PAUL COLDWELL
PAUL LAIDLER

Gravura – novas e velhas
tecnologias – uma conversa

Tradução: Denise Spier

RESUMO

Este artigo, através de uma conversa entre o Prof. Coldwell e Dr. Laidler, reflete sobre a atual relação entre velhas e novas tecnologias dentro da arte da gravura. Em especial, explora como as ideias circulam entre o virtual e o real, e a necessidade dos gravuristas de envolvimento com objetos físicos. Como estudos de caso de ambos os autores refletem sobre o fazer de obras em particular como, a gravura a laser *Murmurs from Earth*, de Laidler, e as gravuras em relevo *Lines and Branches*, cortadas a laser, de Coldwell.

PALAVRAS-CHAVE

Gravura. Digital. Corte a laser. Novas tecnologias. Xerox.

GRAVURA – NOVAS EVELHAS TECNOLOGIAS – UMA CONVERSA

Paul Coldwell:

Deveríamos começar essa conversa pelo fato de que toda arte é feita com tecnologia, então, de certa forma, há um equívoco acerca desse debate entre velhas e novas tecnologias ser uma questão exclusivamente contemporânea. De qualquer maneira, o aspecto chave sobre tecnologia digital, particularmente diferente de outras tecnologias anteriores, é que ela tem base matemática, em oposição à base material. Uma vez que algo está em código digital, possui uma imaterialidade em torno dele. Não está atrelado ao mundo físico em termos de substância, materialidade, tamanho, textura e dimensões. Martin C. Jürgens observa: “Cada fonte, cada ideia é reduzida ao mesmo nível: no final, todos os pixels são iguais. A impressão final não faz distinção entre a origem da imagem, ela simplesmente reflete a imagem digital”.¹

Paul Laidler:

Então você acha que aquelas qualidades inerentes à tecnologia digital, que você acabou de mencionar, atacam o coração da gravura? Palavras como “materialidade”, “tatilidade” e “textura” estão frequentemente associadas com a natureza física do processo de impressão, o qual está profundamente enraizado na linguagem da gravura e às sensibilidades do meio.

Coldwell:

A gravura está relacionada ao ato da transformação. Criamos uma marca sobre uma placa de gravura e essa é transformada e traduzida em tinta sobre um pedaço de papel; ou cortamos um stencil e esse é transformado em tinta sendo pressionada através de uma tela para se fazer uma serigrafia; ou ainda, um desenho em gordura sobre uma pedra é transformado em tinta sobre papel como litografia. Assim, gravuristas estão bem posicionados para refletir sobre essas questões, pois estamos sempre nesse processo de transformação e tradução. Como você se sente em relação a isso em seu próprio trabalho?

¹ Jürgens, 2009, p. 23.

Laidler:

Nós falamos sobre transferir uma imagem ou marca de um lugar para outro. Eu acho que gosto é da expectativa do desconhecido que acompanha este processo. Por exemplo, quando você reverte as mantas da prensa e aí separa o papel da superfície em relevo para revelar os resultados dessa transformação, isso produz uma espécie de momento mágico. Isso também pode ter algo a ver com o modo indireto do processo. O que estou tentando dizer é que gosto da sensação que tenho quando ao olhar para a gravura pronta esta não se parece com aquilo que fiz – algo agora está presente, que eu não havia antecipado.

Enquanto estudante de arte, eu primeiro estava interessado em fazer impressões usando uma máquina Xerox. Na época eu achava as propriedades de gravação intrigantes, levando-se em conta que a área plana de registro da máquina tinha sido projetada para copiar superfícies 2D e mantinha ainda o potencial de capturar um aspecto incomum de profundidade que era sensível às qualidades físicas da planaridade. Com isto em mente, eu registrei uma série de diferentes objetos tridimensionais usando a capacidade do equipamento de copiar seções de superfície e de imprimir em diferentes escalas e ampliações. As fotocópias resultantes foram, então, reconfiguradas e coladas para criar uma série de imagens híbridas como projeções bidimensionais do espaço tridimensional. Recordo-me de pensar que o trabalho situava-se em algum lugar entre a Fotografia e a Gravura, e, pensando bem, esta pode ter sido minha primeira experiência do que viria a seguir, se considerarmos o quanto a tecnologia digital de hoje tem tornado estas duas disciplinas mais próximas.

Embora eu tenha usado processos tradicionais de impressão antes de utilizar o Xerox, eu acredito que fui atraído para o fato de que a máquina era mais fácil de operar, os resultados eram imediatos e ela me permitia trabalhar com transposições de ideias mais rapidamente. Talvez tenha sido isso, inclusive, o que me deixou entusiasmado a respeito da “não diretividade” da relação com o controle, que mencionei anteriormente.

