

PAISAGENS DIGITAIS: ENSAIO VISUAL DE DIGIGRAVURA

DIGITAL LANDSCAPES: VISUAL ESSAY OF DIGIGRAVURE

Alexandre Silva dos Santos Filho.¹ Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará
Marabá – Pará – Brasil. alixandresantos@unifesspa.edu.br

RESUMO: É uma pesquisa de Artes Visuais que busca mostrar e refletir sobre o processo gráfico visual de construção de matrizes eletrônicas com base na obra de experimentação tecnológica para a elaboração de digigravuras na Amazônia. Parte-se da concepção da criação de gravuras digitais (feita no computador), cuja referência remete-se aos procedimentos da gravura histórica. O Experimental, a heurística e o conhecimento teórico sobre gravura e a poética do fazer arte reúnem-se na metodologia, tomando como central a reflexão estética em Benjamin (1994) e Schiller (2002). O desafio é conseguir uma imagem característica para designar no computador uma matriz virtual com possibilidades de produzir cópias do original. A digigravura, então, passa a ser a técnica mais emancipada e desenvolvida das artes gráficas, por que se encontra num sistema em que é permitido o confronto e o rompimento com a sacralização da obra ritual. Resultando em uma visualidade mediante os modos de exibição da gravura eletrônica na contemporaneidade: a imagem da arte reproduzida significa que é a reprodução de uma imagem de arte criada para ser reproduzida. Não basta ter a imagem na tela do computador, isso não é suficiente para verificar a qualidade da reprodução da matriz visual. É preciso, portanto, materializar o trabalho, pois a ligação entre o artista e a obra desmaterializada é a cópia, uma prova (PE e PA) com o auxílio da impressora eletrônica, codificada em um sistema de cor e/ou um anteparo para ser exibida.

PALAVRAS CHAVE: Artes Visuais; Arte Digital; Digigravura; Gravura Eletrônica.

ABSTRACT: It is a Visual Arts of research that seeks to show and reflect on the visual graphic process of building electronic arrays based on the work of technological for the preparation of digigravures in the Amazon. It starts with the concept of creating digital engravings (made on the computer the reference refers to the procedures of historical engraving. The Experimental, heuristic and theoretical knowledge about engraving and the poetics of make art together on the methodology, taking as central to aesthetic reflection on Benjamin (1994) and Schiller (2002) . The challenge is to achieve a characteristic image on the computer to designate a virtual matrix with possibilities to produce copies of the original. The digigravure then becomes the most emancipated

¹ Alexandre Silva dos Santos Filho de nome artístico ALIXA é artista plástico e visual desde 1979, quando faz sua primeira exposição de artes com os artistas de Belém. Realizou mais de oito exposições individuais e várias coletivas no Estado do Pará, em outras cidades brasileiras e no exterior. É formado em Arquitetura pela UFPA, especialista em Arte/Educação, Mestre em Comunicação e Cultura Contemporânea, Doutor em Educação e Pós-Doutor em Artes Visuais. Fez estágio de doutorado na Universidade de Aveiro, em Portugal, no Departamento de Comunicação e Arte e estágio pós doutoral no Programa de Pós-Graduação em Artes – PPGArtes/ICA/UFPA. Pesquisa Digigravura desde 1996, realizando exposições, publicando textos de estudos sobre o tema e produzindo formações de outros artistas. É professor de Artes Visuais na Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará e coordenador do programa Rede Arte na Escola.

and developed the graphic arts technique, why is a system that allowed the confrontation and the disruption to the sacredness of the ritual work. Resulting in visibility by means that display modes of electronic engraving in contemporary society: the reproduced art image means is the reproduction of an image of art created to be reproduced. Do not just take the image on the computer screen; it is not enough to check the quality of reproduction of the visual array. It is therefore necessary to materialize the work as the link between the artist and the dematerialized work is the copy, a test (PE and PA) with the help of electronic printer, encoded in a color system and / or a bulkhead to be displayed.

KEYWORDS: Visual Arts; Digital Art; Digigravure; Electronic Engraving.

