia e privilegia a arte que é posta em função do manuseio, da interação, da relação, como consideram a arte aplicada do design de produtos. Neste ponto também lembramos

⁹ DUARTE, Rogério. Notas sobre o desenho industrial. Rio de Janeiro: Cadernos Volantes e Colaboratório ESDI, 2017.

da corrente da arte relacional dos anos 80, pressupondo uma maior participação do espectador da obra de arte, que intensifica o senso de co-autoria da obra. Não se espera na pintura a mesma “práxis” de um objeto de design, a utilidade de uma cadeira, tampouco o lugar-comum um pouco óbvio da arte ‘interativa’, por vezes superficial como a arte “relacional” de “obras-selfie” em museus de grande porte. De maneira inédita a pop produzia um link útil com o público: não tratava de uma arte aplicada à práxis, como o desenho industrial, tampouco era ‘programada’ para produzir efeitos, como a arte a serviço da propaganda política, como a figuração engajada do realismo americano, russo ou hitlerista. Ainda assim, link útil, pois a sua apropriação de temas coletivos acabava por identificar mais o espectador com o produto artístico, visto sua genericidade e aproximação com a arte industrial: reduzido o gesto e a marca de autoralidade, a arte se funde à propaganda e à noção de mundo cotidiano e seus produtos. Há, claro, uma idiosincrasia nesta busca: de seguirmos à risca a premissa da arte ‘útil’ versus a arte per se, *ars gratia artis*, a pintura é fundamentalmente contemplativa e não terá função a não ser o seu valor como mercadoria, como moeda de troca elitista e lavagem de dinheiro.

3.2 A PSICODELIA

A psicodelia como movimento social e cultural é um dos formadores do cenário libertário e contracultural da década de 60 e 70, com um espírito de época que tinha como premissa a ampliação da consciência e o rompimento com o modelo de cultura tradicional, como era o *American Way of Life* nos Estados Unidos, caracterizando uma corrente antisistêmica e contracultural. O termo ‘psicodélico’ foi cunhado pelo médico pioneiro inglês Humphry Osmond em 1957, que estava entre os primeiros profissionais médicos a usar alucinógenos como ácido lisérgico para tratamento de vícios e estudo de esquizofrenia. Osmond escolheu essa palavra baseada na síntese de duas palavras gregas – “psyche”, ou psiquê, significando ‘mente’ e ‘delos’ significando ‘manifestação’, ou seja, a ‘manifestação da mente’.

O estandarte estético deste movimento libertário é a lisergia¹⁰, relativa ao ácido lisérgico, ou LSD (sigla de *Lysergsäure-diethylamid*, palavra alemã para a dietilamida do ácido lisérgico) A droga torna-se amplamente difundida e serve de fator combustível para reinvenção de uma nova subjetividade do indivíduo e do coletivo, paralelamente à questão ecológica, sexual e política.

Talvez a referência literária mais importante à psicodelia de então seja o livro *As Portas da Percepção*¹¹, que reúne ensaios sobre o uso da mescalina, psicodélico potente que é o objeto de estudo de Huxley para demonstrar a expansão da consciência. Huxley exemplifica este pensamento a partir da máxima de William Blake¹ que dá nome ao título “Se as portas da percepção estivessem limpas, tudo apareceria para o homem tal como o é: infinito.”

A novidade do LSD logo tipifica-se em diversas emanações e linguagens; tanto a sua química como fator propulsor para a criação artística, como também sua visualidade como objeto-droga, na *Blotter Art*.

¹⁰ LYSERGIC. Merriam Webster Dictionary. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/lysergic>

¹¹ HUXLEY, Aldous. *As Portas da Percepção*. 1a ed. Rio de Janeiro: Biblioteca Azul, 2015.



Exemplos de cartelas de LSD ou *Blotter Art*.

3.3 O LSD

O LSD é uma micromolécula extraída do fungo do centeio. A absorção desta molécula pelo corpo humano entra em contato com o sistema nervoso e produz como efeito alucinações vívidas, alterações na percepção de espaço e tempo, intensificações sensoriais e senso alterado de si. Seus efeitos podem durar até 12 horas. É uma droga ilegal na maioria dos países. No Brasil, seu uso é proscrito, constando na Lista F2 da ANVISA¹² assim como outras 135 substâncias psicotrópicas. Geralmente é veiculado em folhas de papel estampadas, as “cartelas” ou *Blotter Art*, das quais analisaremos a forma.

Há inúmeros livros e artigos que tratam da origem histórica do LSD. Todavia, uma fonte particularmente interessante é o livro “My problem Child” do químico suíço Albert Hoffmann, o ‘descobridor’ da molécula psicodélica. Nesta obra, ele relata que trabalhava na empresa farmacêutica Sandoz (atual Novartis) em Basel, Suíça. “Repetidamente, ouço ou leio que o LSD foi descoberto por acidente. Isto é apenas parcialmente verdadeiro. O LSD surgiu dentro de um programa sistemático de pesquisa e o ‘acidente’ não ocorreu até muito mais tarde.”¹³

¹² ANVISA. RESOLUÇÃO-RDC Nº 265, DE 8 DE FEVEREIRO DE 2019; Brasília: Diário Oficial da União. Publicado no D.O.U. de 12 de fevereiro de 2011.

¹³ HOFFMANN, Albert. LSD: My Problem Child. 4 ed. Nova York: Multidisciplinary Association dor Psychedelic Studies, 2017.

No princípio do comércio clandestino de LSD, a substância era distribuída em comprimidos ou cápsulas, ou às vezes depositada em cubos de açúcar. Por volta de 1970, o LSD começou a aparecer no formato de folhas de papel perfurado, originando o fenômeno artístico da *Blotter Art*.

3.4 A BLOTTER ART

“Blotter Art” é um termo em inglês que designa a estampa de uma “cartela” de ácido lisérgico. O dicionário Cambridge define *blotter* como: “a large piece of blotting paper with a stiff back that is used to absorb ink”¹⁴ Resumindo à língua portuguesa, o *blotter* seria equivalente ao papel mata-borrão, próprio para absorver tinta. Dentro do contexto do LSD esta palavra tem o significado apropriado pelo dialeto urbano, assim como o termo “cartela” no português, para se referir ao papel estampado no qual o ácido lisérgico é aplicado em estado líquido. Este papel é estampado com finalidades estéticas ou ‘propagandísticas’, e também para indicar a origem da substância, definindo sua pureza e concentração da substância. Após a impressão, a cartela é perfurada para ser destacada em doses unitárias.

O termo “Blotter Art” também trata desta estampagem como um assunto do campo artístico, validada por alguns círculos sociais como manifestação estética singular e coletiva. A linguagem presente nas cartelas transformou-se à medida que era impregnada pelas manifestações visuais de cada época. Quando o LSD entrou na consciência cultural pop dos anos 60 e 70, afetou uma geração de artistas, cujo trabalho ia refletindo esse novo estilo.

Tom Lyttle, escritor e historiador do tema, tendo publicado livros como “Psychedelics ReImagined”¹⁵ ilustra essa questão, no artigo “History of Blotter Art”¹⁶

Na década de 1960, pintores fantásticos realistas como Mati Klarwein e Robert Venosa foram fortemente influenciados pelo LSD (...) A capa do álbum que Mati produziu para o ABRAXAS de Santana refletiu esse novo estilo. Mais tarde, esta capa apareceu miniaturizada em *blotters*. Em São Francisco, artistas de pôsteres underground de quadrinhos e rock’n’roll como R. Crumb e Stanley Mouse logo viram suas imagens apropriadas para uso na Blotter Art.

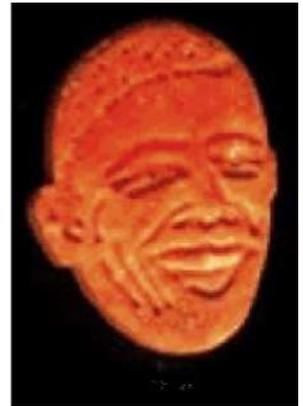
¹⁴ BLOTTER. Cambridge Dictionary. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/blotter>

¹⁵ LYTTLE, Tom. *Psychedelics ReImagined*. 1a ed. Autonomedia, 1999.

¹⁶ LYTTLE, Tom. *Blotter Art History*. Disponível em <https://tomlyttle.weebly.com/blotter-art.html>

Nas artes visuais o LSD influenciava desde as artes plásticas tradicionais como a pintura e escultura quanto a arte popular e também underground: o cinema, a música, a arte aplicada a produtos de consumo como vestuário, entre outras.

Eventualmente, o elemento satírico começou a aparecer; “uma cartela mostrava os "emblemas do FBI", enquanto outra mostrava a careca do ex-presidente soviético Mikhail Gorbachev - o popular ácido "Gorby".



O ácido “Gorby” e os *ectasys* atuais de Trump e Obama.

Grande parte do registro que temos hoje das cartelas nos mostra estampas apropriadas da cultura pop, ou desenhos de artistas anônimos, sendo, claro, um produto marginal. Um exemplo é uma das estampas mais icônicas, apelidada popularmente de “Bike”, que reimagina o momento da primeira experiência com LSD de Albert Hoffman em 1943. A imagem de autor desconhecido tornou-se um dos símbolos da cultura lisérgica, enquanto continua em circulação como “cartela” no comércio clandestino em diversas procedências e reimpressões até hoje.



Reedição da “cartela” Bike.

É possível traçar relações entre artistas que optam pelo anonimato e produzem trabalhos na era contemporânea. A lembrança imediata é de Cildo Meireles, por motivos políticos, estampando mensagens em garrafas de Coca-Cola e o “Quem matou Herzog” – novamente o produto subversivo- até a pixação e Banksy.

Como Toby Clark afirma em “Arte e Propaganda no Século XX”, “toda arte e forma de cultura é um *statement* político”¹⁷, assim, toda sorte de arte pop e ideologia era uma expressão visual cabível para ser estampada e consumida no *blotter*, “à medida que a *blotter art* se espalhava como um fogo selvagem.”¹⁸

O LSD é uma poderosa experiência espiritual para muitos e, para alguns, essa experiência tem implicações políticas. Símbolos ocultos e religiosos foram utilizados, como o yin yang, pentagramas e assim por diante. Mas uma das inspirações mais consistentemente populares para blotter art ou cartelas permanece, até hoje, sendo o personagem de quadrinhos ou de desenhos animados. Ao longo dos anos, exemplos de desenhos animados utilizados incluem “Felix the Cat” de Otto Messmer, “Pateta” de Walt Disney, e “Aprendiz de Feiticeiro de Mickey Mouse”, além dos mais contemporâneos “Beavis and Butt-head”, Bart Simpson e South Park”.

Tom Lyttle

A estampa revela, por vezes, a procedência e a qualidade do produto. Seria a “Blotter Art” uma forma de arte marginal destinada ao consumo, “gravura consumível” como a estampa de uma camiseta ou o baixo-relevo de um “biscoito Trakinas”?

¹⁷ CLARK, Toby. Art and Propaganda in the Twentieth Century: 1 ed. Nova York. ABRAMS, 1997.

