

DIGIGRAFIA: A CIBER GRAVURA E OS ELEMENTOS INARTICULADOS

Prof. Dr. Alexandre Silva dos Santos Filho

Artigo Publicado no Congresso de Arte Ciência da Fundação Oswaldo Cruz em 2008.

Resumo

A pesquisa resultou em um ensaio poético, gráfico-visual, do processo de elaboração poética de digigrafia. Deparando-se com o problema do inconsciente ótico, derivado da percepção ótico-eletrônica que a arte digital proporciona por meio dos elementos inarticulados, a produção de ciber gravura leva em conta a transformação da sensibilidade, a mudança da percepção natural para a percepção ótico-eletrônica. Trata-se também de problemas estéticos e artísticos que o artista gravador virtual se depara ao iniciar o processo de trabalho no ambiente da virtualidade. Questões, tais como, da autenticidade, da exponibilidade, da transitoriedade, da repetibilidade e da imaterialidade foram pontos teóricos abordados sob a ótica de Walter Benjamin.

Palavras-Chaves: Ciber gravura. Tecnologia da imagem. Gravura.

Abstract

This research is a result of a poetic and visual-graphic essay, of the poetic elaboration process of digital orthography. Facing on the problem of the optical subconscious, derived from the electronic-optical perception that the digital art proposes through the not articulated elements, the production of the cyber picture considers the transformation of the sensibility, the change of the natural perception for the electronic-optical perception. It is also about the esthetic and artistic problems that the virtual record artist faces when he initiates the work process in the virtuality environment. Questions such as the authenticity, exposebility, transitoriety, repeatability and immateriality were theoretical points approached under the optic of Walter Benjamin.

Keywords: Cyber picture. Technology of the image. Picture.

A arte contemporânea sinaliza novas referências de como fazer arte sem, no entanto, perder sua conexão mais forte com as raízes da criação artística. A tecnologia sempre esteve presente na elaboração poética do artista e é indiscutível que seguirá presente nas novas formas de fazer arte hoje. Pode-se observar a partir do aparecimento da *web*, no mundo das telecomunicações, que novas formas de expressão artística apareceram como resultado das investidas experimentais dos pensadores artísticos. Esses profissionais passaram a usar empiricamente as novas mídias como forma de criação, já que a tecnologia da informática disponibiliza uma ampla ferramenta através de *softwares* com base nos procedimentos tradicionais de como fazer arte. Assim, é possível, além de criar obras, usar a tecnologia disponível no ciberespaço como lugar de exposição

por meio de *sites* ou *blogs*. Em alguns casos, também é possível capturar imagens para alimentar um banco de imagens ou enviá-las através rede www, em que o artista aproveita para transitar com sua produção.

Muitas experiências têm sido realizadas nesse substrato eletrônico e várias são as formas de utilizar a criatividade: através das artes visuais, do teatro, da literatura, da dança, do vídeo e do cinema. A arte no campo eletrônico adquire uma fisionomia própria de linguagem visual e uma nova forma de expressão é construída, com base nessa tecnologia, que também pode ser denominada de ciber arte. Isso deriva, portanto, novas situações para o artista na contemporaneidade: “Muitos artistas que hoje trabalham com ferramentas de seu tempo fundem tecnologia do visível e do invisível, configurando ambientes sintéticos nos quais as fronteiras físicas são parcialmente removidas em favor da navegação virtual” (1). Implica também novos hábitos de criação e novas formas de olhar a imagem visual. Dessa forma, propõem-se mostrar um ensaio gráfico construído com base nessa abordagem tecnológica: a ciber gravura.

Reprodutibilidade da imagem técnica

Walter Benjamin (1934) escreveu um artigo intitulado “A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica”, e, desde a primeira metade do século XX, chamava a atenção do filósofo que a tecnologia de reprodução produziria uma transformação nos hábitos perceptivos e estéticos da população. Para ele, não havia dúvida alguma de que a obra de arte sempre fora passível de reprodução, embora isso só tivesse sido constatada quando a forma artística, mais plena da imagem como obra de arte autêntica e aurática, fora colocada em questão e emancipada a sua existência parasitária do seu valor de culto diante dos valores de reprodução e exponibilidade, já existia na realidade concreta (no mundo artístico), na sociedade, formas de reprodução artística comuns entre os artistas: a imitação através de cópias, feitas pelos discípulos de seus mestres pintores; as obras feitas como imitação da verdadeira, de um dado artista por outro, comumente denominada de falsificação, meramente com interesse de lucro; os processos de cunhagens; as técnicas de moldagens em fôrmas para a reprodução de estátuas; a reprodução de desenhos por meio da xilogravura, calcogravura e

litogravura, como técnicas tradicionais de reprodução da imagem no plano bidimensional.