INTRODUÇÃO

Apresenta-se um ensaio crítico sobre o processo de construção de matrizes digigráficas. Toma-se como base dessa construção, da matriz eletrônica, o referencial histórico do procedimento tradicional de fazer gravura, revistos e ampliados pelo modo de produção das matrizes eletrônicas no substrato do computador. Materializando-as como obras impressas em diversos tipos de suportes ou projetando-as como imagens em variados anteparos. Para isso, aplicam-se os recursos disponíveis das novas tecnologias de reprodução das imagens eletrônicas, a fim de manipulá-las e criar condições de exponibilidades.

A produção visual apresentada como Paisagens Digitais refere-se ao ensaio visual dessa expressão gráfica e é fruto da experimentação com fotogramas (unidade componente do discurso visual no formato de um arquivo usado para mostrar a imagem digital) coletados na zona ribeirinha do rio Tocantins, no município de Marabá (PA).

A digigravura pictórica remonta à memória visual da imagem capturada e tem base na imaginação como matriz a ser transformada pela ação de uma imagem que sofre constante reelaboração até perceber que nela (imagem) tem algo essencial para dizer o que se pretende com a visualidade. Nessa concepção, digigrafar é pintar, não há limite para o registro daquilo que se vê, pôr a visualidade para funcionar articulando formas, cores, figuras, texturas, o encanto da luz, natureza, etc. É também um fazer recriar, promover novas releituras do que há na cosmologia da natureza, conferindo-lhe sugestões simbólicas (LEMOS, 2005).

Criar um modo de fabricar sentidos visuais por meio do computador é o desafio, bem como desconstruir imagens e aproveitar sua visualidade para compor novas imagens. A digigravura torna-se assim um estudo visual, cujo aparato de pesquisa é em artes visuais a imagem técnica. É arte contemporânea e exemplo de arte híbrida. Existe, por outro lado, uma trajetória antropomórfica que segue e encontra o homem amazônico presente nos rastros humanos deixados nos artefatos ao longo do tempo na orla do Rio Tocantins, em Marabá. Isso passa a ser um modo de olhar o rio e o seu cenário com mais intensidade e rigor.

A cheia, a chuva, o sol intenso, os transeuntes à beira mar, os ribeirinhos, canoas no ancoradouro, a movimentação dos barcos no rio, as rabetas e as disputas dos saltos de mergulho no rio entre os jovens. É nessa sintonia dinâmica e constante que o antropomorfismo visual se redimensionado e passa a ter significado na paisagem concebida na imagem visual aqui apresentada. Assim, encara-se com seriedade a pesquisa dos estudos visuais e os experimentos surgidos são traduzidos para o mundo concebido do seu em torno em *bits* e *pixels*. Portanto, a pesquisa quer mostrar e refletir sobre o processo gráfico visual de construção de matrizes eletrônicas com base na experimentação tecnológica para a elaboração de digigravuras na Amazônia.

EXPLORANDO POSSIBILIDADES

A construção do conhecimento sobre digigravura data do final de 1996, posto que no início houvesse ainda dúvidas quanto à validade da prática de digigravura no Brasil. Mesmo assim, o experimento realizado ao longo dos anos com a imagem no computador, explorando os *softwares* gráficos, possibilitou o amadurecimento dos saberes sobre a elaboração da matriz digital, promovendo uma reflexão a respeito do modo de fazer gravura no computador. O desafio passou a ser a maneira de se conseguir uma imagem característica para designar no computador como matriz virtual, já que com os conhecimentos acumulados sobre gravura tradicional poderiam permitir avançar sobre os procedimentos de se fazer gravura digital com interface na mídia eletrônica.

Toma-se como referência para a elaboração temática a manifestação da cultura Amazônica, vislumbrando o Rio Tocantins, no Estado do Pará, dado o papel preponderante entre o homem e a natureza, no município de Marabá. Isso representa, conforme Loureiro (1999, p.21), “[...] uma das mais raras permanências dessa atmosfera espiritual em que o estético, [...], reflete e ilumina a cultura”. Nota-se então que o mundo Amazônico é cheio de surpreendentes qualidades e a mais ilustre das estranhezas dessa região são, sem dúvidas, as qualidades estéticas.

Como consequência dessa relação entre a estética e a representação do mundo amazônico, encontra-se o tema a partir da localidade ribeirinha e se propõe experimentar a construção de imagens expressivas com a digigravura. Não é à toa que o encontro com a forma de fabricação das imagens com base em fotogramas seja possível mediante as qualidades simbólicas, por serem estes usados como representação da natureza humana dessa localidade. E em decorrência da aplicação digigráfica na construção de visualidades é que se encontram três aspectos inerentes às qualidades estéticas com base na construção teórica em Schiller (2002).

