PROPOSIÇÕES PARA A ESTRUTURAÇÃO DE UMA PRÁTICA COLETIVA DE GRAVURA EM UM AMBIENTE VIRTUAL

Leopoldo Tauffenbach

RESUMO:

Em uma breve retrospectiva histórica é possível verificar que muitas obras de arte foram produzidas por meio de um esforço coletivo, envolvendo não só artistas, mas profissionais de diversas competências. Com o advento das tecnologias digitais e as redes informáticas, o trabalho artístico coletivo se depara com novas possibilidades. Entretanto, a prática coletiva de gravura ainda está baseada em ambientes de criação físicos. O presente artigo apresenta uma proposta para a criação de um ateliê de gravura coletivo em um ambiente virtual. Partindo da sugestão de uma possível estrutura organizacional e operacional, verificam-se novas possibilidades de criação e interação com o público e o mercado de arte.

Palavras-chave: ateliê, virtual, digital, gravura, coletivo.

ABSTRACT:

With a brief historical retrospective it's possible to find that many works of art were produced by a colective effort, involving not only artists but other professionals with different aptitudes. With the coming of digital technologies and informatics networks, the collective artistic experience faces new possibilities. However, the collective printmaking exercise is still based on physical creative environments. This paper proposes the creation of a collective printmaking workshop in a virtual environment. Starting from a suggestion of a possible organizational and operative structure, it's possible to verify new possibilities of creation and interaction with both public and art market.

Key words: *workshop, virtual, digital, printmaking, collective.*

Por muito tempo a obra de arte carregou o estigma, perante o senso comum, de ser o produto de um único gênio, executor de todas as etapas de produção. Mas a verdade é que desde tempos primordiais o trabalho colaborativo permeia a história da produção artística. Das grandes obras artísticas e arquitetônicas da antiguidade aos pequenos objetos utilitários cotidianos, o esforço coletivo foi responsável pela materialização e disseminação de objetos de arte entre diversos cidadãos e culturas. Por mais que muitos artistas ao longo da História sejam reconhecidos por seu esforço solitário, o trabalho artístico coletivo sempre manteve uma posição de suma importância, reconfigurando-se e atendendo às necessidades poéticas e técnicas do momento histórico e cultural que se encontrava inserido.

É difícil mapear as origens do trabalho artístico coletivo. Em muitos casos não há registros capazes de determinar se tais obras foram produtos de um único artista ou passaram pelas mãos de diversos profissionais até alcançarem seu formato final. Por outro lado, muitas ações coletivas ocorridas desde a antiguidade foram documentadas, demonstrando que esta prática é uma constante ao longo do curso histórico da arte.

É sabido que as obras monumentais da antiguidade foram erigidas com a contribuição de incontáveis trabalhadores, na maioria das vezes escravos. Toda a sorte de especialistas era empregada nestas construções: engenheiros, arquitetos, pintores, artesãos e trabalhadores braçais. O esforço coletivo era elevado a potências inéditas para a criação de obras que hoje são reconhecidas como maravilhas, e tal prática vigorou por séculos. No entanto, a idéia de coletividade na criação artística não passa somente pelo esforço comum em executar uma obra, mas pela transmissão e transformação de idéias, conceitos e técnicas.

Talvez o momento mais marcante da História, no tocante à colaboração coletiva na produção de obras de arte tenha acontecido na Europa no século XV, com o estabelecimento das escolas de pintura em quase todas as cidades européias. Segundo Gombrich (1993, p. 248), estas escolas não seguiam os padrões de educação formal, mas assemelhavam-se a verdadeiras empresas, onde o aprendiz ingressava realizando pequenas tarefas e aos poucos tomava parte do processo de execução das obras ali produzidas, conforme sua disposição e esforço para tanto. Não só as funções eram coletivizadas, mas também o conhecimento. O mesmo aconteceu em relação à gravura. Com a gravura de tradução e a crescente demanda por ilustrações para atender o mercado editorial, os ateliês gráficos possuíam um esquema de produção em série semelhante ao das escolas de pintura, com aprendizes desempenhando as mais diversas funções que iam da limpeza do ambiente de trabalho, à preparação dos materiais e finalização do produto artístico para sua posterior distribuição. Este modelo de produção manteve-se até o século XIX, apresentando novas configurações para adequação ao mercado e à demanda pelo produto gráfico. Um dos exemplos mais emblemáticos desse modo de produção colaborativo pode ser encontrado na figura do artista Gustave Doré (1832 – 1883). Seus trabalhos figuram alguns dos livros mais importantes da história da literatura ocidental, sendo os mais conhecidos a Bíblia, A Divina Comédia, de Dante

Alighieri, e Don Quixote, de Miguel de Cervantes. Ainda que seja sempre lembrado pelas minuciosas gravuras que ilustravam os livros, Doré era um ilustrador, e não gravador. Para transferir suas imagens para matrizes de madeira que seriam posteriormente impressas, Doré chegou a contratar mais de cento e quarenta gravadores ao longo dos quase trinta anos de carreira. Destes gravadores, que também assinavam os trabalhos, vale destacar os nomes de Héliodore Pisan e Adolphe François Pannemaker (Figura 1).