Essas últimas, denominadas campo das artes gráficas, desenvolveram-se para obterem como resultado de sua expressão a cópia, uma reprodução técnica da imagem. Vários são os caminhos para isso; além dos já citados, tem-se ainda os mais inovadores da reprodução de imagens: fotografia, serigrafia, eletrografia (xerox), *off set*, mimeografo (mecânico e eletrônico), fax e computador. Isso provoca questões importantes para serem pensadas e inclui refletir sobre a autenticidade e a sacralização da imagem visual.

Se a obra é única – na acepção tradicional da arte –, ao ser reproduzida, ela perde sua aura, ou seja, a existência inusitada de uma criação original ou a unicidade. Isso significa que não mais terá o papel de culto na singularidade, pois está encurralada a sua autenticidade, visto que “retirar o objeto do seu invólucro, destruir sua aura, é a característica de uma forma de percepção cuja capacidade de escapar o semelhante é tão aguda, até no fenômeno único” (BENJAMIN, 1994, p. 170). Eis, pois, que se a obra tem que mudar sua maneira de exposição para ir ao encontro das massas, terá que assumir a possibilidade multiplicativa como cópia de um original, desde que não a impeça de encontrar o seu público, portanto, torna-se inquestionável fazê-la multiplicar-se. Isso é histórico, pois se sabe que desde o aparecimento da fotografia e, em seguida, do cinema que a arte vem sendo reproduzida da forma contundente que as artes gráficas tradicionais. Mas, ao longo do processo de reprodutibilidade, isso se ampliou e multiplicou-se, visto que a forma de exposição das imagens reproduzidas passou a atender a configuração individual e ao mesmo tempo coletiva.

A gravura tradicional (xilo, calco, lito) também perdeu sua aura, no sentido de haver um culto habitual pela gravura, pela visualização das imagens através desse processo técnico de elaboração artística. A grafia usada para compor imagens sustentava-se, prioritariamente, através da habilidade motora do artista, ou seja, pelo uso da mão que, agora, passa seu poder para o olhar, este na contemporaneidade é imprescindível ao artista, pois sua habilidade está no apuramento da visão e não somente em concentrar a capacidade de uso das mãos. Fica claro que a reprodução gráfica continuada de imagens agrega fatores

recebidos da herança plástico-visual, posto que a tecnologização do mundo desenvolve possibilidades do manuseio com a mão e do uso do olhar.

A reprodução manual da obra original gera uma falsificação e a reprodução técnica gera uma cópia do original que se multiplica e se reproduz em uma existência serial. A obra de arte reproduzida é, a cada vez mais, a reprodução de uma obra de arte criada para ser reproduzida (BENJAMIN, 1994), ou seja, uma matriz é o estado potencial (uma virtualidade) de uma serialização de cópias feitas do original, permitindo sua reprodução sem medo de que seja vista separada da obra (a matriz). Ela, não é uma cópia extraviada, perdida de uma imagem artística e nem cumpre a função aurática, pois está ligada a um conjunto múltiplo de cópias editadas (2) que se enumera (PE, PA e número da edição limitada) para saber sua seqüência, seu desenvolvimento, sua autoridade em relação à reprodução serial (3). A autenticidade da reprodução é simplesmente de ordem política, já que implica em respeitar um limite dado e ordenado de reproduzir uma matriz.

A ciber gravura é a técnica mais emancipada e desenvolvida nas artes gráficas, porque encontra-se num sistema em que se permite o confronto e o rompimento com a sacralização da obra, já que tem como característica a transitoriedade e a repetibilidade, operada na virtualidade. Com base nesses atributos, há de se considerar que a ciber gravura seja capaz de fornecer bases para uma nova sensibilidade estética.

