

AS INTERFACES DA GRAVURA DIGITAL THE INTERFACES OF DIGITAL ENGRAVING

Paola Sarlo¹

Resumo: A arte é um reflexo das alterações culturais da sociedade e um dos campos que mais sofrem os impactos da revolução tecnológica. Cruzamentos de técnicas e suas contaminações poéticas sempre permearam as fronteiras da gravura. Mas, de modo geral, a discussão costuma versar em torno dos novos processos de impressão. Variam-se os meios, mas os fins da gravura são as possibilidades de criação de múltiplos. A proposta desse trabalho é apresentar e analisar a utilização da tecnologia de impressão digital pela arte da gravura, que a transferiu para um *campo ampliado*. Além mostrar a tecnologia como responsável pela expansão dos horizontes de uma linguagem tradicionalmente artesanal como a gravura, abordaremos sua pluralidade de mídias, efeitos e espaços nos quais transitam na arte contemporânea. O que é e como se faz gravura digital? Quais as suas diferenças nas formas de fazer e exibir sua linguagem poética? Conhecer suas novas produções, em diversas regiões, é uma excelente oportunidade para conhecer e celebrar o vigor da arte brasileira atual. Afinal, hoje, *as noções de artista, de arte, e de história encontram-se multiplicadas e seus limites estão tencionados. O que resta? Tudo.*

Palavras-chave: arte contemporânea, gravura digital, processos, mídias.

¹ Mestranda em Artes na UFES. Bolsista da CAPES. Orientador: Prof. Dr. Ricardo da Costa. Linha de pesquisa: História e Crítica de Arte. Pós-graduada em *Marketing* pela FGV - Fundação Getúlio Vargas, bacharel em *Gravura* pela Escola Nacional de Belas Artes-UFRJ.

A partir da década de 60, a gravura foi cada vez mais direcionada para um *campo ampliado*², aproximando-se de outras linguagens. Cruzamentos de técnicas e suas contaminações poéticas sempre permearam as fronteiras da gravura. Mas de forma geral, a discussão sempre acaba girando em torno da busca por novos processos de impressão. Variam-se os meios, mas os fins da gravura são sempre as novas possibilidades de criação de múltiplos.

A arte é um reflexo das alterações culturais da sociedade e um dos campos que mais sofrem os impactos da revolução tecnológica. Apesar do ensino ser ainda inadequado para esta situação, é da natureza dos artistas sempre buscar novos meios para expressar novas realidades. A própria prática artística possui uma determinação por busca de rupturas de categorias e gêneros, o que leva o artista a ser um *construtor de possibilidades poéticas*³. Desse modo, podemos articular as discussões sobre a trajetória da gravura na era digital, num cenário *cibercultural*⁴ e no seu encadeamento de técnicas, materiais e formatos distintos. Afinal, a gravura contemporânea vem conquistando, a cada dia, as salas de exposições e as coleções particulares ao redor do Brasil e do mundo.

Desde a invenção da máquina fotográfica, cada geração de artistas sobrevive entre previsões desastrosas e superestimação das novas tecnologias, estas cada vez mais efêmeras e com capacidade de alternar definitivamente o espaço e o tempo na produção artística. Em função destas novas descobertas, estamos em uma nova fase histórica: após

² Os críticos de arte debatem sua institucionalização, e pretendem escapar aos rótulos, à especificidade dos meios, se estendem em um *campo ampliado*. O trabalho de Rosalind Krauss (1941-) deu-nos a chave para ampliar a compreensão do conceito de *campo ampliado* e caracterizá-lo como *imagem da multiplicidade*. O experimentalismo e a externalidade são conceitos-chave para os trabalhos que se encontram em um entrelugar.

³ BORRIAUD, 2009: 42.

