

## Por que introduzir o processo de Xilogravura Histórica e Digital no sudeste do Pará?

### *Why introduce the process of historical and digital woodcut in southeastern Pará?*

Wilson Roberto da Silva <sup>1</sup>

Alexandre Silva dos Santos Filho

Amilton Damas de Oliveira

**Resumo:** Este relato de experiência refere-se ao meu ingresso em 2015 como docente de Ensino Superior na Unifesspa – Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, criada em 2013 e sediada em Marabá no sudeste da Amazônia Paraense, com o projeto de pesquisa de não só introduzir a xilogravura e seu processo de gravação e impressão histórica, como também de transpor parte dos seus fundamentos para o ambiente digital. Os motivos que levaram a escolha do processo digital como objeto de permuta se relaciona com a dificuldade de acesso a materiais, da necessidade de incluir digitalmente uma massa de alunos ávidos por assimilar softwares de produção visual, além da acessibilidade de aquisição que as impressoras pessoais hoje alcançam, e com isto, introduzir na região, a cultura gráfica dedicada aos processos históricos e digitais de reprodução impressa.

**Palavras-chave:** Xilogravura Histórica; Xilogravura Digital; impressão digital; impressora pessoal.

**Abstract:** This experience report refers to my admission in 2015 as a teacher at Unifesspa – Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, created in 2013 and seated in Marabá in the southeastern Amazon from Pará. This research not only introduces the woodcut and its historical carving and printing process, but also it transfers its fundamentals to the digital environment. The reasons to the choice of the digital process as exchange object its relate to the difficulty of accessing materials, the need to digitally include a mass of students eager to assimilate visual production software, besides accessibility acquisition that personal printers today achieve and with this, introduce in the region, the graphic culture dedicated to the historical and digital processes of printed reproduction.

**Keywords:** Historical Woodcut; Digital Woodcut; Digital Print; Person Print.

<sup>1</sup> É Gravador, Técnico em Artes Gráficas especializado em Produção Visual Gráfica pelo SENAI, atuou profissionalmente em Publicidade. É mestre em Artes Visuais pela Unesp e Doutro pela Unicamp, atualmente exerce a função Docente na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará.

## Introdução

O marco teórico que porá em evidência Xilogravura Digital está baseado em um tripé, formado primeiro pelos dados históricos do desenvolvimento da gravura e em particular, da Xilogravura, o segundo, é aquele que introduz o termo simulacro e o que distingue o modelo operativo digital do mecânico e o terceiro conduz o raciocínio daquilo que é fundamental para Xilogravura e o que está presente no ambiente digital, não só pelo aspecto da reprodutibilidade, mas, sobretudo, pelo modo de preparo do arquivo e da utilização das impressoras digitais, como uma extensão do processo xilográfico histórico.

Deste modo, a Xilogravura Digital proposta na pesquisa e objeto deste relato de experiência, se adequa às necessidades da região onde se desenvolveu, pois procurou ao mesmo tempo, introduzir processos históricos e digitais dedicados ao desenvolvimento de uma linguagem gráfica direcionada à impressão de Arte e à gravura.

Contudo, poder-se-ia argumentar que os processos históricos de Xilogravura são suficientemente versáteis se comparados à gravura em Metal e à Litografia, para se espalhar pela Amazônia e que a permuta com o digital é mero oportunismo.

Entretanto, em Marabá, nunca houve uma cultura gráfica dirigida à gravura e exceto pela iniciativa da Associação dos Artistas Plásticos de Marabá, que em 2005, numa experiência piloto, iniciou o uso da xilogravura como linguagem artística, através de uma ação realizada quando existia o Ponto de Cultura GAM (Galpão de Artes de Marabá), ela não se desenvolveu por falta de equipamentos adequados e conhecedores da arte de gravar e imprimir.

Tal ação, ainda que tardia, foi promovida em razão da percepção de que a influência do artista Pedro Morbach (1935-2012) sobre a visualidade da região em seus nanquins formou um estilo muito difundido nos artistas daqui, denominado de Nanquin Amazônico, estabeleceram um modo de ver o mundo a partir da arte e do contexto do artista, que só não se desmembraram em Xilogravura ou Gravura em Metal por conta das dificuldades de atrair profissionais de gravura para a região, bem como adquirir matérias e equipamentos para ela.