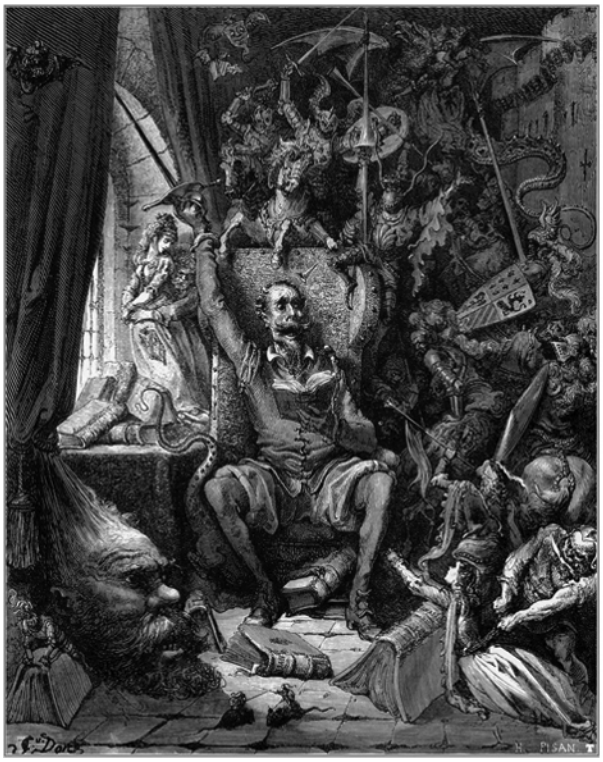

Figura 1: Á esquerda uma ilustração de Gustave Doré para o livro "Don Quixote". Á direita detalhe da obra onde aparece a assinatura do gravador Héliodore Pisan.

O advento da fotografia inicialmente abalou o mercado gráfico, ao oferecer uma reprodução fiel da realidade, colocando em xeque o espaço da gravura de tradução. Mas isso não fora suficiente para prejudicar a produção dos ateliês gráficos. Mais uma vez, houve uma reconfiguração da sua organização e do foco principal de sua produção. Já no século XX, as vanguardas artísticas viram na gravura um imenso campo expressivo e junto com os artistas, a figura do técnico impressor passou a ser indissociável no exercício da linguagem.

Entretanto, o trabalho colaborativo em gravura não se refere somente a uma cadeia hierárquica composta pelo artista e técnicos e artesãos. Grupos de artistas, como o expressionista Die Brücke, da Alemanha, mantinha uma relação de colaboração

mais conceitual que técnica entre seus membros. Não havia uma hierarquização de funções, mas uma coletivização das idéias que resultavam em obras adequadas à filosofia estética e objetivos comuns do grupo. Esse tipo de relação também pode ser observado em movimentos como o Dadaísmo e outros grupos como o Cobra, nos anos 40, e Fluxus, nos anos 60. No âmbito da gravura, vale destacar as atividades do *Taller da Grafica Popular*, no México dos anos 30, com foco na geração de estampas de tema político. No Brasil, temos o Clube da Gravura de Porto Alegre, nos anos 50, e atualmente os espaços Piratininga, Coringa e Base-V em São Paulo. Além do trabalho colaborativo de vários artistas dentro de cada um dos espaços, em 2003 os ateliês Piratininga e Coringa uniram-se para criar o Projeto Lambe-Lambe, que produziu mais de 5000 impressões xilográficas que foram coladas em diversos locais da cidade de São Paulo. Vê-se que aqui a colaboração ultrapassou as próprias fronteiras de cada uma das células para gerarem um terceiro corpo artístico com uma produção particular.