⁴ Pierre Levy usa o termo *cibercultura* para definir o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), atitudes e valores que se desenvolvem juntamente como o crescimento da internet (ciberespaço).

a idade da pedra (litogravura) e idade do bronze (gravura em metal), alcançamos a era digital. Esse processo de avanço da tecnologia é acumulativo, não substitutivo. A gravura digital faz parte da realidade, com sua pluralidade de linguagens na qual a arte contemporânea transita. Conhecer suas novas produções, em diversas regiões, é uma excelente oportunidade de conhecer e celebrar o vigor da arte brasileira atual.

Mas afinal: como se faz gravura digital? Quais as suas diferenças nas formas de fazer e exibir sua linguagem poética na arte contemporânea?

Em toda a história da arte nos deparamos com afrescos e murais feitos à mão, com muito esforço pelos pintores. Se um deles acordasse de um sono profundo nos dias de hoje, poderia optar por recorrer à tecnologia de impressão de imagens e adesivar as paredes com suas obras ao invés de pintá-las a mão. Poderia ainda ensaiar os tons e contrastes, corrigir erros de um desenho feito em pequena escala em um computador e, posteriormente, tirar cópias para vendê-las para aplicação nas paredes de outros clientes com formatos adequados e diferentes.

A Ausência de limites

Muitos gravadores contemporâneos tem aproveitado o amadurecimento da tecnologia de impressão digital para expandir os limites do seu trabalho. No Brasil, o termo *giclée*⁵ tem sido utilizado desde os anos 1990 para denominar o processo de digitalização de uma obra de arte e posterior impressão através do processo de jato de tinta feito por uma impressora chamada Plotter. Tal processo de uma obra de arte é feito através do uso de duas simples e acessíveis ferramentas: um *scanner* ou máquina fotográfica digital.

Pode-se ainda criar imagens desenhando diretamente sobre a tela do *Ipad*, *Iphone* ou pranchas de digitalização gráficas (esta é a melhor opção para captar o gesto do artista). Assim, elas já nascem digitais. O processo de impressão de imagens artísticas utilizando equipamentos especiais e tintas alta durabilidade é conhecido como *Fine Art Printing*, Gravura digital ou Plotagem⁶. Existem no mercado as *Plotters* de impressão digital e as de recorte eletrônico. A primeira permite ao artista brincar com imagens como nunca, utilizando filtros e efeitos; a segunda recorta adesivos conforme os vetores do desenho. Ambas dão liberdade de escolha ao artista entre diversas e formatos de produção.

⁵ O termo *giclée* significa ducha ou chuveiro em francês, e é utilizado na França como sinônimo de tecnologia *ink Jet* ou jato de tinta.

⁶ A Plotagem é popularmente conhecida aqui no Brasil como a impressão de imagens ou traços de grandes formatos, ou recortes de adesivos decorativos ou de propagandas. Existem diversos usos para a plotagem como: Plantas de arquitetura e decoração, plantas de construção civil, Plantas para aprovação junto à prefeitura, decoração de ambiente, decoração de fachadas, propagandas internas, propagandas externas, banners, folders etc.

A luz e as cores também são manipuladas ao infinito. As impressoras utilizam basicamente quatro cartuchos de cores (magenta, azul, amarelo e preto) que, combinadas, reproduzem determinadas paletas. Por exemplo, o vermelho é definido como 50% magenta e 50% de amarelo; para o vinho, acrescenta-se 10% de azul e preto, e assim por diante. A paleta está na tela do computador. O ato de imprimir quantas tiragens desejadas exige apenas um comando, o que diferencia esse tipo de gravura dos métodos artesanais e ritualísticos da litogravura, xilogravura e gravura em metal. Suas características fizeram com que seus artistas sofressem limitações de cores, formatos, tiragens. A exploração das infinitas possibilidades tecnológicas da impressão digital está apenas começando, e o artista visual tem que estar preparado para esse novo mundo.

Rubens Gerchman (1942-2008)⁷, artista consagrado pela crítica, produziu sua última série de trabalhos a partir de obras anteriores modificadas por computação e impressas por jato de tinta em papel artístico. Outros artistas – como Ricardo Hage (autor da série *Cyber Lithos*)⁸ e Claudio Tozzi (1944-)⁹ – exploram muito bem esse universo.