¹⁸ LYTTLE, Tom. BLOTTER ART HISTORY. Disponível em <https://tomlyttle.weebly.com/blotter-art.html>



Uma adaptação duvidosa do “Pernalonga” e “Lola”. O personagem “Snoopy”.

O pioneiro colecionador de cartelas e articulador da cena da Blotter Art é Marc McCloud, um artista e ex-professor de arte de São Francisco, EUA. A coleção de Marc cobre 30,000 cartelas de LSD desde o fim dos anos 70 até hoje. Sua coleção pode ser vista no Museum of Illegal Images, cujo nome sublinha sua mercadoria subversiva, em São Francisco. Ele comprava estas folhas perfuradas e as emoldurava, dispondo-as como obras de arte.



O “Museum of Illegal Images” em São Francisco, EUA.

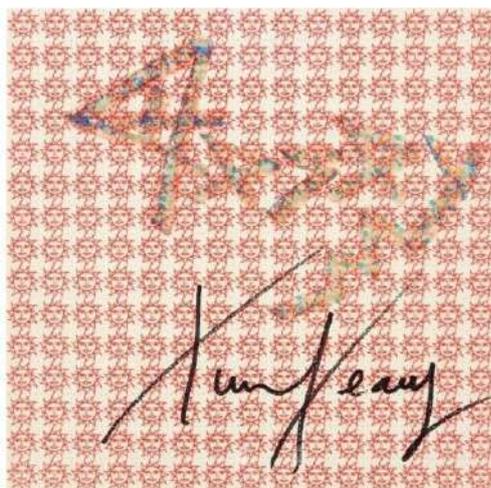
Neste movimento da redesignação do *blotter* como obra artística, artistas e designers começaram a produzi-lo sem a droga aplicada, para fins somente

coleccionáveis e estéticos. Acentua-se aqui o valor do fetiche de mercadoria intrínseco.

Ironicamente, era inicialmente difícil para McCloud coletar as cartelas não-dosadas (e legais), fazendo dele ao mesmo tempo um colecionador de arte e um marginal. (...) "Devido ao seu interesse nesta inusual forma de arte popular, McCloud começou a produzir suas próprias imagens – assim como fazendo conexões com outros artistas em sua comunidade – e a larga parte de sua coleção migrou para as cartelas não-dosadas e dentro da lei. As peças antigas de sua coleção foram intencionalmente expostas à luz ultravioleta, para destruir qualquer traço de LSD que pudesse estar impregnado nas cartelas.

Tom Lyttle¹⁹

McCloud promoveu a sua coleção particular em galerias, tendo exposição e reconhecimento internacional. O "Museu do LSD" ou Museum of Illegal Images figura em reportagens de diversas revistas virtuais, como VICE, Wired e Huffpost.²⁰ A forma de arte das cartelas não-dosadas transformou-se em um mercado próprio de arte, devido a seu valor cultural e fetiche de mercadoria agregado: Personalidades como o "guru contracultural" do LSD, Timothy Leary; o químico suíço Albert Hoffmann; o inventor do MDMA, Alexander Shulgin e o escritor beatnik Alan Ginsberg eram convidados a assinar as cartelas, e logo elas se transformariam em itens de arte, avidamente consumidos pela comunidade psicodélica e da arte marginal.



Exemplo de uma cartela não dosada, assinada por Timothy Leary e Ken Kesey.

¹⁹ LYTTLE, Tom. BLOTTER ART HISTORY. Disponível em <https://tomlyttle.weebly.com/blotter-art.html>

²⁰ RHODES, Margaret. Inside the LSD Museum That the DEA Somehow Hasn't Torn to the Ground. 2016.

Disponível em: <https://www.wired.com/2016/02/inside-the-lsd-museum-that-the-dea-somehow-hasnt-torn-to-the-ground/>

4. BALAS E DOCES – A ESTÉTICA INFANTIL NAS DROGAS

Curiosamente, um fator visual que está presente na Arte Neo Pop, na psicodelia e na cultura das drogas, é a temática infantil.

Não somente presente na visualidade dessas correntes culturais, essa mistura de símbolos se extrapola até a linguagem: Os termos “bala” e “doce” – retirados de seu contexto original - são comumente usados na cultura das drogas para se referir ao ecstasy e ao LSD, respectivamente, num dialeto informal e afetivo.

Como que esses dois contextos (o mundo das drogas e o das crianças) tão díspares, aparentemente opostos, se fundem na linguagem? Este dialeto informal é resultado de uma referência estética anterior, onde esses dois campos aparecem ligados? Inúmeras vezes surgem juntas nas drogas, na psicodelia e na Arte Neopop as temáticas das crianças.



Ícones infantis: Brinquedos, *emojis*, Quico da série Chaves, personagens do filme Dumbo.

4.1 O QUE É A ESTÉTICA INFANTIL

Para não gerar ambiguidade ao leitor, caracterizaremos o termo “estética infantil”. Diferentemente da expressão do campo da medicina que designa procedimentos estéticos e cirúrgicos em crianças, assim como não reconhecemos no termo o significado “infantiloide”, termo pejorativo para certa estética frívola ou rasa, entendemos por estética infantil o conjunto de formas, cores, símbolos, temas e arranjos que caracterizam as manifestações culturais do imaginário infantil, estando presentes em diversas facetas da cultura de massa, como artigos de consumo: brinquedos, móveis, roupas, assim como na mídia, em desenhos animados e animações. Ainda que não sejam produzidas por crianças, são destinados a elas e são a aparição visível da cultura consumida por este grupo. Acaba por se fundir ao imaginário destas, visto que tão presente e característico da socialização e da memória afetiva delas, pela interação cotidiana. Em outras palavras, este conjunto de ‘normas’ visuais que regem e caracterizam os artigos da cultura infanto-juvenil, compostas por ícones, formas, cores, símbolos, temas e arranjos... Chamaremos de estética infantil.

A maioria dos produtos destinados a crianças propõe algum tipo de jogo, elemento lúdico, *playful* gerando um engajamento ativo na criança, como visto nos brinquedos, que são objetos de consumo produzidos com a finalidade do brincar, do uso não contemplativo. Este “uso em comunhão” retoma os pontos defendidos pelos designers desde a linha bauhasiana até o designer e artista plástico Rogério Duarte previamente citado. Independente da discussão “o design é arte?”, os produtos infantis acabam por definir certa estética, certas características visuais que se diferenciam de produtos destinados a outras faixas etárias, ainda que hajam pontos onde a moda ou outros segmentos da arte aplicada se apropria de temas infantis de forma “remixada”.



Pães Finlandeses Vilpuri destinados ao público infantil. Elementos lúdicos e brincantes.

Uma rápida observação nos indicará as cores saturadas e vibrantes, geralmente em tons primários e secundários, ao mesmo tempo em baixa complexidade de tons. Designs vívidos e fortes, a preocupação com a textura dos objetos - a questão tátil que se apresenta na interação: parques, brinquedos com botões, sons e luzes. Nas embalagens de produtos infantis, a presença quase onipresente de personagens sorridentes.

Para otimizar o consumo dos produtos infantis, a indústria se vale do estudo comportamental, traçado por alguns autores como Piaget²¹, que trata do desenvolvimento cognitivo da criança. Dessa forma, desenvolve certas visualidades e ícones que amplificarão o desejo de consumo, aumentando a identificação do consumidor-mirim com o produto. Através deste estudo sobre a percepção visual e sensorial das crianças, são utilizados certos princípios no design e elaboração de produtos feitos para este público-alvo. Na publicação "Design for Kids", Debra Gelman²² apresenta um manual de como elaborar personagens e embalagens destinadas ao consumo infantil, a partir do design. Afirma quanto á percepção visual: "Na faixa etária dos 2 a 4 anos, as crianças focam em detalhes ao invés do aspecto geral. (...). Conseguem ordenar itens por apenas uma característica por vez (por exemplo, cor, forma, e assim em diante."

²¹ PIAGET, Jean. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 2003.

²² GELMAN, Debra. Design for Kids. Rosenfeld, 2014.

E quanto ao comportamento:

A personalidade do personagem destinado à criança precisa levar em conta uma fase essencial do desenvolvimento neurológico que ocorre entre os 7 e os 8 anos de idade. É a partir dessa idade que as crianças testam o comportamento de 'rebelião' para encontrar seu lugar no mundo. Elas desenvolvem um grande interesse em mundos e descobertas de fantasia e são altamente influenciados pela TV, videogames e pelo que seus colegas acham legal.²³

Personagens simples e unidimensionais se tornam redundantes da noite para o dia, e são vistos como muito infantiloides. Personagens atrativos para a fase dos 7-10 anos tem personalidades mais complexas, se parecem e comportam-se mais “radicais”.



Os personagens “Galinha Pintadinha” e “Dollynho”



“Tigrão” e o mascote do “Cheetos”

²³ GOSLING, Emily. The serious business of designing for fun: Packaging for kids. 2012. Disponível em: <https://www.designweek.co.uk/issues/may-2012/the-serious-business-of-designing-for-fun-packaging-for-kids/>

4.2 COMO A ESTÉTICA INFANTIL SURGE NAS DROGAS: FETICHE, IRONIA E NOSTALGIA

A experiência psicodélica poderia tanto levar o viajante a miragens de outras dimensões, assim como poderia induzir um estado de euforia infantil.

Rob Chapman

Se na Idade Pré-Histórica e Antiga a mitologia que envolvia a arte sobre drogas era a de deuses e sub-deidades, no contexto moderno e contemporâneo esse fator divino geralmente é destituído e uma nova mitologia visual é formada a partir da droga como objeto, que recebe novas informações visuais. A temática infantil nas drogas é um fator recorrente: seja no LSD, nas “dolas” do tráfico ou nos comprimidos de ecstasy.

Essa discussão encontra o ponto mais palpável se analisarmos a trajetória do LSD, o ácido lisérgico.

No caso do LSD, essa equação é vista desde o começo da aparição da “Blotter Art”. É difícil precisar a data das cartelas de LSD, sendo uma mercadoria marginal e altamente perecível: poucos são os exemplares que se mantiveram íntegros, assim como são raríssimos os registros de “cartelas” dos anos 70. A fonte mais bem preservada de informação histórica é a coleção de cartelas de Marc McCloud, e existem bons registros no que restou do periódico “Microgram”, jornal interno do DEA, a Drug Enforcement Agency dos Estados Unidos. Alguns dos registros de McCloud apontam que as temáticas infantis estiveram presentes desde que o uso de “cartelas” impressas se instituiu como o veículo físico para o LSD, nos anos 70.



“Bunny” de 1976, uma das primeiras cartelas perfuradas que se tem registro. “Dancing Bears”, design de Stanley Mouse, artista gráfico da banda Grateful Dead. “Sorcerer’s Apprentice” de 1977.

O autor de “Psychedelia and other colours”, o jornalista e músico de rock Rob Chapman, defende que a nostalgia é um dos elementos formadores da psicodelia. Este seria o motivo causal para a aparição de tantas estéticas infantis nas drogas.