Paul Laidler: *Murmurs from Earth*, 2012, gravura a laser sobre papel Somerset preto.

Coldwell:

O artista Tim Head falou de seu interesse no “diferente tipo de espaço inerente ao escaneamento eletrônico...” Essencialmente tudo é plano. É rastrear mais de perto a superfície e codificá-la.²

Assim, para você, trata-se de ceder um certo grau de controle? Você controla o processo, mas aí o processo controla a estética ou a estética final. É mais como deslocar a área do seu controle, e se você tiver feito as decisões certas de antemão, então a tecnologia completará essa idéia.

Laidler:

Acho que eu sempre me senti atraído pelas possibilidades de métodos para desenvolver meus trabalhos ou, talvez, pela intuição que acompanha a concepção de um sistema que, como você disse, altera a ênfase do controle. Neste momento, eu estou interessado em entender o que um sistema ou processo irá proporcionar, e então, como isso repercute junto a uma ideia. Estou particularmente interessado em trabalhos que interajam com um meio e seus processos sem serem literalmente concebidos no meio ao qual as ideias remetem. Por exemplo, o desenho à tinta de Tim Head *Slow Life* e a colagem de Tom Friedman *Untitled Dollar Bill* utilizam abordagens sistemáticas, que evocam a precisão remota de programas digitais e a realidade do artesanal.

O trabalho de desenho à mão de Tim Head é criado a partir do resultado de cara ou coroa. Se a moeda cai com o lado cara para cima, uma linha horizontal é desenhada, e se com o lado de trás, então é traçada uma linha vertical. A imagem resultante tem pouca relação com o linear, padrões organizados associados com as funções binárias empregadas no trabalho.

O trabalho de colagem de Tom Friedman é construído a partir de 36 notas de dólar que foram cortadas sistematicamente em repetidos padrões quadriculados, antes de serem recombinadas para formar uma grande nota de dólar. Cada um dos quadrados na reconfiguração está ligeiramente deslocado do outro, em um desenho que evoca aparência análoga a de uma imagem pixelizada.

A integração do artesanal e do método sistemático nestas obras se vale da nossa associação com a aparência, e suposições sobre meios, ferramentas, processos e disciplinas.

² Coldwell; Rauch, 2009, p.13.

³ Ibidem, p.14.

Coldwell:

Mas Head trabalha tanto com a idéia do acaso, bem como com o uso direto da tecnologia, como em suas *i series*, impressões em jato de tinta, em que elas foram o resultado da impressora em transmissão direta com o computador. “Elas não estão mais presas à reprodução de uma fonte externa de imagem. Pelo contrário, são uma consequência direta das características internas do meio” (Head).³

Laidler:

Quando se pensa a respeito da associação objetiva com sistemas e se faz trabalhos dessa espécie, alguns dos resultados mais interessantes são revelados por meio do rastro da associação subjetiva ou do elemento humano. Talvez isso também possa ser um lembrete de que o controle da tecnologia é uma ilusão, visto que são os seres humanos que criam as tecnologias.

As impressões *i series* de Tim Head efetivamente levam-me a minha próxima pergunta sobre gravura digital, a qual tem sido mais comumente associada com a impressão a jato de tinta – contudo, eu a considero muito mais do que jato de tinta devido às possibilidades de ampliação por dispositivos de renderização digital que estão disponíveis. Quais são as suas considerações a respeito desse campo emergente em potencial?

Coldwell:

Assim como falamos anteriormente, sobre tecnologias serem onipresentes, de certa forma é muito difícil de falar sobre impressão digital. Como exemplo, algumas impressões digitais são desenhos digitalizados, fotografias ou pinturas as quais têm sido reproduzidas como impressões a jato de tinta. Assim, nestes casos, o único aspecto do digital é aquele em que um original foi traduzido em um código, de modo a imprimir um múltiplo. Esta é uma extremidade do espectro.

Na outra extremidade, está a imagem que é trabalhada no computador usando-se softwares como o Illustrator ou o Photoshop, onde a imagem não tem qualquer materialidade até que seja finalmente impressa com jato de tinta. Como é o caso citado de artistas como Head, os quais utilizam programação eles mesmos. Assim, entre esses dois extremos, existe uma vasta gama de abordagens. É claro que não podemos esquecer que a princípio havia apenas artistas como Laposky, Franke ou Cohen, os quais eram eles mesmos programadores, ou que podiam trabalhar com assistência técnica e que tinham acesso a equipamentos que podiam efetuar impressões digitais.⁴

4

Uma recente exposição no Victoria and Albert Museum, *Digital Pioneers: Computer Generated Art & Design from the V&A's Collections*, 2009, apresentou este campo amplamente negligenciado. Maiores informações sobre esses pioneiros podem ser encontradas em <<http://dam.org/timelines/artists>>.