⁷ Sobre Rubens Gerchman, ver BARNITZ, Jacqueline. *Twentieth-Century Art of the Latin America*. Austin, Texas: University of Texas Press, 2001, p. 228–231.

⁸ Site do artista: <http://www.ricardohage.com/index.html>.

⁹ Site do artista: <http://www.art-bonobo.com/clauidiozzi>.

Imagem 1



Ricardo Hage, Fine art, 2000.

Em Vitória, ES, Taíza Belesa Ammar utiliza fotos, iconografias e texturas para produzir painéis impressos sobre adesivo fosco posteriormente aplicados sobre paredes inteiras. A artista trabalha sob encomenda e seus trabalhos subdividem-se em fotografias dos personagens ou temas tratados em computador e seus desenhos. Linhas côncavas interrompidas pela ação dessas figuras sublinham silhuetas de animais, arabescos e objetos que permeiam o universo particular de cada cliente. Situados a meio caminho do tema, eles enfatizam o movimento dinâmico da composição. Os elementos de sua linguagem artística são grafismos soltos e leves que trazem um frescor e uma breve referência a Miró (1893-1983).¹⁰ As fotos são tratadas com filtros, se adequam à paleta de cores e perdem assim o aspecto de colagem. Os detalhes estão por toda a obra e conduzem o nosso olhar em um curioso devaneio que, por todos os cantos, buscam vestígios de significado.

Tais imagens trazem recordações de tempos, lugares e coisas que seu cliente pode verdadeiramente reconhecer entre os mosaicos de possibilidades de significados. Seus murais estão presentes desde 2009 em várias edições da *Casa Cor*.¹¹

10

11

A Xilogravura digital

As formas são, essencialmente, a linguagem na xilogravura, assim como as cores na pintura. Daí a grande maioria das obras serem feitas em preto e branco. A tecnologia do *plotter* de recorte eletrônico se aproxima da xilogravura por seu caráter exclusivamente formal. A máquina corre o adesivo com uma lâmina que percorre todo o trajeto das linhas. A lâmina é a mão do artista. Em seguida, é necessário “depilar” o adesivo, retirando as partes que não farão parte da obra, assim como quando se cava a madeira para se retirar o negativo do relevo da matriz.

Os adesivos são comprados em rolos e variam em cores e modos de utilização. O *adesivo jateado*, por exemplo, decora vidros e imita o jateamento. O efeito do adesivo colorido varia conforme a cor da parede ou superfície onde será aplicado. Variam também na qualidade, desde foscos até extremamente brilhantes. O *plotter* de recorte foi bastante utilizado na publicidade, em decoração de vitrines em promoção. Atualmente, redescoberto por artistas e decoradores, está em evidência em um mercado bastante diversificado. Além disso, existem muitos sites que comercializam adesivos prontos (geralmente florais, arabescos e árvores), o que tem colaborado bastante para a divulgação e banalização do *plotter* de recorte.

Sem limites

A contemporaneidade permite ao artista transitar por vários meios, inclusive com vários suportes. Trata-se não mais de um campo ampliado da gravura, mas um *campo ampliado da arte*: imagem da multiplicidade de trocas realizadas nos meios de produção. O perfil do artista contemporâneo é múltiplo. Isso porque ele atua em vídeos, instalações, apropriações e fotografia. Ser artista é atuar em complexidade, transitar entre diferentes suportes e mídias, e adequar novas tecnologias.