Ainda sobre o efeito do LSD:

“[A mente] não consegue mais modular, moderar ou instigar a racionalização necessária que nos previne viver em um estado permanente de graça regressiva (...). Ordinariamente só dois grupos vivem regularmente dessa forma: As crianças pequenas e os certificadamente insanos (...) LSD não apenas abre as portas da percepção, permite compreender o inferno e o angélico, mas também abre a janela da “casinha de brinquedo” da alma. ”
24

Rob Chapman

A clareza da abertura sensorial que defende Aldous Huxley em “As Portas da Percepção” seria possível na regressão a um estado de infância, em operação comparável à busca do Tao primordial pelos taoístas.

Um elemento chave para entender melhor a questão é o livro “Alice no País das Maravilhas”, possivelmente a grande aspiração e referência para o início da cultura psicodélica. A obra de Lewis Carrol é uma das mais adaptadas para o cinema e TV na história do mundo ocidental, também produzindo marcas na música, desde “White Rabbit” da banda americana Jefferson Airplane até “The Freaking Alice” do roqueiro gaúcho Júpiter Maçã. Muitas significâncias são atribuídas à obra, tendo sido

²⁴ CHAPMAN, Rob. *Psychedelia and other colours*. 1a ed. Londres: Faber & Faber Ltd, 2015.

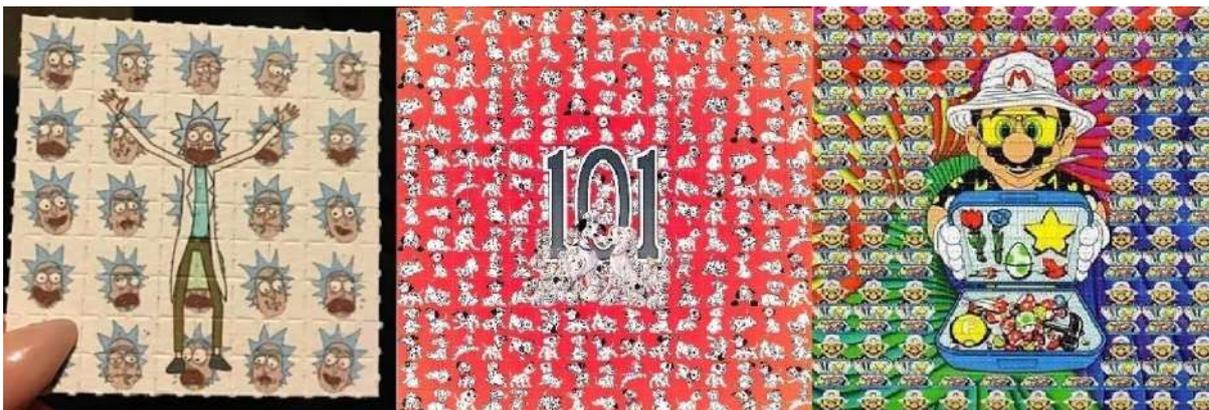
analisada por semiologistas e teólogos, desde freudianos a darwinistas. Não somente pelo imaginário fantasioso e surrealista, o livro mostra a protagonista Alice "no limiar da maturidade, se deparando com a turbulência de crescer." A motivação psicodélica e infantil da obra influenciou uma série de fenômenos artísticos, especialmente observáveis na música inglesa sessentista como o gênero do "Toytown Pop" que misturava sons e cantigas infantis com rock psicodélico, assim como o filme "Yellow Submarine" dos Beatles. Naturalmente, essa influência chegou até a "Blotter Art", trazendo ícones do universo criado por Lewis Carrol.



O "Chapeleiro Maluco" versão Disney e a ilustração original de "Alice Através do Espelho", ambos apropriados para a *Blotter Art*.

"Nada dura para sempre e nada desaparece tão rápido (e ainda assim retém sua bagagem emocional tão assiduamente) como a infância." ²⁵Seguindo essa linha de raciocínio, não só a nostalgia faz uma menção aos efeitos do LSD, mas também opera como no marketing, aludindo a uma necessidade de consumo, a identificar o consumidor com o produto, como comenta o filósofo Walter Benjamin em seu conceito de "Melancolia". Indica-se o fator escapista na nostalgia. Se as cartelas dos anos 70 traziam Alice e Mickey Mouse, as dos anos '00 e '10 trazem "101 Dálmatas", o desenho animado psicodélico "Rick & Morty" e "Mario".

²⁵ CHAPMAN, Rob. *Psychedelia and other colours*. 1a ed. Londres: Faber & Faber Ltd, 2015.



“Blotter Art” contemporânea. Notar que o Mario da última “cartela” faz uma menção ao jornalista *gonzo* Hunter Thompson.

Os elementos infantis na *drug culture* constituem um humor irônico, visto que tratam de um item marginal e submundesco, trajando aspectos de uma cultura infantil inocente.



Seguindo a mesma linha de raciocínio apresentada, a estética infantil se apresenta da mesma forma em outras drogas – vide os comprimidos de ecstasy em formato de Bob Esponja e *LEGO*.



Uma menção notável é a doleta de cocaína "Pó Ké Bom", apreendida pela Polícia Militar em Inoã, Niterói, em 2016. A "arte da dolagem" configura-se uma atividade marginal de tarjar drogas, realizada por traficantes a fim de identificar a qualidade e proveniência (no caso a "boca" de venda) da droga. O "Popeye" também aparece em uma "dola" de maconha de origem desconhecida.



Também surge em apetrechos para utilização de drogas, como o papel de apertar cigarros ou "seda" *Juicy Jays* com uma estampagem que remete às embalagens de gomas sortidas, aos papéis de carta dos anos '00 ou até à personagem infantil Moranguinho.

5. O TEMA DAS DROGAS NA ARTE NEO POP

A Neo Pop é uma atualização da Arte Pop a um contexto que se aproxima e se instaura na era da internet, de uma sociedade de consumo globalizada e hiperconectada, consolidada nos anos 00 e 10. Assim como a pop sessentista, se relaciona com os temas do consumismo, comentário cultural e engajamento com mídias de massa. Os temas comuns à Pop original surgem reorganizados de forma mais plástica e flexível. Há um movimento mais acentuado de remix, de antropofagia visual e apropriação, sintetizando um novo objeto e *Zeitgeist* artístico. Ainda que os artistas que serão aqui citados não necessariamente se identifiquem com esse movimento, podemos associar os temas da Neo Pop a questões em jogo no trabalho desses.

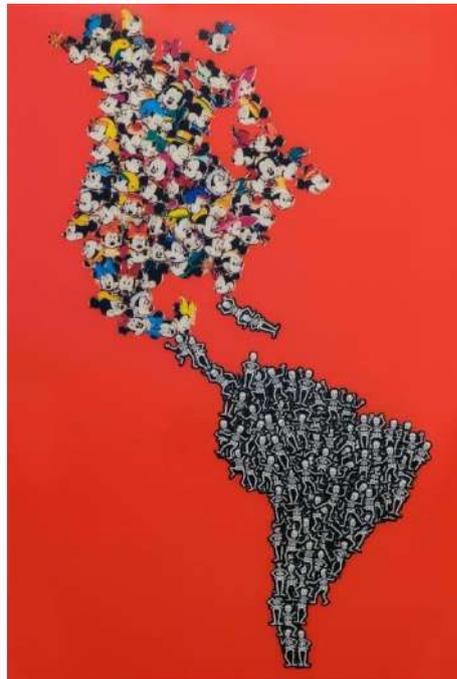
Trata da intensificação do desejo do objeto, ou o consumismo, desde o fetiche de mercadoria ao conceito de melancolia de Walter Benjamin; o objeto de consumo como reflexo do status e auto identidade, de forma mais amplificada e sensorial. Atesta a bolha social e o vício, o estado solipsista e alienado da cultura de consumo. Num comentário ambíguo, é possível não discernir se apresenta uma subversão ou indulgência com a sociedade de consumo e o mercado. Podem refletir o comodismo na crítica, possuem marca irônica, que absorve o consumo, mas não explicitamente o problematizam; o re-absorvem como operação mercadológica.

É um reflexo geracional de uma cultura imersa em símbolos e referências, desprovida de utopias. Sua aparente obviedade pode refletir a complexidade do problema ético e estético do consumo. É o caso da obra de Jani Leinonen, que utiliza da linguagem dos objetos de consumo para desenvolver uma poética crítica e ácida, em termos irônicos comuns à pop contemporânea.



The Most Terrible Things, Jani Leinonen. 2015

O artista brasileiro Nelson Leirner pode ser considerado um precedente da Neo Pop, pois antecipa algumas questões em sua obra sessentista e realiza posteriormente uma síntese própria, utilizando itens de consumo e personagens infantis em sua produção crítica e irônica dos anos 90 e 00, também acrescentando elementos regionais e religiosos.



Assim é se lhe parece. Nelson Leirner. 2003.

Curiosamente, esse movimento retoma a pobreza matérica dos objetos descartáveis - como os balões de Jeff Koons - e os lustra, os molda em reproduções expandidas e materiais luxuosos. É o elogio da paródia. Alegoria da vacuidade revestida de brilhos. Pode ser considerada como um comentário sobre o fetiche da mercadoria. Em operação parecida os artistas Mauro Perucchetti e Damien Hirst reinventam remédios farmacêuticos de forma luxuosa, atentando para o tato, as pílulas em matérias transparentes ou hiperplásticas.



Balloon Dog. Jeff Koons. 2002.



Mauro Perucchetti. Luxury Therapy. 2015.



Damien Hisrt. H20® (Pink),
PD 237 e VIS KEN 5 (Mint). 2014. Oruvail 200mg. 2014.

No tocante às drogas, estas não são um fator isolado na Neo Pop: existe uma produção fundamental ligada explicitamente à cultura das drogas ou a uma visualidade que a tangencia. Apresenta-as já assimiladas pelo consumo, como são as drogas farmacêuticas e psiquiátricas, os esteroides, as pílulas de emagrecimento, assim como as drogas ilegais presentes na contemporaneidade.

A cultura caminha para uma drogadição mais intensa, aliada à indústria farmacêutica e seu lobby. Drogas que operam com a resolução imediata das causas críticas, das doenças, do tédio, do desejo da inebriação. Se o movimento psicodélico trazia uma premissa positiva quanto as drogas a serviço da arte, numa abertura de criatividade e consciência, a Neo Pop pode revelar visão negativa e irônica: As drogas, fármacos localizados, se apresentam reflexo de uma cultura narcisista e individualista – indivíduos exilados em suas bolhas identitárias de consumo. Um hedonismo capitalizado e solipsista. Seja como um espelho da sociedade quanto um fator exploratório, traz referências visuais de uma psicodelia atualizada. Considero esse fator como constituinte da Neo Pop, ainda analisado pela crítica de arte de forma rasa. É uma pós-psicodelia, fruto da arte pop e da psicodelia a partir dos anos 60; pares antitéticos reunidos pela arte contemporânea e integrados pela sociedade do consumo. Um “pop turbinado”, ou Popfrito, voltado à fruição e sensorialidade enquanto maximamente efetiva e palatável. Um reflexo e celebração da cultura de consumo das drogas.

