

V Seminário de Iniciação Científica

Talentos da Ciência e Tecnologia em ação

☰ Dias 26 e 27 de setembro de 2019

📍 Auditório e Pátio - Unidade II



ARTE E TECNOLOGIA DA IMAGEM GRÁFICA DIGITAL: DA GRAVURA HISTÓRICA À INOVAÇÃO DA GRAVURA ELETRÔNICA E ENDOESTÉTICA NA AMAZÔNIA CONTEMPORÂNEA.

Alexandre Silva dos Santos Filho¹ – Unifesspa

e-mail alixandresantos@gmail.com

Alexandre Cardoso Valente² - Unifesspa

e-mail nascidonafolha21@hotmail.com

Agência Financiadora: FAPESPA

Eixo Temático/Área de Conhecimento: Gravura/Arte

1. INTRODUÇÃO

O projeto de pesquisa sobre a gravura histórica (xilo) e modos de fazer gravura até a gravura digital, com base na tecnologia da imagem digital e endoestética. Feitos trabalhos com a xilogravura e a digital.

A história da gravura está ligada à sua origem, na China, com base na escrita, que utilizavam tiras finas de bambu para serem gravadas letras com estilete e colocando a tinta preta nas ranhuras, no período anterior à Cristandade e supõe-se que a xilogravura e o papel chegaram a Europa através dos árabes, por volta do século XI e com as primeiras xilogravuras feitas no século XIV, que eram utilizadas na impressão de baralhos e imagens religiosas. Seu desenvolvimento se deu por estar ligado à evolução da imprensa e ao livro impresso. A Xilogravura originou-se a impressão com caracteres moveis de Johannes Gutenberg (1400-1468).

1ª etapa – como pesquisa bibliográfica; com base nos textos, A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica de Walter Benjamin, Xilogravura Arte e Técnica de Anico Herskovits e Arte Digital de Wolf Lieser.

2ª Etapa – estabelecimento das práticas e experimentos: método de pesquisa visual com ênfase no projeto analógico, referentes aos processos de gravura como a xilo, no domínio e introdução aos processos da arte digital; e endográficos, no domínio e introdução aos processos da endoestética;

3ª Etapa – trata-se da transgressão da linguagem tradicional da gravura analógica a partir do processo pressuposto para a digitalização e construções de matrizes eletrônicas como imagens. Utilizando as cores RGB e CMYK para fazer impressões com a gravura digital.

2. MATERIAS E MÉTODOS

¹Alexandre Cardoso Valente, Discente, Artes Visuais - Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará

²Pos Dr. Alexandre Silva dos Santos Filho, Docente, Artes Visuais - Professor da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (FACED/ICH/Unifesspa). Coordenadora do Programa de Extensão Relações Étnico-Raciais e Cidadania.

O material utilizado é a madeira para fazer a gravação, que chamamos de matriz, o mais tradicional, a gravação deve ser feita com goivas ou formões, utilizando técnicas de produção da gravura com cuidado para não acontecer acidente, depois aplicada tinta e passada para o papel que é feito a impressão gráfica. A matriz para reprodução de imagem com desenhos planejados antes de ser passada para a sua matriz, que é elaborada para o fazer artístico. E da parte digital utilizando o computador com os softwares e a impressora para fazer a impressão das gravuras e ainda usando a mesa gráfica para desenho digital.

Os métodos é a experimentação e pesquisa dos processos de criação e como resultados espera-se refletir sobre todos os modos contemporâneos de fazer gravura e produzir obras de gravura híbrida, da Xilogravura a Digital, que da mistura se faria a gravura híbrida. Fazendo produções ainda na Xilogravura e começando a da Digital, no domínio e introdução aos processos digitais.

Na pesquisa experimental foi feito: estudos de matrizes a partir das técnicas tradicionais de gravura e infografia como foco da caracterização e visualização dos dados eletrônicos e dos processos de interatividade com a imagem.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na pratica tivemos um grupo de estudo abordado pelo o orientador Prof. Dr. Alexandre Silva dos Santos Filho, que passou a técnica de Matriz Perdida para produção de imagem artística que se deu com os experimentos. O propósito disso seria para entender a técnica, feita antes um desenho no papel que seria o registro e depois passada para a madeira. Utilizando na mesma matriz que não voltaria depois da sua tiragem com desenhos modificados por etapa, por ter diversos estágios e sendo aplicadas cores diferentes em uma mesma matriz com cada impressão feita, corresponde à perda da possibilidade de fazer uma nova estampa da etapa anterior.

A colorida é feita por três matrizes diferente, mas com o mesmo desenho aplicadas a ela. Na primeira matriz com pouca tiragem, se entinta com o amarelo. Na segunda o magenta, com uma tiragem média de cortes na madeira. E por último, o ciano, que se deve ter mais cortes na matriz para se dar tonalidade de cores ao fazer a impressão das mesmas.