Paul Coldwell
realizando prova de
Lines and Branches na
UWE, Bristol, 2012.

Paul Coldwell. *Lines and Branches*, 2012, impressão em relevo a partir de blocos de madeira cortados a laser, 56 x 76cm.

Mas, o que me interessa é o modo como os artistas estão utilizando o digital agora como um aspecto de seu arsenal, e como vêm usando isso como suporte para todas as outras tecnologias que conhecem, as quais não têm de ser exclusivamente digitais.⁵ Esta é, com certeza, a minha abordagem, é como eu esboço a descrição do processo de produção de *Lines and Branches*.⁶

Laidler:

Provavelmente, o mais recente incremento ao campo das tecnologias de impressão digital é a impressão 3D. O processo de impressão 3D é um tipo de prototipagem rápida que usa o programa de modelagem 3D e tecnologia de impressão a jato de tinta para construir objetos tridimensionais. O processo de impressão funciona “por deposição, fusão ou solidificando matéria em camadas sucessivas, uma sobre a outra, cada camada correspondendo ao formato do corte transversal do objeto a ser construído.”⁷

A relação da tecnologia com a área da gravura fala por si só, mas o acesso direto a certos equipamentos de custo elevado continua a ser um obstáculo para o gravurista. É igualmente importante notar que dentro de um ambiente universitário, tecnologias de prototipagem rápida tendem a fazer parte da engenharia, arquitetura ou de departamentos de *design* de produto, ao invés de departamentos de arte. Somadas, estas circunstâncias parecem sugerir que gravuristas ainda terão de esperar sua vez. No entanto, as possibilidades de ampliação, que mencionei antes, podem se desenvolver de forma muito mais rica se os programas de impressão servirem para explorar atividade mais colaborativa e transdisciplinar. Acho que se fosse para dar algumas poucas voltas e continuar ao longo deste percurso essencialmente digital, gravura ainda seria a descrição mais apropriada para as obras resultantes, ou “será que um meio deixa de ser o mesmo depois de incorporar novas tecnologias em seu discurso?”⁸

No início do dia, e num sentido figurado, nós anunciamos o mais recente reaparecimento das artesanias e a maneira pela qual as tecnologias analógica e digital tornaram-se integradas ao processo de feitura – ao ponto onde se tornam sem fronteiras. É interessante pensar sobre o que o ofício digital realmente é, apesar do fato de que esta definição não é nova em si mesma. É o ofício tal como viemos a conhecer através de práticas analógicas que simplesmente adota a tecnologia digital, utilizando as mesmas sensibilidades para fazer artefatos físicos? Ou será o contrário, onde uma vez artesanato seria por meio de linguagens e processos os quais abrangem e são sinônimos do digital? Palavras como “incorporado”, “aumentado”, “desmaterializado” e “virtualidade” podem começar a oferecer *insights* sobre esta vertente de artesanato digital.

5

Veja “New technologies, new opportunities”, in Coldwell, 2010.

6

Lines and Branches são um conjunto de xilogravuras de corte a laser feitas por Paul Coldwell no Centre for Fine Print Research, UWE Bristol, com provas e edição por Paul Laidler, 2012. Mais informações sobre obras de Coldwell podem ser encontradas em <www.paulcoldwell.org>.

7

Walters; Huson; Parraman; Stanić, 2009.

8

The Matrix, 2009.

Eu me pergunto com o que esta última se parece, não estou certo de que já tenhamos realmente visto muitos exemplares desses até agora, apesar de que há algumas indicações despontando. Talvez eu esteja me remetendo ao conceito de “digital nativo”.

Coldwell:

Se voltarmos um passo atrás e considerarmos o modelo do artista médio, veremos que eles geralmente têm muito pouco equipamento e estão investindo mais em seu tempo do que em ferramentas. Eu só queria saber quantos artistas têm a tecnologia ao seu alcance de modo a poder praticar os tipos de jogos e experimentos necessários para se familiarizar o bastante com o material e a tecnologia, sendo que no passado isso acontecia com lápis e papel, tinta e pincéis. Mesmo na faculdade, o período de tempo que alguém pode passar no ateliê é muito limitado, e o tempo com equipamento e técnicos especializados é ainda mais limitado. Eu, então, me pergunto se isso tem efeito nesse debate todo sobre tecnologia. Também tem o caso dos artistas que passam a se envolver com tecnologias e processos assim que estes se tornam mais baratos e, portanto, acessíveis. Certamente, este foi o caso das impressoras jato de tinta de grandes formatos, que associadas ao desenvolvimento de melhores tintas e a impressoras que poderiam acomodar uma vasta gama de papéis e substratos, tornaram as condições propícias aos artistas “atuarem”. Poderia ser isso o que cria as condições para um digital nativo?