A partir dos apontamentos das tendências e características comuns na pop contemporânea, chamarmo-las de popfritas. Frita pois: a droga é um dos pontos

mais críticos do consumo e uso na cultura de massas, portanto, mais palpável: onde a experiência do consumo começa no fetiche contido na droga, legal ou ilegal, evidenciando a linguagem da droga como mercadoria, como objeto. Pensemos no design das drágeas de remédio, nas ampolas de cerveja, nas drogas ilegais ultracoloridas e suas embalagens. Ao consumo, a noção do objeto e suas atribuições se fundem na experiência corpórea e subjetiva do indivíduo, produzindo efeitos no seu metabolismo e psique. Após o uso, ainda pode ser percebida a retomada do desejo do consumo, seja pela sugestão cultural ou pela dependência. Logo, as drogas estão em lugar único nos produtos de consumo pela intensidade e intimidade da relação do indivíduo com o produto.



Designer Drug Set: Hermès. Jonathan Paul. 2012

Cocaine/Chanel Paris. Erik Salin. 2017.

Os temas que constelam as drogas ilegais ou legais são comuns na arte e perpassam os estilos e épocas. Desde os povos ameríndios Huichol que produzem padrões geométricos recriando visões do peiote, aos comedores de lótus na Odisséia de Homero, até os escritores do ópio, como Thomas de Quincey, ao pintor neo-expressionista Jean Michel Basquiat, arte e drogas são campos que se relacionam desde o começo da história registrada da humanidade.

O tema das drogas começa a surgir de forma mais notável na arte da era moderna ocidental através da literatura autobiográfica "confessional", onde autores relatam suas experiências com psicotrópicos. O escritor inglês Thomas de Quincey funda o estilo com "Confissões de Um Comedor de Ópio" em 1880. A obra traz a máxima "O prazer e as maravilhas estão além da sua imaginação. Mas também os

perigos e as dores." O artigo da "The Long Trip: A potted guide to art and drugs"²⁶ aponta a nova tendência de linguagem do autor em relação ao tema: "A ambivalência de De Quincey - um sentimento de orgulho e angústia em relação ao fardo da criatividade e do consumo de drogas - é uma imagem que foi cultivada por outros e que carregou muita ênfase nos séculos que se seguiram."

A seguir, somam-se inúmeras obras como "Haxixe" de Charles Baudelaire e "Ópio" de Jean Cocteau, comentando suas vivências e relação estética com as drogas. Este tipo de literatura se estende de formas diversas com os escritores do século XX como o *junkie* e um dos "pais" da literatura pós moderna, William Burroughs; o romancista do xamanismo, Carlos Castaneda; o escritor americano Charles Bukowski, entre tantos.

Além de ser um tema de enfoque para a prosa e poesia, a influência narcótica pode ser identificada em padrões de acordo com as eras, revelando-se como um elemento social: A crise de identidade dos escritores opiômanos, a velocidade anfetamínica do século XX como na obra de Kerouac. A anfetamina, sob a forma de medicamento vendido sem receita, Bazedrina, deu a Kerouac a energia para suas maratonas de digitação, permitindo que ele escrevesse *On the Road* em três semanas e *Os Subterrâneos* em três dias.

Nas artes plásticas as drogas surgem como um fator exploratório, uma influência estética ou mesmo um objeto de estudo, elogio e apreciação. O quadrinista americano Robert Crumb relata em entrevistas e em seus quadrinhos que o uso do LSD foi um catalisador para criar seu estilo pessoal de desenho, como surge em seu personagem "Fritz the Cat".²⁷

Hélio Oiticica traz o programa "Cosmococa" onde a droga assume um papel central: As instalações são ambientes de imersão sensorial para o espectador e

²⁶ PAGE, Thomas. The Long Trip: A Potted Guide to Art and Drugs. 2016. Disponível em: <https://edition.cnn.com/style/article/art-and-drugs/index.html>

²⁷ JONES, T. Matthew. The Creativity of Crumb: Research on the Effects of Psychedelic Drugs on the Comic Art of Robert Crumb. Journal of Psychoactive Drugs. 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/5689224_The_Creativity_of_Crumb_Research_on_the_Effects_of_Psychedelic_Drugs_on_the_Comic_Art_of_Robert_Crumb

buscam emular os efeitos narcotizantes ao mesmo tempo que se propõem como ambientes livres para a experimentação corporal.²⁸



“Fritz the Cat” por Robert Crumb.

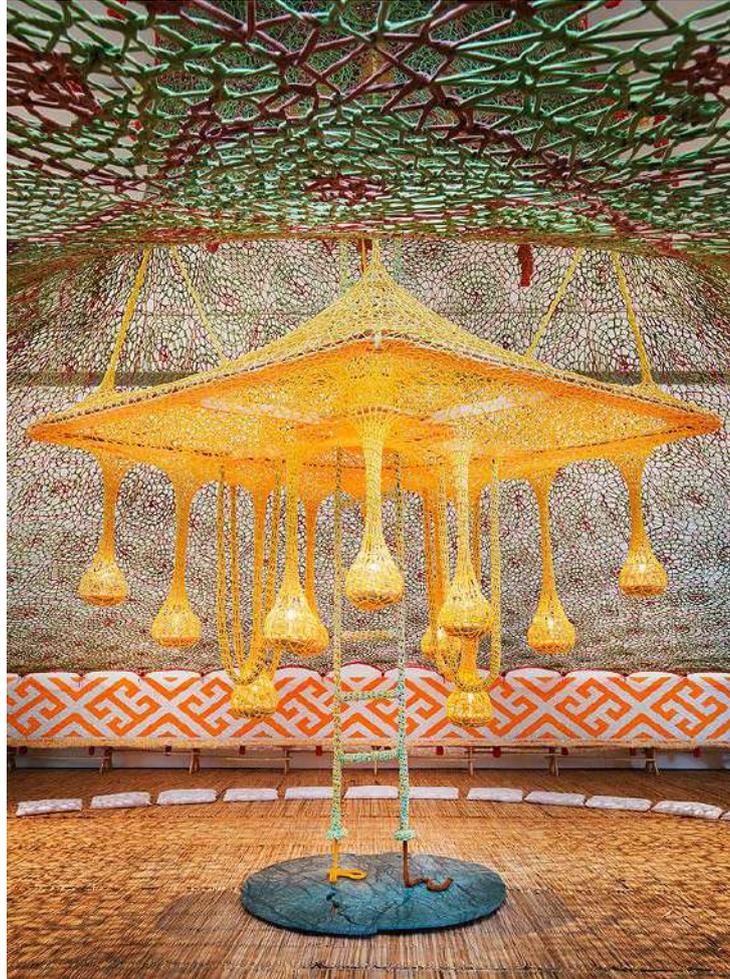


Cosmococa – Hendrix War. Helio Oiticica. Instalada em Inhotim desde 2009.

Em base de suas vivências com ayahuasca com os Huni Kuin – tribo indígena milenar localizada no Acre, que tem a bebida enteógena como um dos

²⁸ DICKSTEIN, Ana Gabriela. Cosmococas e seus textos-instruções: Glossário para um cinema expandido. Revista Escrita PUC Rio. Rio de Janeiro. 2017. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=30980@1&meta=1>

seus pilares culturais - Ernesto Neto realiza colaborativamente com eles a exposição “Aru Kuxipa | Sagrado Segredo” em Viena, 2015. Em grandes instalações de tricô, o artista cria espaços enredados que reformulam o imaginário do artista em contato com as padronagens e mitos dos Huni Kuin. Estes seguiram em turnê com as exposições do artista, realizando rituais de cura com plantas medicinais.



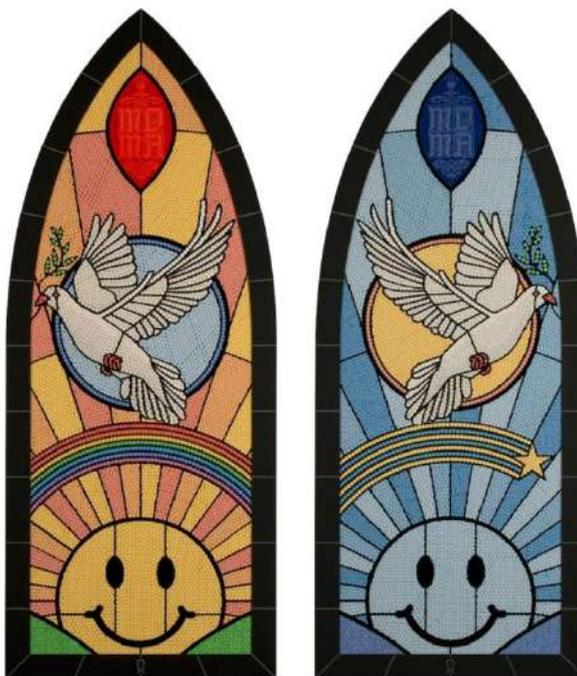
Aru Kuxipa | Sagrado Segredo – Ernesto Neto, 2015.

A partir destes indícios vemos essa que a relação simbiótica entre as drogas surge ao longo da literatura e da arte ocidental e se estende até a contemporaneidade. As drogas definitivamente são parte integrante, quiçá também formadoras da cultura pop.

A Neo Pop apresenta uma guinada fundamental neste tema enquanto apresenta o objeto-droga já aceito como arte pela cultura de massas, apresentando-o em sua forma literal. Damien Hirst, o artista britânico de cotações milionárias demonstra isso: a obra que o pôs na rota para o caminho do estrelato foi o seu

trabalho de conclusão no Goldsmith's College of Art, em Londres, 1989. Hirst submeteu doze armários cheios com embalagens de medicações, e expandiu este trabalho com "Pharmacy" em 1992. A obra não trata de uma reprodução, mas sim das drágeas e pílulas reais, dispostas no espaço expositivo. Hirst segue na mesma exploração em na obra exposta na Bienal de Veneza em 2003, "Standing Alone on the Precipice and Overlooking the Artic Wastelands of Pure Terror", onde figuram como o elemento central os remédios dispostos em prateleiras espelhadas.

As drogas ilegais surgem como tema e objeto literal em uma série de outros artistas contemporâneos. Chemical X é um artista inglês (utilizando este codinome anônimo por razões legais óbvias) que realiza mosaicos com milhares de pílulas de Ecstasy. A obra "Prophets of Ecstasy" joga com as similaridades entre o imaginário psicodélico e a iconografia religiosa. Já a obra "Death & Love" faz lembrar o motivo do *vanitas* a partir de um mosaico de caveira feito com comprimidos de ecstasy.



Prophets of Ecstasy. Chemical X.



Death & Love. Chemical X.

Fernando De la Rocque produz imagens de ícones religiosos, artísticos ou contraculturais usando como pigmento a fumaça de maconha, que é soprada no papel através do recorte de stencil, sublinhando o processo da feitura da obra.



Santa Maria. Fernando de La Rocque, 2011.