A aplicação estética schilleriana revela a condição sociocultural, potencializando a visualidade em uma categoria imagética relacionada ao meio ambiente, daí formula-se três aspectos inerentes a qualidade estética com a imagem: i) Impulso sensível ou físico, referem-se as sensações físicas das impressões iniciais sobre o mundo imediato, mas não se limita à simples aparência, uma vez que somente informações sensoriais não bastam para conhecer o ambiente; ii) Impulso formal, diz respeito a formalização mediada pela razão, produz regras de realização objetiva da representação que se pretende com a superação dos dados sensíveis para alcançar uma plataforma em que no substrato plástico visual gerou a *aesthetic*, e esta é o fundamento para o construto perceptual, visto que é possível promover a reflexão e que a estética cria a atmosfera visual necessária para agenciar o conhecimento; iii) Impulso lúdico é um articulador potencial contido na forma estética do objeto visual, capaz de mexer com os sentimentos e com o olhar do expectador, dado que é com o impulso formal e o sensível que o lúdico leva forma à matéria e realidade a forma. É assim que a obra se cristaliza e faz sentido, pois o impulso sensível é vida e o formal é forma, e num esquema geral o lúdico será a composição de ambos quando a forma é vida, ou seja, chamado de forma viva.

A imagem digigráfica, então, é forma viva e inscreve-se a partir das qualidades supracitadas e atende as condições dos elementos visuais apontados por esse processo de experimentação. Caracterizando-se, assim, um construto da visualidade imediata, na qual cor, luz, sombra, textura, composição, brilho, saturação e contrastes estão presentes como visualidades e como conceitos, bem como a imanente existência de humanidade, independentemente, da etnia ou característica cultural.

A digigravura, vista assim, passa a ser a técnica mais emancipada e desenvolvida das artes gráficas, uma vez que se encontra num sistema em que é permitido o confronto e o rompimento com a sacralização da obra ritual. Não é suficiente exprimir-se através das imagens, mas é indispensável saber usá-las e explorá-las com propriedades. A visualidade potencial existente na imagem de um fotograma qualifica a manipulação dos *softwares* gráficos, mexe com as

profundidades das cores geradas pela relação de dpi (pontos por polegada)² para criar, assim, possibilidades de monocromia e policromia, e consolidar atualizações (termo utilizado para designar o contrário de virtual) na matriz digital.

A pesquisa sobre digigravura amplia a qualidade heurística dos procedimentos e colocam à prova o modo do fazer a matriz eletrônica. As tentativas de experimentar os aplicativos existentes nos *softwares* gráficos como ferramentas, a fim de conseguir algum intento artístico, surgem da exploração e descobertas de inesperados efeitos visuais na composição da imagem.

Em decorrência dos resultados encontrados, percebem-se dois níveis de aplicação do desempenho artístico na virtualidade: os exitosos e não exitosos (muitas vezes contém algo que faz parte do caos que ainda vai ser reestruturado). Contudo, um não é mais que o outro, uma vez que no processo do saber o que um significa em relação ao outro é dado por uma decisão não artística e estética, é puramente da ordem do desempenho de se conseguir uma intenção – está no âmbito da intuição, do impulso formal. Além do mais, só se pode saber em que medida o resultado do experimento foi exitoso, se após ser testado, o processo alcançar a dimensão estética pela qual se enfatiza a condição humana na materialidade da coisa, impulso sensível (vida).

Diga-se de passagem, o artista no computador se desafia, pois ao trabalhar com a máquina, e não na máquina, parte do princípio que é ele quem deve produzir sentidos visuais, de criar significados, não permitindo que somente os aplicativos gráficos operem visualidades por si só, sem a mediação da racionalidade estética do criador (o gravurista digital). Apesar de se saber também que os elementos da gramática visual possuem autonomia e à medida que são manipulados alcançam um grau de expressividade em que o mais importante, como diria Benjamin (1994, p. 179), “[...] é que o intérprete [o gravurista] representa para o aparelho [o computador]”. Portanto, a digigravura será o processo de construir matrizes digitais, na arte contemporânea, em função da reproduzibilidade das imagens criadas com o auxílio do computador. E isso produz novos modos de percepção visual na contemporaneidade.