Benjamin (1994, p.177) disse, certa vez, que “fotografar um quadro é um modo de reprodução”, poder-se-á dizer então que *scannear* uma foto de um quadro é um modo de reproduzir a reprodução: digitalizá-lo é desmaterializá-lo (o quadro) enquanto imagem de uma obra original, também é virtualizar o virtualizado. Mas sucede-se que quando se imprime (por meio de uma impressora jato de tinta) uma cópia deste significa materializar o atual (a imagem que é gerada pelo processo de síntese eletrônica e que aparece no monitor do computador). Não se trata, no entanto, de um ato artístico, nem de um acontecimento, mas de uma atitude contemporânea de simbolização que não representa o ato criador, já que este foi construído na forma tradicional com o uso de uma instrumentação analógica e depois, transferido para o digital.

Esse, ainda, não é o caminho para se obter a digigravura, posto que o processo da ciber gravura é uma forma amadurecida da gravura tradicional. É

preciso encará-la com seriedade, pesquisá-la, experimentá-la e traduzir o mundo em *bites*. Receber informações visuais não é o bastante, mas exprimir-se através delas, alimentar o banco de dados com imagens, explorar o sentido da desmaterialização da imagem e consolidar as atualizações é um forte indicio de que com o exercício e prática constantes, poder-se-á produzir gravura no formato eletrônico por meio do computador.

Benjamin (1994, p. 185), observando os procedimentos de reprodução técnica da arte, inferiu que “toda forma de arte amadurecida está no ponto de intersecção de três linhas evolutivas”, partindo desta proposição, ressalta-se o modo de gravar eletronicamente, já que com esta afirmativa é possível perceber o quanto se aproxima da compreensão da digigravura como arte. Assim, a primeira linha evolutiva diz respeito: *a técnica atua sobre uma forma de arte determinada (ibid.)* – pode-se dizer que é possível antever possibilidades que a técnica pode oferecer ao artista, a virtualidade é um principio, já que a arte também expressa-se como virtualização da técnica; a segunda linha diz que *em certos estágios do seu desenvolvimento as formas artísticas tradicionais tentam laboriosamente produzir efeitos que mais tarde serão obtidos sem qualquer esforço pelas novas formas de arte (ibid.)* - os efeitos gráficos-visuais consagrados na gravura tradicional podem ser obtidos igualmente no processo da digigrafia, o que aumenta a possibilidade de virtualidade e se concretiza no atual; e a terceira linha considera as *transformações sociais muitas vezes imperceptíveis acarretam mudanças na estrutura da recepção, que serão mais tarde utilizadas pelas novas formas de arte (ibid.)* - pode-se concluir que para haver mudança no hábito de olhar a arte é preciso que haja transformação na forma de recebê-la, o que implica que o artista deve romper, bem antes, com todas as percepções para se tornar adepto da arte na contemporaneidade. A virtualização sempre problematiza o atual, isso leva a crê que há uma desterritorialização do espaço plástico em detrimento do espaço real.

Do mesmo modo, como a fotografia e o cinema contribuíram para a mudança do paradigma tecnológico e para o desenvolvimento da percepção natural para a percepção técnica, a ciber gravura tem seu papel a cumprir nesse substrato eletrônico. Como confirma André Lemos (2005, p. 1/1), “a arte exprime sempre o imaginário de sua época, com efeito [...] nós traduzimos o mundo em

bits e, ao mesmo tempo, os bits nos traduzem em informação, alimentando as redes e os bancos de dados”. A arte da gravura eletrônica, portanto, possibilita explorar, de forma virtual, os procedimentos artísticos fundidos nos *softwares*, encarnados a partir do imaginário na virtualidade.

A tecnologia a serviço da expressão

No computador, as imagens podem ser talhadas ao sabor das idéias, decompostas e recompostas no espaço virtual com tanta liberdade que o processo de tratamento da imagem, desmaterializada e desterritorializada, segue um percurso quase que infinito, além é claro de arrependimentos que podem ser revistos. Isso revela uma diversidade de possibilidades e transformações da imagem, como tantas são as respostas para agilizar o fazer e o refazer do processo de trabalho que se aproxima daquele realizado com a gravura convencional. À medida que se trabalha a imagem por meio de um *software*, usando efeitos dos aplicativos: texturas, contrastes, saturação, velaturas, máscaras, corte, recorte etc., encontra-se resultados que se assemelham à gravura tradicional, mas com uma diferença a digigrafia possui imaterialidade.