Rob Pruitt realiza em 1998 o *Cocaine Buffet*, traçando uma ‘carreira’ de cocaína que percorre um espelho de 15 metros, a fim de ser cheirada pelos espectadores, o que de fato fizeram. Pruitt admitiu que este era um golpe publicitário. A lista de artistas que usam drogas como objeto literal para suas obras e performances é extensa: Tania Brugera, Fernando Mastrangelo, Dash Snow, Diddy, entre outras e outros.



Cocaine Buffet. Rob Pruitt. 1998

A temática infantil revestida de uma materialidade pop também se apresenta em uma série de outras obras. A *toy art* é integrada à “alta arte”. Uma rápida pesquisa sobre a seção “Contemporary Pop” no site artsy²⁹, repositório e fonte de informações sobre artistas contemporâneos em circulação, mostra um panorama onde aparece esse tema. Vemos isso nos trabalhos “Donald Fuck” de Fidia Falaschetti e na tipologia visual de Takashi Murakami.



Donald Fuck. Fidia Falaschetti. 2017. Fuchsia DOB-kun Figure. Takashi Murakami. 2019.

²⁹ <https://www.artsy.net/gene/contemporary-pop>

6. MINHA PESQUISA – TRAJETÓRIA E OBRAS

6.1 PERCURSO

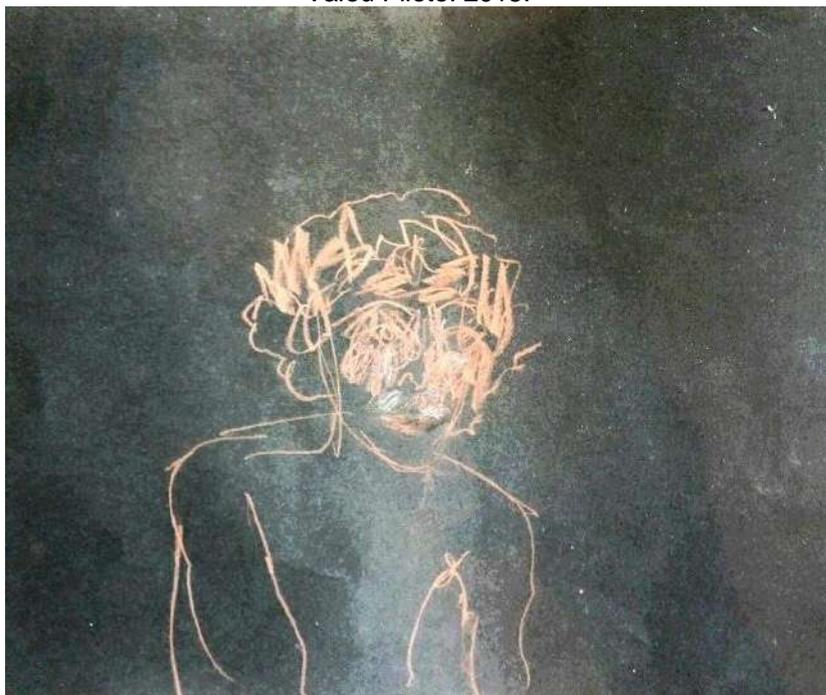
O que rege minha pintura é o desenho, estruturo pela linha as formas. Tentava seguir os passos de desenhistas que conseguiam uma singular força e síntese em seus desenhos, que faziam deste tipo de arte um campo autônomo.



Recorte de Autoretrato. 2013.



Valeu Piloto. 2015.



Meio neurado. 2016.



Parado no bailão. 2019.

Depois de muitas práticas com o desenho cego – técnica que propõe des-automatizar o traço do artista e encontrar novas soluções formais - vim a descobrir

que admirava e queria absorver o dinamismo, o estranhamento e impacto estético alcançado por artistas-desenhistas como Egon Schiele. Através de seu desenho arrojado, das disposições icônicas no plano, resultava quase uma pintura objeto. Um bibelô subversivo que não é espelho da realidade, mas a intensifica, operação que Lucien Freud buscava.

O objetivo de Freud nunca foi o de servir ou copiar a natureza, e sim de 'intensificá-la' até que ela tivesse tal força que substituísse o original. Desse modo, uma "boa semelhança" é irrelevante para um 'bom quadro.

Julian Barnes³⁰

Ironicamente, a obra de Schiele encontra-se popularizada e absorvida no mainstream, surgindo em itens domesticados como roupas e canecas. Ainda assim, seus desenhos e pinturas ainda possuem uma aspiração soturna e subterrânea. Como que a morbidez é destilada em veneno tão puro e estético, em operação luciférica própria da beleza, que alcança tal síntese e admiração? Essa dúvida me levou a tentar entender o método de Schiele, como operava. Em um nível mais sintético: que fatores fazem uma obra de arte causar grande impacto no espectador? Seja pela impressão visual, seja por sua significação, do conjunto de símbolos e construções mentais sobre, ou até mesmo por convidar o espectador, este voyeur co-autor da obra, a estados singulares de consciência.

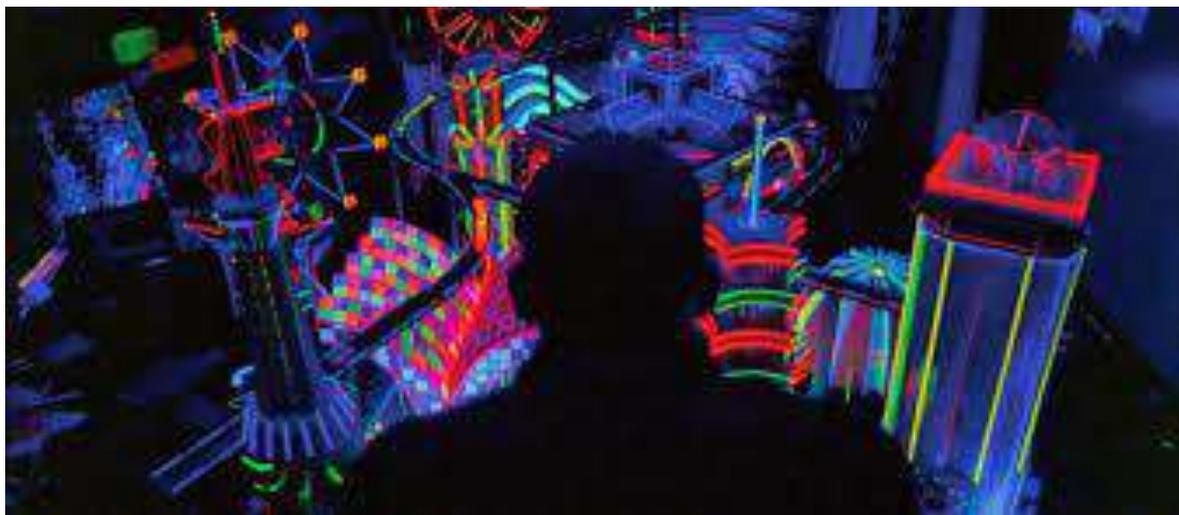
Ainda sobre esta investigação: se existe tal operação metódica e prática, se é possível desmistificar a névoa artística da genialidade (este conceito quicá desatualizado) acerca do trabalho de Schiele e entender quais são as ferramentas que ele lançou mão para construir um corpo de obra singularíssimo... onde estaria este tipo de impacto na arte hoje em dia? Não como uma paródia datada de seu trabalho, nem necessariamente uma arte figurativa, mas onde encontraria, seja na arte ou na cultura pop, das artes aplicadas, um conjunto de fatores que levam o espectador a ficar eletrizado?

Seguindo essa linha, lembro-me de um filme que me impactou fortissimamente, com uma premissa inusual: "Enter the Void"³², do diretor franco-argentino Gaspar Noé, de 2009. Assisti o longa de três horas do início ao fim e fiquei

³⁰ BARNES, Julian. Keeping an Eye Open: Essays on Art. Nova Iorque: Knopf. 1ª ed. 2015.

³² Enter The Void. Ficção. França, 2019. Direção: Gaspar Noé. Produção: Wild Bunch.

sensorialmente inundado, chocado. Não só o filme trata sobre drogas, mas diferentemente de outros “drug movies” como “Trainspotting”³³, “Enter the Void” traz uma experiência alucinógena quase que não-mediada pela distância entre a câmera e o objeto: O longa-metragem é em primeira pessoa, ou seja, acompanhamos a vida do protagonista a partir de sua própria visão.



Enter The Void. Gaspar Noé. 2009.

Visão objetiva (vemos o mundo como o protagonista o vê a partir de sua perspectiva) e ao mesmo tempo subjetiva, pois acompanhamos suas alucinações como um usuário de DMT. Porém, a maior alteridade em primeira-pessoa acontece com a morte do personagem, na primeira meia hora de filme. Acompanhamos, então, o processo de seu ‘desencarnar’, atravessando diferentes níveis de consciência. Esta morte cinematográfica é vagamente adaptada da visão tibetana sobre o morrer, a partir do “Livro Tibetano dos Mortos”, ou seja, a partir do protagonista, acompanhamos sua experiência transcendental: Após a morte, nós, ou o protagonista, tornamo-nos um fantasma ambulante, uma alma penada vagando pelos seus flashbacks de resquícios de vida e identidade, até finalmente encontrar um novo corpo para a reencarnação. Não é estranho que a intenção do filme seja narcotizar o espectador. Em uma entrevista, Gaspar Noé revela seu antigo desejo de realizar um filme capaz de induzir estados alterados de consciência, desejo este que culminou no filme. “Penso que o maior momento cinematográfico em minha história de vida foi quando assisti *2001: Uma Odisseia no Espaço*³⁴ com seis anos

³³ Trainspotting. Ficção. Reino Unido. 1996. Direção: Danny Boyle. Produção: Channel Four.

³⁴ 2001: Uma Odisseia no Espaço. 1968. Direção: Stanley Kubrick. Produção: MGM.

de idade. Foi como ter tomado as primeiras drogas na minha vida, apenas assistindo aquele filme com meus pais. ”³⁵

O filme é um marco para a linguagem cinematográfica dos meados do séc XXI e suas características visuais foram reinterpretadas na cultura pop em inúmeras aparições posteriores, como nos videoclipes “All of the Lights” de Kanye West³⁶ e “LSD” de A\$AP Rocky³⁷. Sublinha-se a presentificação desta obra controversa na cultura pop contemporânea. Assim como na obra de Schiele, um tema marginal e tabu torna-se mainstream pelas derivações e proposições visuais, aparecendo tanto na alta e baixa cultura - se é que tal distinção ainda possui validade - Egon Schiele é apropriado pela moda, Enter the Void é apropriado no rap. Ponho-me a pensar sobre como a *drug culture* é absorvida, não pela sua temática, mas pela sua visualidade – Seja pela arte, pelos clipes ou até o objeto intrínseco, a droga. Como ela é apropriada na cultura pop? Ainda, o filme demonstra uma experiência fronteira entre a arte contemplativa junto à arte que intensifica algum engajamento do público pelo seu viés sensorial e tátil, por uma nova velocidade visual e gráfica que é comum ao tempo hipermoderno.