NOVOS ESTIMULOS À PERCEPÇÃO

A obra única ao ser reproduzida, conforme preceito benjaminiano, perde a aura. Nesse sentido, a sua existência única ao se desprender do papel ritualístico – um original preparado para ser reproduzido – encurrala a sua autenticidade. Vale à pena lembrar, que no mundo onde a imagem visual é banalizada, por uso indiscriminado de mensagens midiáticas, os sentidos a ela conferidos ditam sua comunicação e potencializa sua visualidade.

Não é à toa que com a destruição da aura de uma imagem emblemática, uma obra de arte, por exemplo, significa, no mínimo, que a percepção humana recebeu novos estímulos para o seu entendimento. Portanto, uma imagem eletrônica tende a mudar sua maneira de exposição para ir ao encontro das massas, mas ao longo do processo da reproduzibilidade o que estar posto é a forma de a imagem reproduzida alcançar a exponibilidade não absoluta (BENJAMIN, 1994). E em vez disso, alcançar a visualidade mediante os modos de exibição na arte contemporânea.

Seguem abaixo três digigravuras, resultantes deste processo de elaboração técnica da obra:

² Tais pontos existentes na imagem referem-se à ocupação na área que eles ocupam no plano visual mostrado na tela ou na impressão, referindo-se assim a densidade espacial dos pontos na superfície da imagem visual.

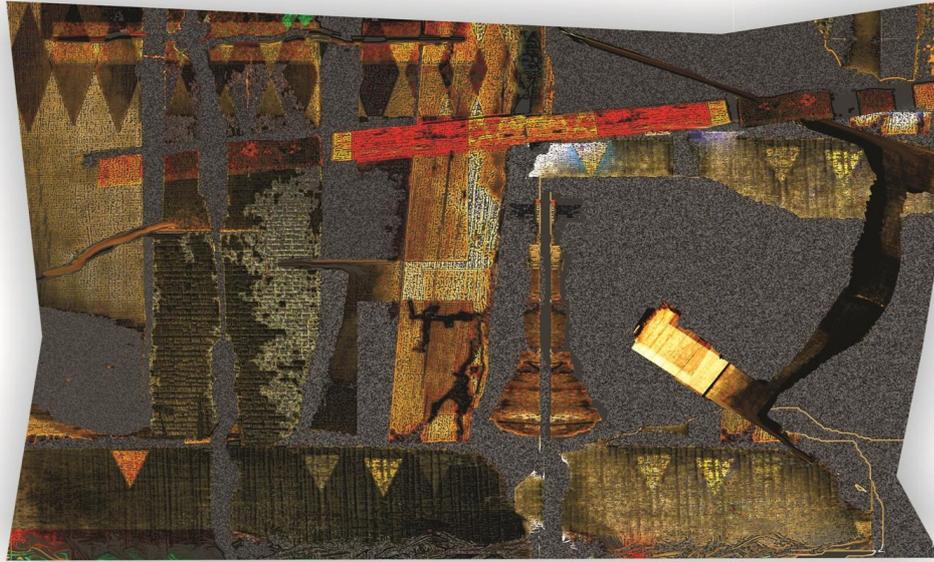


Figura 01 – Digigrafia, Paisagem 19, 120x73cm
Película plotada e aplicas sobre PVC
Fonte: Acervo do Artista (ALIXA)