Então, é possível falar de gravura digital, não como imitação da gravura convencional, mas como processo que segue, qualitativamente, etapas executivas e organizadoras do programa de gravação: material e imaterial. Assim, não se deve tomar como primeiro resultado e nem como único, as primeiras experiências com a imagem eletrônica na tela do computador, mas se deve amadurecer as questões emergentes e colocadas nesse momento pelo embate com o problema técnico e visual, antes mesmo das tarefas serem consolidadas ou finalizadas, já que o trabalho é instigante, inteligível e que todas as ferramentas estão próximas de um “teclar” ou de um “clicar”.

A coleta do material visual pode ser feita da seguinte forma: digitaliza-se imagens com a câmera fotográfica digital, ou através do *scanner*, como também se pode apropriar-se de imagens do ciberespaço (considerando as reservas dos direitos autorais). Com isso, alimenta-se um banco de dados com imagens em *off line* para lançar mão a qualquer momento na criação, esta é uma importante etapa para a construção da gravura no computador enquanto processo digital. No entanto, somente a imaterialidade, já que é um processo de síntese numérica, não

é suficiente para ver a qualidade da produção. É preciso, portanto, materializar o trabalho, pois a ligação entre o artista e a obra desmaterializada será a cópia, uma prova (PE e PA) com o auxílio da impressora eletrônica codificada em um sistema de cor.

Nos últimos anos tenho me dedicado à pesquisa da gravura eletrônica por meio do computador, explorando as ferramentas eletrônicas, conseguindo acumular uma considerável experiência voltada à composição gráfica com base nos recursos sintéticos, usando a fotografia digital como um dos procedimentos para alimentar um banco de imagens e explorando as possibilidades de *softwares* específicos para essa situação. Em particular, busco imagens que estão na zona urbana mediada pelo acaso, tal como elementos simbólicos encontrados como vestígios em superfícies diversas deixadas por pichadores, seja em tronco de árvores, paredes ou mesas, ou ainda observando a plasticidade contida nas coisas mais banais do cotidiano, como folhas secas que se desprenderam de árvores, cartazes de propaganda colados abusivamente e que se encontram em situação incomunicável, cascas de troncos de árvores, pedras, e tudo que meu olhar pode capturar como situação inusitada e que dali se possa extrair uma possibilidades de registros, resultando em elaborações plástico-visuais.

Isso tem causado elucubrações mais particulares. Mas não é somente nesse sentido que se faz arquitetar a poética da ciber gravura; nasce também da árdua pesquisa artística na qual desenvolvo por longas horas. Outra questão é dada pela exploração temática como partida, o referencial direto de algumas questões que me inquietam, como a forma de desdizer na comunicação visual, a poluição visual é tanta que o objeto da mensagem fica oculto. Na cidade, isso é comum, e o que será percebido pelo destinatário não é o mesmo pretendido pelo emissor, pois a comunicação é muda e o sentido é múltiplo. Isso é matéria que me alimenta e, como um empuxo, desloca meu espírito criador. Esse é o material sensorial que me interessa, coletado digitalmente e desmaterializado posteriormente.

Descartes (2003) formulou a razão baseada em cálculos matemáticos, pois acreditava que o mundo podia ser descrito através de números. Mas como ele poderia prever que hoje seria possível fazer arte usando cálculos matemáticos? Pois então, isso é possível; a digigrafia é a resposta: são cálculos numéricos feitos

no computador que se manifestam aos nossos olhares simbolicamente (re-) apresentados como forma, cor, linha, superfície, volume, espaço, textura, cheios, vazios, para consolidar a obra de arte digital.

A imagem de síntese é toda feita no computador, com uma diferença: os problemas artísticos são da ordem da arte, ou seja, são problemas da gravura que emergem quando se trabalha com o pensamento voltado à digitação de gravura que, eletronicamente, devem ser solucionados através do simulacro da matriz com o auxílio dos aplicativos de *softwares*.