Este choque anafilático estético trazido pelo filme me levou a buscar uma arte figurativa que trouxesse novos elementos gráficos, fugindo do modelo de um “retratista moderno” que eu tinha levado até então.

³⁵ EBIRI, Bilge. Gaspar Noé on Why Enter the Void Is Avatar for the Art Crowd: Both Are ‘Like Taking Drugs’. 2010. Disponível em: https://www.vulture.com/2010/09/gaspar_noe_on_why_enter_the_void.html

³⁶ WEST, Kanye. All of the Lights. 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HAFfqiYLp0>

³⁷ Rocky, A\$AP. LSD (LOVE x \$EX x DREAMS). 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yEG2VTHS9yg>



Rubia. Aquarela. 2017.



Todo poro. Desenho e deep dream. 2017



Mercúrio. Aquarela, grafite e mídia digital. 2017.

Também me interessei em discutir a questão das drogas; tanto como afetações da cultura contemporânea, tanto suas aparições como objeto, de certa forma operando sobre como imagino a morbidez estética de Schiele que se torna um objeto de desejo, assim como a força gráfica da visualidade narcótica a partir de Enter The Void.

Escrevia na época (abril de 2018) sobre esse intento que me levaria à Neo Pop:

Ampliar, esgarçar o limite da arte figurativa. Na verdade, virá-la do avesso potencializando os efeitos: chego, então na arte pop, da reprodução massificada.

Impacto visual: Não pela delicadeza, técnica e sedução do desenho, pelas cores "macias", estados psicológicos da fisionomia dos modelos-vivos-personagens, mas sim de fragmentos do corpo, símbolos que funcionem como objetos ambíguos de certa nova estética relacional ao público (...) anti cinzas do passado, velhacarias.

Ainda em 2018:

Descobri que ansiava uma relação mais profunda e substancial com a obra de arte, como objeto de desejo, comunhão pelo uso, tendo, enfim, uma relação direta com o objeto dado como a obra de arte.

e...

Pelo TÁTIL na arte visual: materiais diferentes, formas, texturas.
O toque, o corpo.
Criar nova relação mais íntima com a obra de arte.
Ou pelas lições da POP ART: intimidade universal e superficial,
fugir do autobiográfico, autorreferente.
Saída da figuração tradicional...

Resumido nessa frase: “des-sacralizar o objeto de arte contemplativo, entendê-lo mais como provocação, objeto de desejo, sedução. Perturbação aliada com estética do desejo. Um gancho, apelo.”

Rompi, então, com a necessidade da figuração tradicional do desenho para explorar outros campos da pintura.

la me enamorando com o modus operandi da Pop Art e da psicodelia, unidas na Neo Pop. Diferentemente de artistas-corporação, intentei usar uma visualidade que revelasse a marca manual, em oposição às características industriais, extremamente polidas e impessoais como na obra das esculturas de Jeff Koons, Damien Hirst e Takashi Murakami. Também quis trazer da cultura de consumo um foco no imaginário infantil dos anos 90 e 00 a partir de minha experiência como pertencente à geração *millenial*.

A partir disso surge o POPFRITO. É um programa, um método, um jogo em variáveis desdobramentos a partir da cultura pop.

Entro com a questão subjetiva pela investigação, pelo *playful* da forma, da matéria, da cor saturada, ao usar esse repertório da cultura pop “frita” de forma a brincar com os resultados. Operação humorística icônica e irônica, como a presente na psicodelia e na Neopop. Não desejava uma arte apológica às drogas ou me limitar a fazer um compêndio, dicionário desta cultura; queria jogar, malabarizar os ícones fortes que se estendem a estas gerações dos anos ‘80-‘90-‘00.

A partir disto, a sensorialidade, tudo o que é tátil aparece como um fator que possa aproximar os sentidos do espectador para a obra. Busquei materiais não

usuais para os suportes: compensados recortados, chapas de alumínio, borracha EVA, plástico, espelhos, assim como a pintura em si – esmaltes sintéticos, spray, pigmentos fluorescentes. Trazer qualidades como leitura imediata, absorção, sensorialidade. Desejo de provocar o espectador de alguma forma, em um flerte do limite entre o comercial e o subversivo. Ao mesmo tempo que aceitam a manualidade e a imperfeição, não são *bad paintings*³⁸. Ainda tem as características de um desenho inquieto, imperfeito, infantil ou demente. Indício de que há uma vivalma por trás da feitura da tela e não uma equipe de assistentes pagos.

6.2 O POPFRITO EM MÁXIMAS

O POPFRITO é o campo de interseção entre a estética infantil e a estética da ‘drug culture’ e seus produtos.

O POPFRITO é um comentário e provocação sobre a Arte Pop Contemporânea ou Neo Pop.

É uma intensificação da cultura pop alucinada.

É um comentário do meu repertório visual como indivíduo marcado entre o fim dos anos 90 aos 10, entremeando a cultura pop da geração *millenial*.

Uma carga de solipsismo indulgente e narcísico materializado em ícones da geração.

³⁸ Obras que prezam pela ultra-simplificação dos gestos, utilizando traços crus e infantis ao extremo. Um exemplo de artista de *bad painting* é o americano Robert Nava.

6.3 OBRAS



Guri. Acrílico e spray sobre compensado. 150x130 cm. 2018.

Guri é a admiração do pop contemporâneo “brilhoso” associado à “baixa cultura” popular: estalinho, balas infantis, marca da manualidade. É um erê branco trincado de açúcar em festa infantil. (sic)

Lo-fi à high culture: guri. Aspecto de embalagem popular de artista anônimo, aproveito sua penetração no imaginário coletivo e infantil.

Nesse recorte da arte psicodélica me interessou o design de cartelas de ácido, que possuem sua própria estética e símbolos e qualidades gráficas: repetição, “grids”, cores saturadas, degradês. Este tipo de arte psicodélica, ou *Blotter Art*, possui um paralelo com a propaganda, a cultura de consumo. Uma cartela seria uma

arte “comestível”? Assimilável como produto e como informação estética, assim como uma capa de disco, porém possivelmente mais impactante em experiência.

Assim como a estética dessas imagens tem algo primário de fácil assimilação, paralelo com certo infantilismo, ‘doce’, há algo de novas dimensões táteis e sensoriais, experiência de criança ou de alienígena recém-chegado à terra.

Essa referência lúdica e irônica presente na palavra que designa a droga: “doce” me remete às embalagens de Cosme e Damião, doces e balas, design de embalagens de brinquedos, e é um cliché imagético para a arte psicodélica e a *Blotter Art*, ou a arte/design de cartelas de LSD. Esta imagem é comum à cultura lisérgica, raves e psicodelias populares.

Logo, sobrepuja a imagem do guri dos estalinhos à estampa da cartela de LSD “Bike”. A partir de alguns estudos preparatórios, surgiu espontânea uma forma que extrapolou o retângulo do suporte tradicional, me agradou. Seguindo a orientação interna de fugir a alguns lugares comuns da pintura, a solução seria utilizar um suporte rígido: metal ou compensado. Decidi por utilizar um compensado de virola naval de 1,5mm e, para criar o formato pretendido, recortá-lo com serra tico tico.

Paralelamente ao que foi esta produção de pintura e todo o brotar da elaboração conceitual, na minha outra frente de criação, a poesia, percebo que desejo um tipo de performance que seja sintética, porradas semióticas, como uma pílula, tiques e toques. Desejava tornar a pintura-objeto como um item desejável, cabendo por si, um corpo autônomo, sensual, magnético. E a embalagem ácido-estalinho toca nesse ponto da arte consumível, comestível, em comunhão.

Uma obra análoga ao Guri é o *Radiant Baby*, de Keith Haring. É uma abordagem pop nos anos 80 através de uma nova cultura de consumo e urbanidades. O elemento em máxima síntese, o *Radiant Baby*, em menção à era atômica e à plêiade de possibilidades desse novo ser urbano.



Fiat Lux. Acrílica sobre alumínio. 12x12cm. 2019

Essa imagem me veio. Ao término da pintura, me chamava ao tato. A sensorialidade como medida de percepção da realidade, como um convite ao corpo. Neste sentido, o fractal é um recurso para adentrar na imagem, penetrando-a. Pare, entre, siga. A imagem é o conjunto geral das formas, ao que a observação específica dos detalhes conserva este conjunto.

De imediato projetei pintar sobre metal, utilizar tintas com aspecto industrial e sintético (esmalte sintético, óleo e acrílicas neon, plásticos) Primeiro o formato, a qualidade da mão (Mais realista? Sintética?) e aos poucos experimentando paletas e cores. Experimentei materiais sobre uma chapa semi-flexível de alumínio, 0.3 mm,

buscando o objeto-placa de trânsito. Posteriormente, realizei a mesma operação de forma mais detalhada em uma pequena fôrma de alumínio redonda.



Smiley Frito. Acrílica sobre alumínio. 12x12cm. 2019.

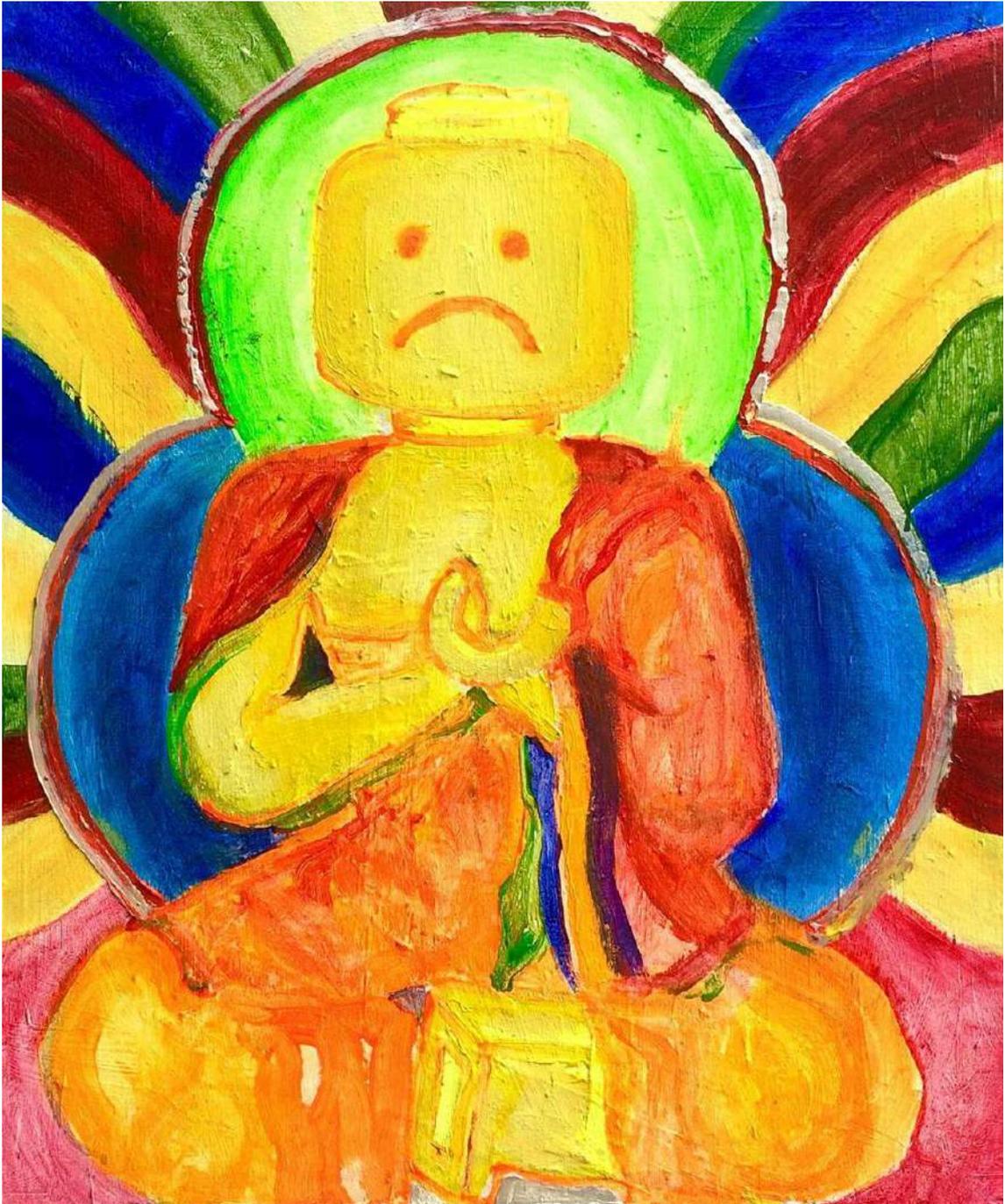
O *smiley* é definitivamente um ícone pop. Criado nos anos 60, segue como um ícone reproduzido ad-eternum e transformado por inúmeros artistas e apropriado pela cultura de massa, vide os emojis. É quase onipresente em produtos infantis, que trazem um personagem sorrindo. Porque não fazer uma “inception” de um smiley? Projetei-o digitalmente, mas quis preservar o jeito manual e individual como em “Guri”, utilizando da fôrma de alumínio como em “Fiat Lux”.