A gravura digital permite a apropriação de fotografias e a escolha entre várias mídias tradicionalmente artísticas, como *Papéis Fabriano* e *Canson* até variados tipos de materiais recentemente descobertos: adesivos, lona, tecidos e canvas. Os adesivos têm um extenso histórico na publicidade (mídia externa, comunicação visual) e atualmente são bem requisitados para decoração de ambientes domésticos e corporativos, pois funcionam como papel de parede ou painéis artísticos e decorativos que ocupam paredes inteiras. As lonas, utilizadas na publicidade em forma de *banners* e painéis de fachada, resistem por muitos anos ao uso externo, além de serem maleáveis. Assim como o canvas, as lonas podem ser esticadas sobre quadros. Os rolos de lona para impressão têm a largura de 3m e 50m de comprimento, mas podem ainda ser soldadas para aumentarem a largura indefinidamente.¹²

Não existem limites para o tamanho de impressão de uma obra, nem o ambiente no qual ela será exposta. A partir do momento em que uma imagem não está presa a uma superfície e é codificada em números, transformada em *pixels* (*picture elements*) num

¹² Todas essas especificações técnicas são provenientes de minha própria experiência prática com o trabalho de impressão digital e comunicação visual.

computador, ela está livre. Elas estão num *entre-lugar*¹³ e são híbridas. A mesma imagem pode ilustrar um livro digital, uma parede, envelopar um carro ou ocupar a lateral de um grande edifício urbano num megapainel ela pode ser exposta a toda a população de uma cidade.

No processo de digitalização, o que ocorre é a desmaterialização da gravura. Ela pode correr o mundo pela rede para ser impressa em qualquer lugar e ser transmitida ou copiada quase indefinidamente, sem perda de qualidade. Esse *campo ampliado de exposição* liberta a obra da necessidade de ser exposta em museus, graças à sua capacidade de adequação às mais variadas maneiras de exposição. O *campo ampliado* é um campo de articulação, um sistema dinâmico sempre aberto a novas conexões, diferentes mídias, diferentes vozes, diferentes estímulos, fluxos, contrastes e acolhimento do efêmero. Pois essa é a condição categórica de existência de toda obra que se ajusta no real e, aparentemente, se fixa no mundo das coisas reais e virtuais.

Neste momento *pós-histórico*, legitimam-se todos os meios, todos os tempos e seus entrecruzamentos¹⁴. Acelerações superpostas, concomitantes, impõem novos ritmos à transitoriedade das idéias. Os artistas liberaram-se do peso da História: não há *estilo contemporâneo*, não há um critério *a priori* sobre a aparência que a arte deve ter. Há, sim, uma apropriação de imagens e uma adaptação às tecnologias. O historiador da arte cola os tempos, desloca-se e multiplica quase *ad infinitum* o seu olhar. Torna-se, então, interdisciplinar. Assim faz história, crítica ou poética. Atualmente, as noções de

¹³ Rosalind Krauss afirma que a escultura deixou de ser algo positivo para se transformar na categoria resultante da soma da não paisagem com a não-arquitetura. Ver KRAUSS, Rosalind. *A escultura no campo ampliado*. Gávea: Revista semestral do Curso de Especialização em História da Arte e Arquitetura no Brasil, Rio de Janeiro: PUC-RJ, n. 1, 1984 (Artigo de 1979), p. 133.

¹⁴ DANTO, Arthur. "Moderno, pós-moderno e contemporâneo." In: *Após o fim da arte - a arte contemporânea e os limites da história*. São Paulo: Odyseus Editora, 2006

artista, de arte, de história, encontram-se fragmentadas. Seus limites foram tensionados.

O que resta? Tudo.

Referências bibliográficas

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós produção - como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. Editora Martins Fontes, 2009.

DANTO, Arthur. “Moderno, pós-moderno e contemporâneo.” In: *Após o fim da arte - a arte contemporânea e os limites da história*. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34,1999.

MAIA, Urania. “O ensino da arte na era da tecnologia digital”. In: *Arte digital*. Disponível em <http://wiki.dcc.ufba.br/bin/view/EDC7o8/ArteDigital>

RAUSS, Rosalind. *A escultura no campo ampliado*. Gávea: Revista semestral do Curso de Especialização em História da Arte e Arquitetura no Brasil, Rio de Janeiro: PUC-RJ, n. 1, 1984.