É preciso entender de gravura tradicional para poder vislumbrar os resultados aqui apresentados. Essas imagens construídas através da plasticidade digital não deixam dever em qualidade à gravura convencional, De certa forma, é um desafio poder estabelecer vínculos do método de gravar eletronicamente com os existentes no metal, na pedra, na madeira, na foto incisão. Tudo depende da forma como se estabelecem as bases da pesquisa. Isso é importante e deve ser ressaltado que a digigravura é, como qualquer outro trabalho artístico, resultante de dedicação constante e insistente busca de soluções dentro da linguagem plástica da gravura virtual, de modo que seja possível fazer a digigrafia buscando sempre consolidar na linguagem a verdade que lhe suporta.

A importância dessa pesquisa está no mérito de revelar um conjunto satisfatório de imagens trabalhadas no computador, cujos resultados demonstram-se na noção de ciber gravura como princípio artístico e trabalho operado em atelier digital. É relevante, porém, por se tratar de pesquisa de arte contemporânea, cujos procedimentos técnico-científicos e artísticos podem ser mostrados com clareza através do método particular (do artista) de interpretar os assuntos e de trabalhar imagens inarticuladas a partir da relação entre o olhar e o mundo, de uma não-*gestalt*. Os elementos ocultos configuram, através do computador, o desenho (*gestalt*) que se esconde na natureza, posto diante dos olhos, no mundo real, mas revelado através da virtualidade do olhar ótico-eletrônico no mundo virtual para explicitar sentido e ser devolvido ao mundo real novamente.

Os elementos inarticulados

As formas percebidas inconscientemente mostram-se desarticuladas em relação às percebidas pela 'mente de superfície', ou pelo menos, possuem um tipo de articulação que não segue as tendências (gestálticas) da percepção consciente (DUARTE JR., 1991, p. 68)

Quando procuro imagens com minha máquina fotográfica digital, busco o inusitado. Um graveto, uma folha, uma cicatriz em um tronco de árvore é suficiente para ver que ali tem um desenho inarticulado, ou seja, que não está configurado como desenho, já que oculta uma imagem que se organiza em uma composição fragmentada e que poderá ser parte de uma totalidade visual não revelada ao olhar. Essa parte é um elemento que minha percepção não consegue captar de imediato, devido ao fato de que o meu olhar ainda está habituado com o mundo cotidiano em que tudo segue uma ordem linear de se mostrar – vemos rotineiramente as coisas da direita para a esquerda, de cima para baixo, da totalidade para as partes etc. A parte que insisto ver é um elemento que minha percepção consciente não consegue alcançar, mas que se mostra desarticulado da totalidade, isto é, está oculto na imensidão das coisas. Igualmente, é uma oportunidade revelada, entre tantas, para se produzir uma nova imagem, tratada com os recursos das novas tecnologias.

Figura-fundo é o meio possível para abrir espaço entre o meu “olhar acostumado” e o “estranhamento necessário” a que me imponho, a fim de não se opor às formas emergentes que, no primeiro impacto visual, não se mostram no fundo quando faço a fotografia digital daquilo que se revela a minha mente, mas é preciso compreender que existe um sentido e que as coisas que se entregam ao olhar estão de abaixo da superfície da visão consciente.

Assim, a organização formal – ou a composição oculta – que antes se escondia começa aparecer e torna-se visível – visual – após a intervenção tecnológica da virtualidade. É um jogo, entre o olhar de superfície que capta somente as coisas habituada a ver e o inconsciente ótico que mergulha e captura tudo, num instante, o que não pode ser visto pelo olhar habituado, mas o que não é visível está ali e irá se desvelar no seu devido tempo. É só uma questão de tempo – debruçar-se na manipulação da imagem por meio eletrônico –, interferir, reconstruir e ressignificar a parte de uma totalidade para fazer nova totalidade. Mas às vezes é preciso decifrar o enigma e remover a identidade aparente da imagem mais consciente captada pelo olhar para, então, perceber que ali tem uma

forma inarticulada, submergindo e provocando o sentido. Desvencilhar o culto é como adentrar em um mundo desconhecido e remexê-lo como se estivesse a procura de algo que possa ser mais inusitado e isso sempre revela o inesperado, pois tudo pode acontecer, provocando o olhar a mergulhar, o mais profundo possível, em uma reação mental.