A partir dos anos 60, com a utilização de recursos eletrônicos com fins artísticos, o trabalho colaborativo torna-se mais necessário e evidente. Vale lembrar que as primeiras obras de arte realizadas com tais recursos são atribuídas não a um artista, mas a um matemático chamado Ben Laposky (1914 – 2000) que, nos anos 50, produziu uma série de 50 fotografias de imagens produzidas por uma máquina chamada osciloscópio. Nos anos 60, Kurd Alsleben (1928 -), professor da Escola de Belas Artes de Hamburgo, produziu uma série de desenhos gerados por um computador com a colaboração do Dr. Cord Passow (Figura 2). Em 1965, três matemáticos, os alemães Frieder Nake (1938 -) e Georg Nees (1926 -), juntamente com o estadunidense A. Michael Noll (1939 -), começam a trabalhar em uma estética para imagens geradas por computadores digitais. Não se pode dizer que os trabalhos desenvolvidos pelos matemáticos pudessem ser considerados como arte – nenhum deles os identificava como tal – mas sim como exercícios estéticos visando explorar as possibilidades de uma tecnologia ainda recente na criação de imagens. Mesmo assim, todos eles tiveram seus trabalhos exibidos em galerias, e hoje são considerados pioneiros da arte digital. Em 1966 Robert Rauschenberg (1925 – 2008), juntamente com o engenheiro Billy Kluver (1927 – 2004), funda o *Experiments in Art and Technology*, uma organização dedicada à exploração de novas tecnologias aplicadas à arte. Na Espanha, em 1968, um grupo de artistas

plásticos, arquitetos, engenheiros e matemáticos se reuniram no *Seminario de Generación Automática de Formas Plásticas*; em 1969 cria-se o grupo Arte e Informação, na Universidade de Vincennes, em Paris; em 1971, o grupo Arte e Cibernética em Buenos Aires.

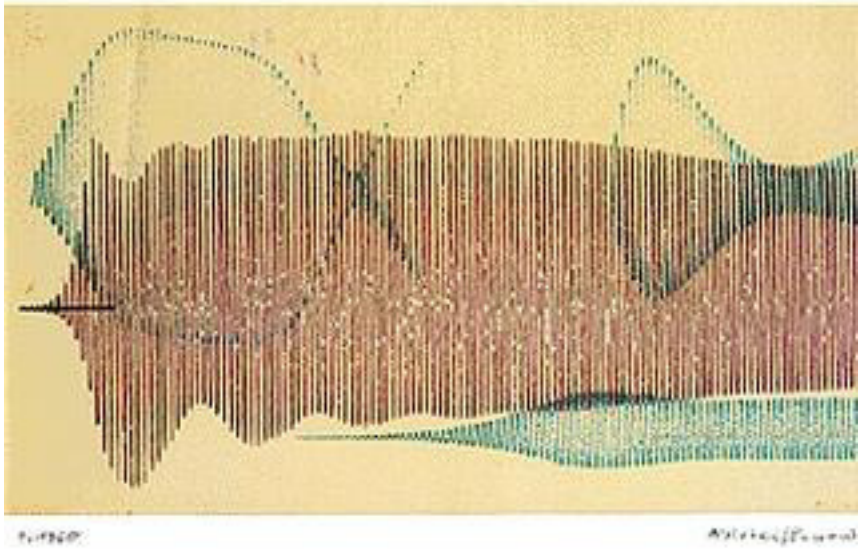

Figura 2: "Computerzeichnung". Obra impressa de 1960, resultado da colaboração entre Kurd Alsleben e Cord Passow.

Com a criação das redes informáticas e a internet, o trabalho artístico coletivo se reconfigurou novamente para adaptar-se e explorar toda a potencialidade que este novo sistema oferecia. Surge a *net-art* e os trabalhos ganham novas dimensões de interação, transformando público em co-autores das obras. A gravura, por sua vez, adotou os modos digitais para a produção de um novo tipo de estampa, explorada com maestria por artistas como Richard Hamilton na Inglaterra e Regina Silveira no Brasil. Regina Silveira é um ótimo exemplo de trabalho colaborativo. Suas obras contam com a assistência de outros artistas e técnicos para sua viabilização e execução.

Curiosamente, os ateliês coletivos de gravura ainda mantêm uma configuração que remete aos paradigmas pré-informaticos, em uma localização física e participação presencial dos artistas. Diante disso, este estudo apresenta uma proposta para a criação de um ateliê coletivo e virtual de gravura, onde prevaleça a colaboração criativa e técnica, além de sugerir possibilidades de ampliar o potencial operacional do ambiente de trabalho artístico. É importante ressaltar que esta proposta estabelece parâmetros baseados na construção de estampas – imagens de cunho

artístico com o intento de serem multiplicadas, por vias físicas ou virtuais – mas não está restrita a isso. Este ateliê virtual poderia ser usado por quaisquer artistas que se utilizem dos meios digitais na composição e viabilização de suas obras.