Marabá é um polo central na região Sudeste do Pará, aqui há acesso maior do que em outras regiões, mas, ainda assim, privada de uma infinidade de matérias primas e capital humano, as aulas de Arte pertencentes ao currículo do Ensino Fundamental e Médio, por exemplo, são majoritariamente ministradas por professores formados em Letras, mas há também professores de outros saberes que ministram estas aulas.

Ou seja, o discente que chega a Faculdade de Artes Visuais, assim o faz com base insuficiente sobre as linguagens das Artes, mas com potencial e vontade de desenvolvê-las, desde que isto inclua passado e presente, isto é, gravura e tecnologia.

O desenvolvimento da Xilogravura se deu ante os desafios impostos pelos meios subsequentes, quais sejam, Gravura em metal e Litografia, que possuíam melhor resolução, porém, custos de produção de matriz e de impressão superiores ao da Xilogravura (IVINS JR, 1974).

Uma impressora pessoal a jato de tinta é economicamente acessível e capaz de produzir uma tiragem muitas vezes maior do que qualquer processo de impressão de gravura e já existem tintas resistentes à água e à luz, que fornecem maior perenidade às impressões.

Entretanto o termo: Xilogravura Digital é muito controverso, de modo geral se questiona: Então só o fato de uma imagem digital passar pela impressora já a torna uma gravura digital? Onde entra o modelo operativo da gravação? Onde fica a madeira e a goiva?

Numa visita ao site do MoMA<sup>2</sup>, que reconhecidamente valoriza arte contemporânea e todo escopo de práticas inerentes a ela, inclusive a tecnológica, não há um termo para Gravura Digital e muito menos algum que designe Xilogravura Digital, mas há um específico para Impressão Digital e outros para designar as diferentes modalidades de gravura histórica como água-forte, litografia e xilogravura dentre outros.

A partir desta constatação, conclui que o termo Gravura Digital, ou ainda Xilogravura Digital não encontra respaldo da parte do circuito oficial da Arte e raramente é tratado em artigos acadêmicos e isto não foi incomum durante a História da Arte, já que a própria gravura até o séc. XIX era considerada uma arte menor ou mesmo a Fotografia, que em seus primeiros tempos teve dificuldade de se consolidar como Arte independente, como já eram a Pintura e Escultura (ARGAN, 1999).

O que causa estranheza no termo Xilogravura Digital é tanto a imaterialidade, como também a característica operativa do modelo digital, isto é, a sutileza do contato físico e material, seguindo o conceito de “*abrandamento tecnológico*” (LAURENTIZ, 1991, p.113), que aborda as diferenças operativas entre os modelos de produção do objeto artístico ao longo da história em três fases, quais sejam: artesanal (manual), mecânica (sintética) e eletrônica (digital).

Na fase atual, graças à imaterialidade da produção do arquivo, as operações que antes só eram passíveis de serem realizadas mediante a superação humana da resistência da matéria ou da interação entre os mecanismos, nos procedimentos digitais, tais resistências são abrandadas pela simulação, razão pela qual reduzem o dispêndio físico, mental e de tempo necessário para produzir qualquer modelo operativo em busca de um determinado efeito visual, seja ele artístico ou pragmático, como imprimir a imagem de um ente querido, por exemplo.

O conceito de simulacro desenvolvido por Perniola (2000) abre espaço para que inexista relação operativa imediata com a Xilogravura, porque não usa goiva, não corta e nem possui matriz material, e embora não rompa com sua aparência e nem pretenda revelar nada puro ou substancial sobre si mesma, é possível concebê-la como um desmembramento híbrido capaz de desenvolver o pensamento gráfico enraizado na Xilogravura.

Tanto Herskovits (s/d) quanto Martins (1987) destacam a Xilogravura original, como uma impressão estritamente originária da produção manual, proveniente da gravação sobre uma matriz de madeira, como forma de isolá-la de processos fotomecânicos e reprográficos da época e isto afeta o termo Xilogravura digital diretamente, a despeito de atualmente, processos de reprodução oriundos do desenvolvimento da imagem digital e da simulação, sejam assimilados em praticamente todas as linguagens artísticas.

Neste caso, os arquivos digitais montados para simularem uma matriz de Xilogravura gerarão uma edição impressa cor a cor, como ocorre no processo de Xilogravura, só que usando impressoras pessoais digitais, não porque seja exótico, mas antes porque ampliam o potencial da cor impressa, definição e tiragem e não são nem inteiramente imaterial, nem material.