No final aparente, um despertar em potencial

À medida que novas tecnologias vão sendo colocadas à disposição do uso na sociedade de consumo, o artista e o público se vêem diante de desafios. O artista busca formas de expressão mais autênticas e originais que possam se identificar com ele, explorando a linguagem ou o modo de agir diante de tal provocação. O público busca, como diz Benjamin (1994), entretenimento nos desafios instaurados pela arte, mas acaba encontrando um embate simbólico na decodificação da mensagem instituída.

Nesse processo de fabricar e ler imagens, o que deve ser considerado é que há uma transformação constante na sociedade e que, nessa transformação, a tecnologia é de grande importância, pois ela é responsável pela mudança de sensibilidade ocorrida nos últimos anos do séc. XX e início do séc. XXI. Os processos de repetibilidade e transitoriedade da arte, principalmente na gravura tradicional, são transferidos inevitavelmente para a ciber gravura. Isso implica em uma fusão de valores estéticos, sensoriais e artísticos, já que na virtualidade existem ferramentas propícias para realizar gravuras com qualidade artística suficiente.

Notas

(1) Fonte: <<http://www.ekac.org/ornitelep.html>>

(2) Chama-se edição uma série de exemplares (múltiplos) de uma mesma imagem que devem preencher os seguintes requisitos: todos os exemplares que compõem uma edição devem ser rigorosamente iguais, como qualidade de impressão, qualidade e formato de papel, tamanho das imagens, número que define a tiragem mais a assinatura do artista. O número que indica o exemplar e a quantidade da série via de regra encontra-se à esquerda e a assinatura à direita. Por convenção, as provas de estados e de cor devem ser anotadas para determinar o estágio anterior à edição (ex. Pcor, PE). Além da numeração da edição, o artista tem direito a um percentual de 10% de exemplares sobre o total da edição, que levará como indicação a marca de exemplares PA (Prova do Artista). O exemplar com a indicação PI refere-se a prova que o impressor tem direito por convenção. A editora terá direito a um exemplar que leva a marca PAP (Prova de Apresentação). Todas essas provas estão qualificadas no mercado como gravuras originais, passíveis de comércio. Escapam do comércio os exemplares com a indicação HC (*hors commerce*). A assinatura na matriz não exclui a

assinatura na margem que endossa definitivamente aquela matriz. As variações de cor de uma imagem devem levar indicações de que são variações (fonte: www.glatt.com.br).

- (3) A definição de uma Gravura Original foi convencionada no III Congresso Internacional de Artistas em Viena, 1960. A *Association Internationale des Arts Plastiques*, filiada à UNESCO, em 1963, depois de conferências que reuniram os gravadores, editores, donos de galerias e representantes de instituições oficiais, "The Print Council of América", que edita e organiza exposições, também definiu numa publicação o que é uma "Gravura Original".

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica**. In: BENJAMIN, W. *Obras Escolhidas* (vol.1). São Paulo: Brasiliense, 1994.

DESCARTES, René. **Discurso do Método**. São Paulo: Martins Fontes, 2003

DUARTE JR., J. F. **O Que é Beleza**. São Paulo Brasiliense, 1991

LE MOS, André. **A Arte Eletrônica e Cibercultura**. In: http://www.facom.ufba.br/sala_de_aula/5.html> Acessado em: 13/04/2005.

LOUREIRO, Maria Lúcia de N. M. **Arte e Imagem: musealização e virtualização**. In: <http://www.dzero.org/dez04>> Acessado em: 17/01/2005.

<http://www.ekac.org/orniteleo.html>> Acessado em: 13/04/2005

<http://www.glatt.com.br/fixos/gravura/gravura.html>> Acessado em: 28/04/2005.

Currículo resumido

Alexandre Silva dos Santos Filho.

Possui graduação em Arquitetura pela UFPa (1989), mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea pela UFBA (2002) e é doutorando em Educação na UFG. Atualmente é professor assistente da Universidade Federal do Pará. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Arte-educação e Artes, atuando principalmente nos seguintes temas: arte, cultura estética, comunicação televisual.