Em primeiro lugar, é preciso lembrar que a construção de estampas em um ambiente computacional apresenta novos paradigmas em sua criação, execução e circulação. O produto gerado em um ambiente computacional ganha a nominação de infografia, e não mais possui uma matriz física, mas virtual. Sua composição é realizada com o auxílio de softwares capazes de converter informação em sinais gráficos por meio de interfaces. Sua reprodução também se dá por meio de interfaces capazes de imprimir a imagem, mas ela também pode multiplicar-se no meio virtual.

Talvez a vantagem mais evidente de um ateliê artístico e coletivo em um ambiente virtual seja a de oferecer a possibilidade de reunir pessoas de diferentes localidades e origens em um único lugar sem a necessidade de deslocamento físico. Ao contrário dos ateliês físicos, que tendem a reunir artistas oriundos de locais relativamente próximos, no ateliê ciberespacial propõe-se a reunião de pessoas de regiões distantes entre si. Neste caso, as diferenças culturais poderiam contribuir para uma ampliação da visão dos envolvidos através da troca de experiências, gerando ricas discussões e reflexões que influenciariam diretamente as obras de arte concebidas pelo grupo.

O primeiro passo para a construção deste ateliê seria a composição do ambiente de trabalho. Em primeiro lugar ele deve se situar em algum lugar do ciberespaço. Essa localização não é física, como sabemos, mas deve determinar um destino virtual para onde toda a informação gerada deve ser encaminhada e distribuída entre os interessados. Assim situado, deve ser um ambiente favorável à comunicação entre seus colaboradores. Ferramentas comuns como correio eletrônico, sistema de mensagens instantâneas e vídeo-conferência devem ser colocadas à disposição dentro do espaço. Tal como em um ateliê físico, o espaço virtual de trabalho deve oferecer condições que se assemelhem às condições físicas. Cada artista deve possuir um espaço individual de trabalho[1], ao passo que outro, comum a todos os participantes do projeto deve ser disponibilizado. Dois mundos virtuais, on-line e off-line, complementam-se para a realização do trabalho artístico. O ambiente comum, em rede, que ofereça ferramentas de interação adequadas, uniria todos os artistas no

espaço virtual, simultaneamente e independente de sua localização física. Vale ressaltar que não só os artistas estariam presentes neste espaço, mas também as obras geradas por eles. Os artistas podem compor obras individuais, baseadas em premissas conceituais e estéticas coletivas ou trabalharem em obras comuns, de múltiplas autorias. Neste caso, com softwares adequados, seria possível que todos os artistas envolvidos trabalhassem em uma mesma obra quase que simultaneamente e em tempo real. Por não lidarem com materiais físicos sensíveis a fatores ambientais e ao tempo – como as tintas que dependem de temperatura e tempo de secagem – a dinâmica do trabalho coletivo não dependeria de um cronograma ditado pelas reações físicas da obra. Ao invés de uma dinâmica de trabalho coletiva baseada em etapas, os artistas poderiam trabalhar em uma obra comum de maneira muito mais intuitiva, onde as intervenções seguiriam uma lógica muito mais caótica que cartesiana.

Os artistas a comporem este ateliê poderiam ser primeiramente agregados por convite, o que não impediria a participação aberta de outros interessados. Contudo, isso dependeria da capacidade de "abrigo" virtual do ateliê. Como em um ambiente físico, cuja capacidade é mensurável por metros e centímetros, o ambiente virtual também possui limitações. Estas limitações referem-se não a um volume físico, mas ao volume de fluxo de informação. Obras e artistas, traduzidos em imagens, sons e palavras no ambiente virtual pelas interfaces computacionais, não passam de dados binários que circulam por uma rede, cuja dinâmica poderia ser comparada à de uma rodovia. Quanto mais pessoas interagem por essa rede, mais informação circula por ela. Se a rede não for "larga" o suficiente, o resultado de tamanho fluxo seria um enorme congestionamento virtual.

Outra possibilidade interessante que esta proposta traz é a de atender ao público espectador como um espaço expositivo. As obras geradas pelos artistas podem ser alocadas para um espaço de livre acesso onde possam ser apreciadas por qualquer visitante. Também seria possível criar um espaço de interação onde o público poderia acompanhar o andamento das obras em seus diversos estágios de execução, por meio de *previews* dados pelos artistas enquanto trabalham. Além disso, os mesmos mecanismos de comunicação utilizados pelos membros do ateliê poderiam ser dispostos ao público para a realização de palestras, conferências virtuais e fóruns de discussão, aproximando o expectador ao máximo não só dos artistas e suas obras, mas de todo o processo de criação e execução.