Laidler:

Além disso, o desenvolvimento do código aberto que está efetivamente retornando o material desta tecnologia de volta ao usuário. Antes, o ato de escrever ou acessar códigos era um campo muito especializado, mas está se tornando mais convencional agora. Também entendo que se a linguagem básica de programação está sendo ensinada nas escolas, assim talvez a próxima geração estará armada com conhecimento de como ler, escrever e pensar acerca de programas – desmistificando principalmente esse conceito do computador como uma caixa preta, que ainda é corrente hoje em dia.

Coldwell:

As gerações mais jovens têm sido criadas com o digital. É apenas parte de sua linguagem e experiência cotidianas, e elas têm isso como algo adquirido, ao contrário de minha geração, e em menor escala da sua, que estão envolvidas em interpretar;

vendo o digital em termos de equivalente analógico ou de analógico padronizado ao invés dele próprio.

Laidler:

Eu me pergunto se isso irá afetar a relação deles com o mundo físico.

Coldwell:

Esta é uma boa pergunta; será que lhes será permitido permanecer com um objeto tempo suficiente para desenvolver algum tipo de relacionamento com ele? Muitos equipamentos não funcionam mais depois de cinco anos, assim, coisas como telefones e computadores têm uma vida útil limitada. Existe uma obsolescência incorporada que impede esse relacionamento íntimo de longo-prazo que as gerações anteriores vieram a conhecer com propriedade.

Isso fica evidente em nossa mudança de relação com a fotografia, como quando passamos do analógico para o digital. Nossas fotografias são agora armazenadas na memória de nossos computadores. Ambos são agora vulneráveis a víruses, acidentes e erros humanos, bem como requerem constantes atualizações, de modo a se manter a acessibilidade.

Laidler:

Como disse anteriormente, é interessante pensar que sob alguns aspectos a tecnologia digital tem modificado as nossas relações anteriores com o processo fotográfico e sua imagem impressa, assim como as áreas de estudo da fotografia e da gravura têm se tornado muito mais próximas devido às tecnologias de impressão digital. Eu acredito que o desenvolvimento da impressora Iris pode ter sido o invento que iniciou essa convergência de disciplinas no início dos anos 1990. A impressora Iris foi a primeira de alta qualidade, de tom-contínuo, fotográfica, com dispositivo de impressão digital a jato de tinta, o que atraiu a atenção de alguns dos mais antigos pioneiros dos estúdios de impressão digital nos Estados Unidos – tais como Nash Editions, Cone Editions e Adamson Editions. Curiosamente, Graham Nash e Mac Holbert da Nash Editions, principalmente, adotaram a tecnologia a partir de uma perspectiva fotográfica, enquanto Jon Cone e David Adamson abordaram a tecnologia a partir de um fundo em gravura. Resumidamente falando, o potencial para saídas de alta-resolução atraiu os fotógrafos, enquanto as possibilidades de imprimir sobre uma variedade de papéis texturizados e pesos-pesados despertou o interesse das comunidades gravuristas. Embora houvesse preocupações iniciais quanto à longevidade

da impressão, muitos desses obstáculos foram superados dentro dos primeiros dez anos ou algo assim.

Hoje fotografia e gravura compartilham o mesmo mecanismo digital de hardware e ferramentas de software para produzir imagens impressas, e embora eu tenha trabalhado em uma série de projetos de impressão com gravuristas e fotógrafos, eu ainda acho que as sensibilidades e os discursos das duas áreas de estudo estão bastante preservadas.

É engraçado você ter mencionado a mudança na nossa relação com a fotografia, porque, apesar de ter a possibilidade de tirar infinitamente mais fotos com uma câmera digital, eu, pessoalmente, tenho tido cada vez mais consciência do tempo extra que é necessário para visualizar e editar centenas de imagens. Eu também, na verdade, nunca me apeguei à fotografia analógica, foi somente depois que eu passei a usar a fotografia digital que desenvolvi uma curiosidade nova pelo processo da fotografia analógica. Neste sentido, meu interesse analógico desenvolveu-se por meio da tecnologia digital.