Minha namorada disse: “Sou um bichinho de matar com fármacos?” Acrílica sobre tela. 60x60cm. 2019.

É uma apropriação desta “figurinha” de Whatsapp. De certa forma, os stickers ou figurinhas dialogam com a cultura pop em operação similar à neopop enquanto movimento artístico: ícones culturais re-traduzidos em contextos geralmente humorístico, como os memes. É uma figura “fofa”, *kawaii*³⁹ em torno de uma caixinha de suco de rivotril, como um toddynho, perfeito para o conceito geral do popfrito. O fofo, *cute*, *kawaii*, entra como uma subcultura da internet e menção às temáticas infantis ironizadas. Fiz uma operação simples, o reproduzi com ênfase nas cores, algumas tonalidades do virtual só são alcançadas com a tinta neon. O título a artista Ágatha Kreisler me presenteou.

³⁹ Kawaii denota um estilo cultural e artístico japonês que enfatiza a qualidade da fofura, utilizando cores brilhantes e personagens com uma aparência infantil. KAWAII. In: Collins Dictionary. Disponível em: <https://www.collinsdictionary.com/pt/dictionary/english/kawaii>



Zen. Acrílica sobre tela. 50x70cm. 2019.

Um livro manual de cabeceira para a mente psicodélica dos anos 60 foi o “Bardo Thodol”, ou “O livro tibetano dos mortos,” que Timothy leary adaptou para “O manual psicodélico”. Uma série de obras o referenciam na cultura pop, como o filme Enter the Void (2019), de Gaspar Noé. O original tibetano, “Bardo Thodol”, trata de um manual sobre como encarar a morte do corpo físico. O texto milenar descreve os efeitos e experiências que o espírito encontrará no pós-vida. Os entusiastas do LSD

como Timothy Leary viram similaridade na experiência lisérgica e na sua “morte do ego” em comparação à morte literal descrita de forma fantástica na cultura tibetana⁴⁰.

Por sua vez, os motivos religiosos budistas e hindus são temas frequentes na porção mais esotérica e espiritualista dos usuários de psicodélicos e enteógenos. Fora a devoção e o estudo espiritualista sério, essa referência esotérica muitas vezes consiste em um clichê e fator “uau” sensacionalista. Um lugar comum que apresenta a original vacuidade mental deturpada em vazio matérico da sociedade industrial. Como uma peça de lego, comum e descartável, infantil e lúdico.

Talvez a obra “Zen” seja um lego tendo uma bad trip achando que era buda.

⁴⁰ LEARY, Timothy. *The Psychedelic Experience: A Manual Based on the Tibetan Book of the Dead*. California: Progressive Press. 2015.



Vou morrer de amor/54mg. Esmalte sintético sobre alumínio. 21x22cm. 2019.

Frases de caminhão + punk brega + drogas psiquiátricas.

Chassis de alumínio me interessam.

A embalagem presente na pintura é baseada no “Concerta”, este nome de fármaco obviamente sugestivo.



Filtro Vermelho. Acrílica, giz e mídia digital. 2019.

O que há na Marlboro?

O meio de criação visual enquanto digital tem uma série de qualidades em comparação com as mídias tradicionais: velocidade, liberdade de associações e colagens, edições específicas deste meio. Pensando a cultura dos memes, das figurinhas e dos *emojis*, busquei re-significar alguns objetos a partir da proposta POPFRITA: O fetiche de mercadoria dos energéticos, o “queering” de ícones pop da cultura brasileira, ainda que subterrânea.



Bingo. Mídia digital. 2019.

Os logotipos dos grupos de apoio mútuo entre anônimos - Alcoólicos Anônimos, Narcóticos anônimos, Neuróticos Anônimos, Jogadores Anônimos, Mulheres que Amam Demais, Dependentes de Amor e Sexo Anônimos, Comedores Compulsivos Anônimos, Devedores Anônimos e Codependentes Anônimos. O primeiro grupo destes na história foi o Alcoólicos Anônimos e os outros mantêm a estrutura dos doze passos e de irmandade.

A obra traz a cultura das drogas no seu aspecto das clínicas de reabilitação e dos grupos de mútua ajuda.



Safadão. Mídia digital. 2019.

Os energéticos são drogas lícitas e populares à base de taurina e cafeína. O precursor dos energéticos baratos é o Red Bull, depois originando marcas como o “220V” e o “Safadão”.



Globberson. Mídia digital. 2019.

Globberson.



Doces & Balas. Massinha de modelar e plástico. 2019.

Me parece que a materialidade que buscava estava além da tela, além das mídias tradicionais. Nesse caminho, quis trazer um objeto tridimensional, e dentro do campo plástico da escultura: da subtração da pedra, da construção em 'notas', típico processo da escultura em argila. Busquei a massinha de modelar, própria do universo infantil, como médium. O nome da obra é esta conexão inusual na linguagem, entre o infantil e as drogas. A versão inicial traz diferentes drágeas de remédios como Topiramato, Quetiapina, Stilnox, Viagra. A segunda versão se baseia em ícones de balas infantis embalados num invólucro que remete aos sacos *ziploc*, às drogas, especialmente a associação direta das balas com os comprimidos de ecstasy. Usei os logos da "Bala Juquinha", da bala "Lilith" e "7Belo".



Cabra mirando/Cornetto. Acrílica sobre tela. 16x24cm. 2019.

Os fractais ressonam com a máxima hermética "O que está em cima é como o que está embaixo". Jésus diable?

Jesus é pop, é controverso. É o salvador da humanidade, Rex Mundi? É um avatar crístico profundamente humano? Ou é o anticristo travestido de bom? É um mago essênio que foi deturpado pela startup da igreja católica como a conhecemos? Era o primeiro rock star, messiânico como Kurt Cobain?

Essa contradição de significâncias interessa no campo da ironia humorística e se complexifica à medida que se evidenciam na mídia os evangelhos apócrifos e as teorias históricas alternativas, ou de conspiração, sobre a real história de Jesus.

7. POPFRITO / EXPOSIÇÃO INDIVIDUAL - PAULO DAMÁSIO



Cartaz da exposição.

Criança alucinógena

A arte de Paulo Damásio

"Sensações, sentimentos, ideias, fantasias – todos eles são particulares e - exceto indiretamente, por meio de símbolos - incomunicáveis (...) Da família à nação, todo grupamento humano é uma sociedade de universos insulares".

Aldous Huxley,

"As Portas da percepção".

O jovem artista Paulo Damásio percorre o território polêmico das drogas, por vezes relatando afetivamente suas próprias experiências de ex-usuário, outras valendo-se de certo distanciamento acadêmico ou, ao menos, crítico. Seu trabalho, vale destacar, origina-se menos de um fazer realizado SOB o efeito das drogas; e sim a partir de um fazer que se debruça SOBRE os efeitos das drogas na história da arte, do design, das sociedades, da relação das drogas com a visualidade do consumo e os tabus indissociáveis das instituições de poder ao lidar com tais assuntos.

Neste sentido, um trabalho merece destaque: a heráldica da PMERJ aparece fundida a espécies de stickers com logotipos de instituições financeiras e modificada: armas viram fractais, criando suásticas que aspiram ao infinito. O símbolo da suástica, e suas idas e vindas na história da humanidade, ganha traços damasianos, perversamente pop-delirantes. Nesta obra de Damásio, todos os símbolos aspiram e redundam em poder, a opressão dobra e redobra sobre si mostrando-se ao mesmo tempo um belo e absurdo ornamento. A comunicação é rápida, mas não menos piedosa, como ocorre nos melhores trabalhos do ícone da pop Robert Indiana.

Os fractais aparecem novamente na obra "Cornetto" (2019). O título, segundo o artista, remete ao formato dos chifres do Diabo, visíveis nas formas do pentagrama invertido que se choca com o cristo na cruz; mas também a marca de sorvete. Entre o sagrado e o profano, o pop e o popular, Damásio insere suas provocações e apropriações pictóricas e gráficas. Esse trabalho, apesar de sua inegável contemporaneidade, remete às pinturas de cunho simbolista e colorista de nomes como Maurice Denis e do Piet Mondrian pré abstracionismo, tendo em vista sua paleta irrealmente vibrante e planaridade .

O trabalho "Guri" (2017), é uma espécie de shaped canvas de madeira rudemente cortada, quase um retábulo, uma ode, cômica e ríspida, ao uso de substâncias ilícitas. A imagem "Guri" foi apropriada por Damásio dos populares estalinhos e combinada a elementos de uma (in)fame cartela de ácido chamada "Bike". A cartela recebeu esse nome em homenagem ao químico que teria descoberto os efeitos alucinógenos do ácido durante um prosaico passeio de bicicleta. Se o ilustre e infame Damien Hirst realizou uma série de pinturas geométricas, as Spot Paintings, que remetem aos efeitos de substâncias controladas e sua expansão ao redor do globo, Damásio abraça a tradição não da arte reducionista, mas da Nova Figuração brasileira, cuja aspereza pop cartunesca e quase grotesca que remete a nomes como Rubens Gerchman.