Mesmo que se situe em um ambiente virtual, não existem razões para que os produtos artísticos gerados nesse ateliê tenham suas propriedades de multiplicação e disseminação restritas a este meio. As obras também podem tomar forma física, seguindo os parâmetros convencionais de circulação de estampas e ao mesmo tempo sugerindo novas e interessantes possibilidades até mesmo em seu modo de comercialização.

Imaginemos que cada artista participante deste coletivo virtual resida em uma região distinta do globo. Da mesma forma que no ambiente virtual uma obra possa ser atualizada simultaneamente por usuários em diferentes localidades físicas, a disposição de interfaces impressoras permitiria múltiplas impressões remotas de uma mesma obra, materializando-a em diversas regiões. A partir de especificações técnicas previamente arranjadas, como tamanho, orientações de cor e suporte, um artista que estivesse na Ásia, por exemplo, poderia tratar da impressão de uma estampa de um colega residente na América do Sul e vice-versa. Um problema possível neste caso seria a indisponibilidade de determinada interface impressora na localidade do artista. Entretanto, a popularização das tecnologias de impressão de arquivos digitais o obrigaria, no máximo, a deslocar-se fisicamente alguns quilômetros até encontrar uma interface disponível. Mesmo assim, o processo ainda é muito mais vantajoso se considerarmos o custo e o tempo de deslocamento se a obra fosse fisicamente transportada de uma região a outra do planeta. Diante destas possibilidades, um conjunto de obras criadas nestas circunstâncias poderia ganhar exposições virtuais e físicas simultaneamente, atingindo o público nos mais diversos espaços expositivos em diferentes regiões.

Esta proposta para um ateliê de gravura coletivo em um ambiente virtual sugere lançar a produção gráfica artística a outro patamar, com significativas conseqüências na relação entre artistas em um ambiente colaborativo e para o público. Mesmo o mercado de arte é afetado ao ter que lidar com um conceito inédito de tiragem e a simultaneidade física e virtual das obras produzidas nesse contexto. Alguns dos paradigmas mais importantes e característicos da estampa, a multiplicação da informação e o amplo alcance do público, são elevados a novos níveis, como bem explica Antônio Costella:

> Ora, em um mundo todo permeado pela informação, no qual a multiplicação acelera a história e revoluciona a vida, o mercado de arte "obriga" o gravador a restringir sua tiragem!
>
> Ainda bem que, por meio de livros de história da arte ou em sites de internet as imagens das gravuras podem ser levadas, re-multiplicadamente, para um número imensurável de pessoas. Por vias transversas, portanto, a gravura de arte eventualmente acaba caindo no turbilhão mágico da multiplicação, ao qual pertence. E sempre pertenceu. (COSTELLA, 2006, p.134)

[1] Em meu artigo "O ateliê compactado: anotações sobre o ambiente de trabalho do gravador na construção de infografias" (TAUFFENBACH, 2009) trato da descrição deste ambiente de trabalho individual e virtual, suas possibilidades e implicações ao trabalho do artista.

Referências

ARGAM, Giulio Carlo. *Arte moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

COSTELA, Antonio F. *Introdução à gravura e sua história*. Campos do Jordão: Editora Mantiqueira, 2006.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

GOMBRICH, Ernst H. *A história da arte*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1993.

KOSSOVITCH, Leon; LAUDANNA, Mayara; RESENDE, Ricardo (orgs.). *Gravura: arte brasileira do século XX*. São Paulo: Cosac & Naify / Itaú Cultural, 2000.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. *Processos criativos com meios eletrônicos*. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

TAUFFENBACH, Leopoldo. *O ateliê compactado: anotações sobre o ambiente de trabalho do gravador na construção de infografias.* In: MARTINS, Maria Virginia Gordilho; HERNÁNDEZ, Maria Herminia Olivera (orgs.). *Anais do 18º Encontro Nacional da ANPAP / Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. Salvador : EDUFBA, 2009.

Leopoldo Tauffenbach

Leopoldo Tauffenbach, nascido em 31 de outubro de 1976, em São Paulo. Formado em Licenciatura Plena em Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas pelo Instituto de Artes da Unesp, em São Paulo e Mestre em Artes Visuais na linha de pesquisa Processos e Procedimentos Artísticos pela mesma universidade. Estudou gravura com Evandro Carlos Jardim, Norberto Stori, Claudio Mubarac e Joan Barbarà.