Coldwell:

Do que eu sinto falta é da espera e da expectativa como as de um filme analógico enquanto era processado e impresso. A fotografia digital hoje oferece memória imediata. Acho que a fotografia, de alguma forma diz respeito ao presente, mas agora está inserida dentro do presente, ao passo que costumava ser sobre o presente, mas inserida no passado.

Laidler:

Estamos testemunhando em primeira mão como a fotografia está evoluindo enquanto meio e experiência. Como mencionamos anteriormente, as tecnologias digitais parecem ser os catalisadores desta transição ou aprimoramento que está tomando forma, sobretudo tendo em conta o potencial de renderizar a imagem fotográfica de 2D para 3D usando tecnologias de digitalização e de prototipagem rápida. Nas esculturas de Robert Lazzarini a aparência de espaço tridimensional virtual é obtida dentro da renderização física de seus objetos cotidianos distorcidos. O aspecto incomum neste trabalho ocorre quando as esculturas são registradas fotograficamente – e onde a distorção física da própria escultura agora cria uma distorção de percepção como em uma fotografia.⁹ A realidade da escultura e sua imagem fotográfica cria uma oscilação entre o virtual e o espaço real, e entre o digital e a aparência física. Em alguns casos provoca uma experiência mediatória do aspecto real ou fotográfico de representação, o qual eu entendo como algo do qual você lança mão no seu trabalho, correto?

Coldwell:

Bem, embora eu esteja interessado na maneira como a fotografia avança incessantemente rumo a uma fidelidade cada vez maior, em meu próprio trabalho eu estou indo em direção oposta, para o uso de reduzidas imagens em meios-tons, onde a informação é mínima e o fotográfico está deteriorado.

Laidler:

Eu estou mais obviamente envolvido com a linguagem digital, e aqui existe uma nítida ligação com a ficção científica. Encontrei-me refletindo acerca disso em minha própria prática, especialmente, e pensando como o ambiente tem um impacto sobre o tipo de trabalho artístico que você faz. Lembro muito bem do artista Neetah Madahar, a quem eu estava ajudando a produzir uma gravura digital, fazer um comentário de que alguns dos meus trabalhos tinham um toque tecnológico e de ficção científica. Recordo-me de refletir sobre isso por um momento, e então olhar ao redor, para o estúdio digital no qual a obra tinha sido produzida. Nesse instante, o estúdio no CFPR [Centre for Fine Print Research] se tornou um laboratório clínico, alojando estruturas uniformes as quais são basicamente constituídas por superfícies plásticas e de alumínio. Por trás da superfície, cada equipamento oculta sua função através de uma rede interligada por circuitos elétricos, que é acessada através do pressionar de botões e da leitura de monitores de superfície. Assim, sem pensar muito sobre isso, eu respondi que parecia mesmo inevitável que eu viria a fazer o tipo de trabalho que faço, uma vez que, virtualmente, trabalho na ponte de comando da Nave Estelar Enterprise.

REFERÊNCIAS

- COLDWELL, P. *Printmaking: a contemporary perspective*. London: Black Dog, 2010.
- COLDWELL, P.; RAUCH, B. *The personalised surface*. London: FADE Research, 2009.
- JÜRGENS, M.C. *The digital print*. London: Thames & Hudson, 2009.
- LAZZARINI, Robert. Website. Disponível em: <<http://www.robertlazzarini.com/>>. Acesso em: 01 nov. 2010.
- THE MATRIX: an unstable reality. In: BAL, Gülsen; GREGORIĆ, Alenka; GRAFENAUER, Petja; LJUBIČIĆ, Jadranka e POGAČAR, Tadej [internet] (Curadoria). 28TH BIENNIAL OF GRAPHIC ARTS IN LJUBLJANA, 2009. Disponível em: <<http://www.scuolagrafica.it/arts-news/2721/>>. Acesso em: 03 fev. 2011.
- WALTERS, P.; HUSON, D.; PARRAMAN, C.; STANIĆ, M. *3D Printing in Colour: Technical Evaluation and Creative Applications*. In: IMPACT 6 INTERNATIONAL PRINTMAKING CONFERENCE. Bristol: UWE Bristol, 2009.

PAUL COLDWELL

Professor em Belas Artes na University of the Arts London. Gravurista e escultor, tem escrito extensamente sobre gravura, incluindo o livro *Printmaking: a contemporary perspective*, publicado pela Black Dog Publishers em 2010.

PAULO LAIDLER

Pesquisador atuante no campo da impressão digital artística no Centre For Fine Print Research na University of the West of England, Bristol. Como pesquisador, artista e professor as atividades do Dr. Laidler cobrem um amplo espectro de interesses dentro das práticas gráficas orientadas.