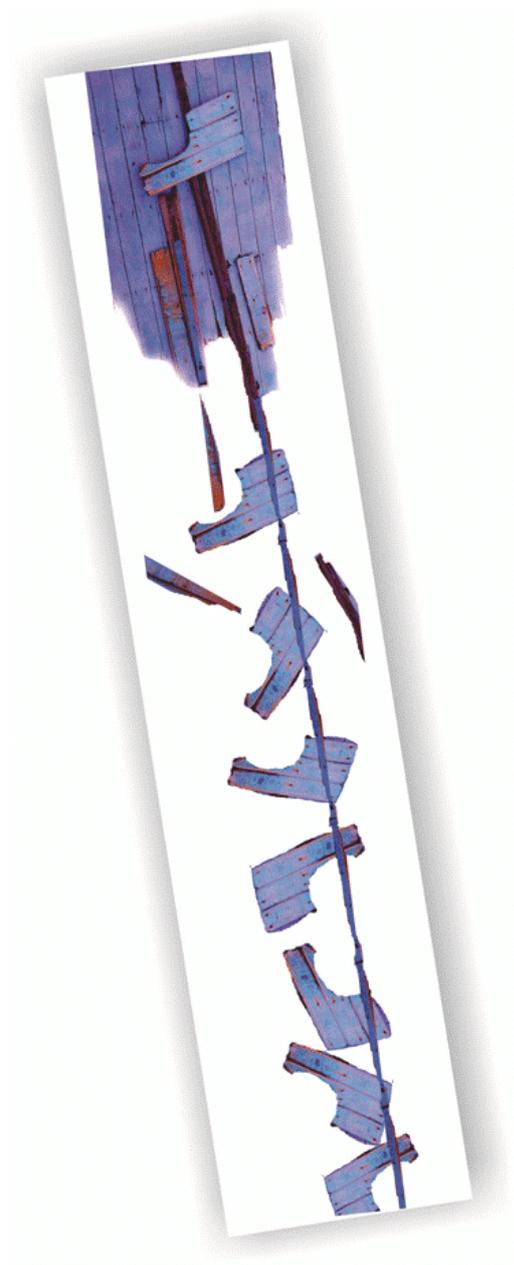


Figura 02 – Digigrafia, Paisagem 03, 200x42cm
Película plotada e aplicas sobre PVC
Fonte: Acervo do Artista (ALIXA)



Figura 03 – Digigrafia, Paisagem 13, 200x152cm
Película plotada e aplicas sobre PVC
Fonte: Acervo do Artista (ALIXA)



Figura 04 – Digigrafia, Paisagem 09, 100x36cm
Película plotada e aplicas sobre PVC
Fonte: Acervo do Artista (ALIXA)



Figura 05 – Digigrafia, Paisagem 17, 150x37cm
Película plotada e aplicas sobre PVC
Fonte: Acervo do Artista (ALIXA)



Figura 06 – Digigrafia, Paisagem 11, 150x30cm
Película plotada e aplicas sobre PVC
Fonte: Acervo do Artista (ALIXA)

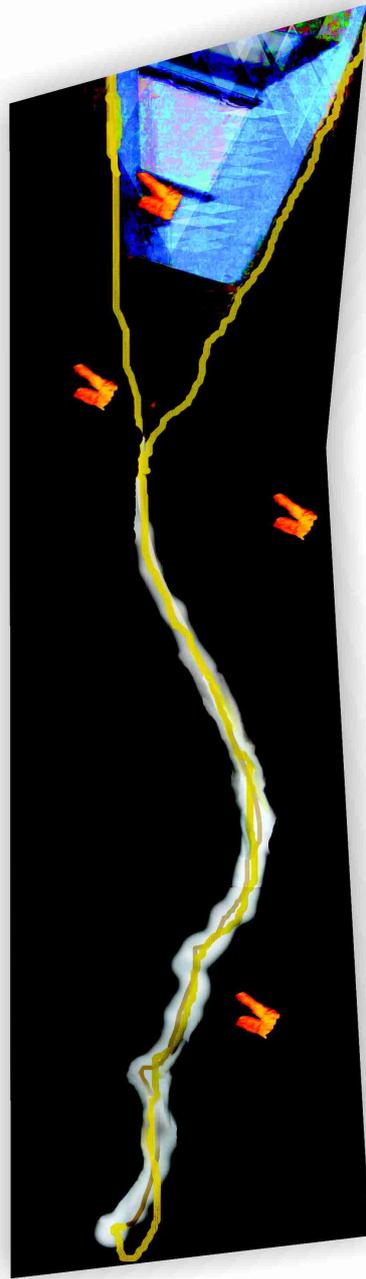


Figura 07 – Digigrafia, Paisagem 16, 140x30cm
Película plotada e aplicas sobre PVC
Fonte: Acervo do Artista (ALIXA)