As séries do jovem artista que têm como tema as "balas" e os "doces" se aproveitam do fato de que certas drogas trazem, já em seus nomes vulgares, a sensorialidade infantil empregada de forma a facilitar ao tráfico e o comércio de certas substâncias ilícitas. São artifícios de comunicação do universo das drogas. A sedução da forma, os ensinamentos da psicologia e do design de produtos para crianças são visíveis nas cores hipersaturadas que atraem crianças e jovens nos brinquedos e revistas em quadrinhos e acabam por recobrir a superfícies de cartelas de ácido, por exemplo.

As cores psicodélicas, em particular, desempenham um papel fundamental nos trabalhos de pintura e desenho de Damásio, sendo resgatadas anacronicamente do universo popular dos 1970, rompendo com a pureza e a "cromofobia" que ainda podemos notar em certos artistas fadados à tradição do cubo branco e certos preceitos do modernismo.

Damásio faz parte de uma linhagem de artistas que não foge das cores, das formas e dos tabus para se esconder na esterilidade de certas formas convencionais e comerciais. O artista expõe seus próprios traumas. Transita habilmente entre uma arte confessional e outra, autocrítica, analítica e que escapa de ser meramente descritiva de experiências. A obra de Damásio se faz na imersão na babel afetiva, simbólica e política, ansiosa e cínica, do mundo. E esse mergulho é pré requisito para qualquer um que tenha a pretensão de se autoproclamar artista.

Alvaro Seixas

Rio de Janeiro, junho de 2021

Em meio ao cotidiano pandêmico, os "viewing rooms" virtuais de exposições e feiras de arte florescem, possibilitando elos entre artistas, galerias e públicos. Essa observação à distância possui este caráter documental e óptico e, para além de um espaço estático, podem ser ambientes interativos, imersivos, providos das possibilidades de composição da arte digital. Através da plataforma "Mozilla Hubs" a exposição "POPFRITO" existe como um espaço de chat virtual "multiplayer", como nos jogos virtuais *Second Life*, *Habbo Hotel*, etc. Os espectadores podem visitar essa instalação através de um avatar virtual, se comunicar com os outros por microfone e texto, enquanto inseridos dentro da exposição, que é um lugar com tempo e espacialidades distintas da exposição física.

A exposição pode ser acessada através do link www.popfrito.com.



Imagens da exposição virtual.

9 CONCLUSÃO

A droga é um tema de estudo controverso que, enquanto objeto físico literal, começa a ser apropriado na arte majoritariamente a partir dos anos 80 e 90: reflexo de sua institucionalização e lugar-comum no consumo. Tema que propõe pensar a respeito dos modelos de sociedade e de consumo hegemônicos. A droga surge hoje como aspecto marginal e contracultural, ao mesmo tempo que absorvido pelo mercado. As estéticas da Psicodelia dos anos 60 e 70, o fetiche de mercadoria, a nostalgia e a temática infantil – como evidenciados na *Blotter Art* - são pontos que levam à reflexão da posição da droga na sociedade.

O assunto das drogas surge ao longo de toda a história da arte, conforme caminham as significações que as sociedades a atribuem. Na arte contemporânea, com ênfase na Pop Contemporânea ou Neo Pop, este assunto surge inúmeras vezes através do objeto literal, a matéria da droga. Seja em performances, como matéria-prima para escultura, seja em ready-mades ou em reproduções expandidas, a Neo Pop evidencia este tema e a sociedade de consumo que o embala. A Neo Pop aqui é designada como movimento artístico ou anexada conceitualmente a artistas que trabalham com elementos comuns ao movimento. É descendente da Arte Pop dos anos 60, que trazia uma nova proposição sobre o fazer e a concepção de arte, assim como também da psicodelia, que inaugura a *Blotter Art* e serve de bases estética para o que veio a ser o objeto-droga contemporâneo previamente citado. Caracterizamos esses dois movimentos como pares antitéticos, visto sua emergência nos anos 60 e seu caráter oposto: A Arte Pop surge como uma celebração semicrítica da cultura de consumo, ao que a psicodelia é um movimento contracultural que propõe um novo tipo de sociedade contrária aos valores do *American Way of Life*. A Neo Pop exerce sua relevância no cenário artístico atual ao que alguns “estandartes” da nova arte são atribuídos a ela, visto a popularidade de Damien Hirst ou Takashi Murakami. Ao que trabalham diretamente ou indiretamente com questões da Neo Pop, vemos o reflexo das temáticas infantis e também das drogas, trazidas como reflexo da sociedade globalizada, hiperconectada e industrial.

Em meu trabalho procurei sintetizar essas tendências e influxos com a série e modelo de pensamento artístico do POPFRITO, que reflete a cultura das drogas sob uma ótica local e contemporânea, através de pinturas e colagens desenvolvidas

entre 2017 e 2020. Intento não propor um elogio apolítico às drogas, tampouco uma condenação. Meu objetivo neste trabalho é lançar um olhar sobre a estética das drogas e dos movimentos artísticos contemporâneos que as evidenciam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANVISA. **RESOLUÇÃO-RDC Nº 265, DE 8 DE FEVEREIRO DE 2019**; Brasília: Diário Oficial da União. Publicado no D.O.U. de 12 de fevereiro de 2011.

BARNES, Julian. **Keeping an Eye Open: Essays on Art**. Nova Iorque: Knopf. 1ª ed. 2015.

BLOTTER. Cambridge Dictionary. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/blotter>

CHAPMAN, Rob. **Psychedelia and other colours**. 1ª ed. Londres: Faber & Faber Ltd, 2015.

CLARK, Toby. **Art and Propaganda in the Twentieth Century**: 1 ed. Nova York. ABRAMS, 1997.

DANTO, Arthur. **The Artworld**. Nova Iorque: Journal of Philosophy, 1964.

DICKSTEIN, Ana Gabriela. **Cosmococas e seus textos-instruções: Glossário para um cinema expandido**. Rio de Janeiro: Revista Escrita PUC Rio, 2017.

DUARTE, Rogério. **Notas sobre o desenho industrial**. Rio de Janeiro: Cadernos Volantes e Colaboratório ESDI, 2017.

GELMAN, Debra. **Design for Kids**. Rosenfeld, 2014.

GOSLING, Emily. **The Serious Business of Designing for Fun: Packaging for Kids**. 2012. Disponível em: <https://www.designweek.co.uk/issues/may-2012/the-serious-business-of-designing-for-fun-packaging-for-kids/>

HOFFMANN, Albert. **LSD: My Problem Child**. 4ª ed. Nova York: Multidisciplinary Association for Psychedelic Studies, 2017.

HUXLEY, Aldous. **As Portas da Percepção**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Biblioteca Azul, 2015.

LYSERGIC. **Merriam Webster Dictionary**. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/lysergic>

LYTTLE, Tom. **Psychedelics Reimagined**. 1ª ed. Autonomedia, 1999.

MCKENNA, Terence. **O Retorno à Cultura Arcaica**. 1ª ed. São Paulo: Record - Nova Era. 1995.

_____. **Schiele**. 5ª ed. Portugal: Taschen. 2006.

WILSON, Simon. **A Arte Pop**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editorial Labor do Brasil, 1976.

OBRAS CONSULTADAS

DANTO, Arthur. **Marcel Duchamp and the End of Taste, a Defense of Contemporary Art**. Tout Fait: The Marcel Duchamp Studies Online Journal. 2000. Disponível em <https://www.toutfait.com/marcel-duchamp-and-the-end-of-taste-a-defense-of-contemporary-art/>

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. 9ª ed. São Paulo: Ed. Perspectiva. 2007.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado: Por uma Filosofia do Design e da Comunicação**. 1ª ed. São Paulo: Ubu, 2017.

FONSECA, Luizete Aracy Lopes. **A Posse de Drogas para Uso Pessoal no Anteprojeto do Novo Código Penal**. Fortaleza: Faculdade de Direito – UFC. 2015.

LEARY, Timothy. **The Psychedelic Experience: A Manual Based on the Tibetan Book of the Dead**. California: Progressive Press. 2015.

LUCIO, Cristina de Carmo. **Embalagens de Medicamentos - Diretrizes para o Desenvolvimento**. São Paulo: UNESP. 2013.

OLIVEIRA, Maria Luciana Teles de. **A Gíria dos Internos da FEBEM**. São Paulo: PUC SP. 2006. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/14382>

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

SUSSEKIND, Pedro. **Arte como espelho**. Rio de Janeiro: Revista Viso, UFF, 2016

OUTRAS REFERÊNCIAS

Páginas de internet

BOWEN, Monica. **Minoans, the "Poppy Goddess" and Opium**. 2013. Disponível em: <http://albertis-window.com/2013/10/minoans-the-poppy-goddess-and-opium/>

<https://apreensaoearte.tumblr.com/>

BYCHAWSKI, Adam. **Chemical X Makes Rave Informed Art Pieces From Pills, And Then Secretly Sells Them**. 2014. Disponível em: https://www.vice.com/en_us/article/aeqpzj/mosaics-of-mandy-chemical-x-on-making-art-from-ecstasy

COLAVITTI, Fernanda. **As Drogas Através dos Séculos**. 2007. Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Galileu/0,6993,ECT1120198-1706-2,00.html>

EISINGER, Dale. **Art Pieces Using Cocaine**. 2013. Disponível em: <https://www.complex.com/style/2013/09/cocaine-art/>

IZANT, Eric M. **Altered States of Style: The Drug-Induced Development of Jack Kerouac's Spontaneous Prose**. 2008. Disponível em:

<https://scholarsarchive.byu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2624&context=etd>

MATYSZAK, Phillip. **A Verdade Sobre o Abuso de Drogas na Antiguidade, Revelada pela Ciência**. 2019. Disponível em:
<https://www.bbc.com/portuguese/geral-50054394>

MAXX, Matias. **Do Carimbo ao Adesivo, a Arte da Mutuca das Bocas Cariocas**. 2016. Disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/4xgmk9/as-dolas-do-rio-de-janeiro

PAGE, Thomas. **The Long Trip: A Potted Guide to Art and Drugs**. 2016. Disponível em: <https://edition.cnn.com/style/article/art-and-drugs/index.html>

RHODES, Margaret. **Inside the LSD Museum That the DEA Somehow Hasn't Torn to the Ground**. 2016. Disponível em: <https://www.wired.com/2016/02/inside-the-isd-museum-that-the-dea-somehow-hasnt-torn-to-the-ground/>

WHITE, Cooper Macrina. **Humanos Utilizam Drogas Desde os Tempos Pré-Históricos**. 2015. Disponível em: http://www.brasilpost.com.br/2015/02/25/humanos-drogas-prehistoria_n_6754708.html

Filmes e Videoclipes

Enter The Void. Ficção. França, 2019. Direção: Gaspar Noé. Produção: Wild Bunch.

WEST, Kanye. **All of the Lights**. 2011. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=HAfFqjYLP0>

Rocky, A\$AP. **LSD (LOVE x \$EX x DREAMS)**. 2015. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=yEG2VTHS9yg>