Um exemplo seria a utilização para a primeira cor em amarelo na matriz com pouca tiragem de gravação, em seguida gravar mais na mesma matriz e imprimir a segunda cor o ciano, depois gravamos mais e imprimimos com a cor magenta, e por último, que se deve ter mais tiragem da matriz, a cor preta, e o que sobrou da matriz ao final das etapas, é impossível voltar ao seu estado original. A Matriz Perdida foi uma técnica trazida para o curso de Artes Visuais na UNIFESSPA, pelo Prof. Msc. Amilton Damas, professor regente desse experimento, gravurista conceituado e professor do Curso de Artes Visuais, que deu uma oficina

V Seminário de Iniciação Científica

Talentos da Ciência e Tecnologia em ação

☰ Dias 26 e 27 de setembro de 2019

📍 Auditório e Pátio - Unidade II



de xilogravura com um grupo de pessoas da cidade com o nome de “Modos de fazer gravura”, onde tive conhecimento da xilogravura colorida.

E ainda a gravura digital a que utilizamos softwares de computador como o Photoshop, Sketchbook e o Illustrator onde construímos e digitalizamos as matrizes eletrônicas como imagens, para os estudos de cores em RGB e CMYK.

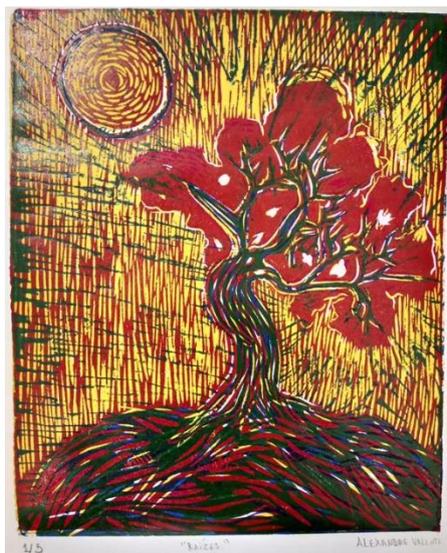


Imagem 01: Raíces, Xilogravura Colorida, 24x20,4cm, Folha A3, 2018.

O nome “Raíces” é por causa dos traços das cores que vão se misturando do solo até o tronco que forma a árvore.



Imagem 02: Os passos para criação da Matriz Perdida, Cavaleira. Segue as cores sendo impressas uma sobre a outra em sequência da esquerda para direita: amarelo, ciano, magenta e preto.

Esse nome se dá por causa da perspectiva cavaleira, a qual mostra duas dimensões do volume representado, altura e largura e profundidade.

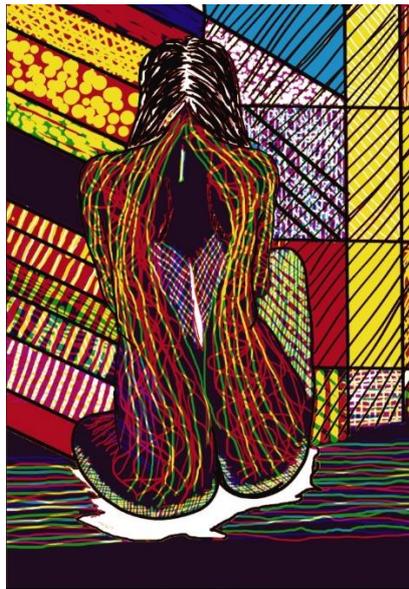


Imagem 03: Corporal, Gravura Digital, 36,4x25,4cm, Folha A3, 2019.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contudo, a pesquisa de Arte e Tecnologia da Imagem Gráfica Digital: da gravura histórica a inovação da gravura eletrônica e endoestética na Amazônia contemporânea, tem tudo para continuar e ir além, fazendo mais experimentos para achar uma forma de criar a gravura híbrida e um grande potencial fornecido por estudos feitos através da gravura histórica até a digital para a construção da matriz virtual. Criando um novo padrão de reprodução de imagem nesse tempo de modernidade. Com isso, as práticas de desenvolvimento de gravura gerando a proposta que foi feita, podemos dizer que a importância da pesquisa é para ampliar e adquirir conhecimentos do contexto visual gerando-se a partir do modo de fazer gravura para a construção da imagem e seu campo de estudo para fazer outras formas de gravura e aumentar o campo visual e cultural da cidade de Marabá.

REFERÊNCIAS (Conforme ABNT)

HERSKOVITS, Anico. Xilogravura: arte e técnica. Porto Alegre. Editora Tchê, 1986. 157 p.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: . Magia e Técnica, arte e política: ensaio sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas. V1. Tradução Sergio Paulo Rouanet. 7 Edição. São Paulo. Editora Brasiliense, 1994. p.165-196.

LIESER, Wolf. Arte Digital. Editora H. F. Ullmann. 2009. p.11-25.