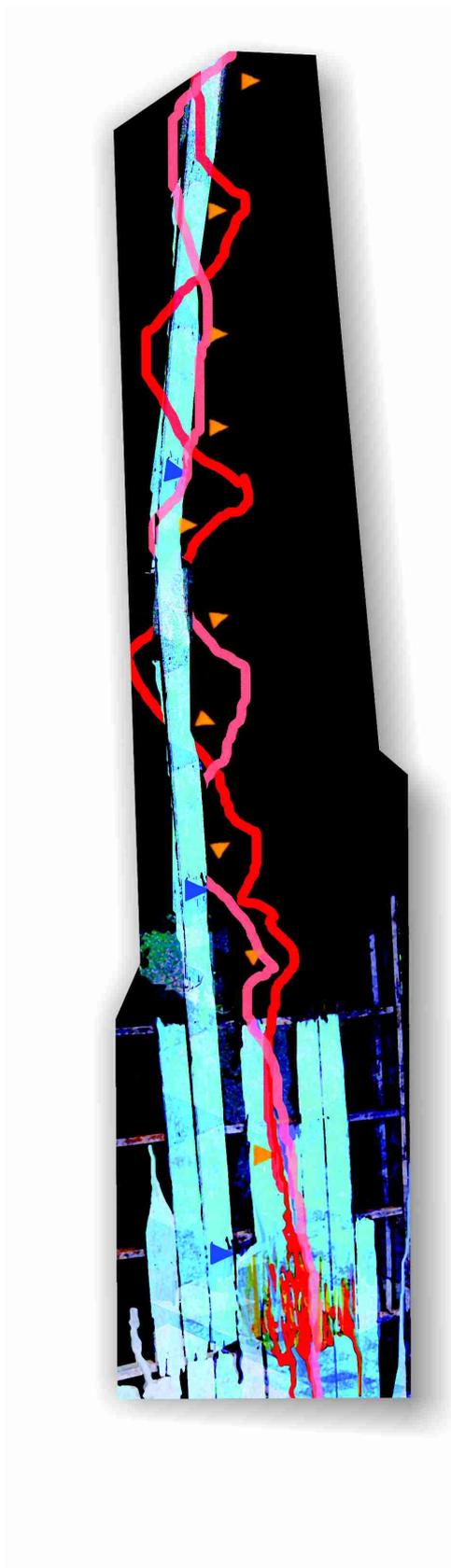


Figura 08 – Digigrafia, Paisagem 18, 140x30cm
Película plotada e aplicas sobre PVC
Fonte: Acervo do Artista (ALIXA)



Figura 09 – Digigrafia, Paisagem 20, 250x96cm
Película plotada e aplicas sobre PVC
Fonte: Acervo do Artista (ALIXA)

A reprodução técnica da matriz gera uma cópia do original que se multiplica e se reproduz em uma existência serial. O princípio é dado pela reprodutibilidade e diz respeito à condição da matriz de uma imagem: a imagem da arte reproduzida significa que é a reprodução de uma imagem de arte criada para ser reproduzida (visualizada). Nesse sentido, a matriz de uma imagem eletrônica é uma visualidade do 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) (MARTINS, 1987).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não basta ter a imagem na tela do computador, isso não é suficiente para verificar a qualidade da reprodução da matriz visual. É preciso, portanto, materializar o trabalho, pois a ligação entre o artista e a obra desmaterializada é a cópia, uma prova (PE e PA) com o auxílio da impressora eletrônica, codificada em um sistema de cor e sua potencialidade de ser exibida em outra forma de exposição.

À medida que novas tecnologias vão sendo colocadas à disposição do uso na sociedade, o artista e o público se veem 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 visualidades e de ler imagens, o que deve ser considerado é que há uma transformação constante na sociedade e que, nessa transformação, as tecnologias eletrônicas têm sido de grande importância, pois elas são responsáveis 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 digigravura. Implicando fusão de valores estéticos, sensoriais e artísticos, já que na virtualidade existem ferramentas propícias para realizar gravuras com qualidade artística suficientemente de notório valor criador.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. *Obras Escolhidas* (vol.1). São Paulo: Brasiliense, 1994. p.163-196
- LEMOS, Antônio. *A Arte Eletrônica e Cibercultura*. Disponível: <http://www.facom.ufba.br/sala_de_aula/5.html> Acessado em: 13/04/2005.
- LOUREIRO, João de Jesus Paes. *Arte e desenvolvimento*. Cadernos IAP-V.2. Belém (PA): Instituto de Artes do Pará, 1999
- MARTINS, Itajahi. *Gravura: Arte e técnica*. São Paulo: Fundação Nestlé, 1987.
- SCHILLER, Friedrich. *A Educação Estética do Homem: numa série de cartas*. Trad. Roberto Schwarz e Marcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.