Atualmente, com a consolidação dos meios digitais, toda materialidade dos processos de reprodução possui uma cadeia digital, alguns dos quais como a fotografia chegaram quase a ceder completamente ante ela, nos processos de impressão industriais, o processo digital chega a ser utilizado até a fase da produção da Matriz - *Plate Setter* - (HORIE, 2005), alterando dramaticamente a cadeia de produção e a concepção de imaterialidade da plataforma digital e porque não dizer, da “matriz” digital.

No caso específico do meio impresso, Suporte e Tinta mantem-se praticamente inalterados, mas as impressoras jato de tinta e a laser tornaram prescindível a existência de uma matriz material e isto por si só, subverte o parâmetro utilizado para definir os meios envolvidos.

<sup>2</sup> <https://www.moma.org/collection/terms/33>

O que se vê no ainda insípido campo da Gravura Digital é a interpretação segundo a qual a reprodutibilidade é o foco, isto é, o simples fato de haver uma impressora intermediando a passagem da imagem digital para o suporte, por si só já a torna uma Gravura Digital, em razão da possibilidade de seriar a imagem a partir da impressora e numerá-la segundo a convenção da gravura.

Independentemente de ser ou não suficiente, o importante é permitir o intercâmbio entre o processo histórico e o digital em nossa região, pois precisamos inteirar-nos dos meios e das práticas do passado e na mesma medida das atuais, para que no presente e com os meios que dispomos consigamos construir um futuro.

Plotters de impressão digital a jato de tinta têm assumido este papel e um protagonismo cada vez maior sob a alcunha do *Giclée* cuja tradução livre do termo significa jateamento, em virtude destas impressoras digitais a jato de tinta, ejetarem gotículas de tinta sobre um suporte e por isso serem capazes de reproduzir com resoluções cada vez maiores não só da fotografia, mas obras de arte também, denominadas por isso de impressões *Fine Art*.

Como *Plotter Fine Art* é um sonho distante em nosso contexto, as impressoras pessoais são acessíveis, possuem uma tecnologia semelhante à dos Plotters de impressão digital a jato e tinta e deste modo, viabilizam a construção de uma cultura gráfica dedicada a imagem de arte impressa, vivificando o potencial difusor que a Xilogravura no passado já teve e oferece uma perspectiva de expressividade artística e de subsistência com baixo custo, pelo viés da edição da imagem seriada via impressoras pessoais.

## Desenvolvimento

Existem pouquíssimos artistas que se dedicam à Xilogravura Digital, embora não fique clara qual a finalidade desta produção, quais sejam: se é para ser veiculada pela Web onde neste caso, a impressão seria irrelevante, ou se é para ser veiculada como impressão, como no caso desta pesquisa que ora resulta em relato.

A despeito disso, é importante ressaltar que as referências pesquisadas cumprem plenamente com um dos principais fundamentos da Xilogravura histórica, que é a subtração sobre uma base escura, produzindo claridade. No desenho, por exemplo, é fundamentalmente a produção de sombra sobre uma base clara (papel) que produz a imagem.

No software, seria possível utilizar a ferramenta digital com preto sobre fundo branco gerando sombra, mas se assim fosse, seria mais honesto denominá-la como Desenho digital e não de Xilogravura digital, os autores que apresentarei tinham plena consciência disso.

Começamos com o artista plástico e ilustrador cearense Claudio Dickson<sup>3</sup>, sua técnica consiste em um quadro negro sobre o qual o pincel virtual age como a goiva “abrindo” brancos sobre a escuridão, embora expresse mais a forma do “pincel” do que da goiva propriamente dita.

O outro é Bryan Ballinger, que tem o codinome Breadwig é um ilustrador norte americano que usa uma técnica semelhante à de Dickson, porém sua característica principal reside numa subtração intensa de um quadro negro<sup>4</sup> e aquilo que a difere do primeiro, são as pouquíssimas áreas de preto chapadas tornado marcante sua linguagem, pelo uso da simulação das goivas gerando “lascas” muito características do processo de subtração da Xilogravura Histórica.

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=NUNKtNWA9jY>

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=1XwpaSxSUCY>

Espero que os parágrafos anteriores tenham sido suficientes para distinguir o quesito fundamental da Xilogravura, espero também que os exemplos apresentados mediante a consulta dos sites referidos nas notas de rodapé tenham sido úteis.

Atentemo-nos ao funcionamento básico de uma impressora pessoal jato de tinta, sua função é transferir os dados da imagem salvos como arquivo para um suporte (papel), o objetivo do fabricante é permitir que qualquer pessoa dê um *print* daquilo que se deseja reproduzir.

Não há necessidade de um usuário conhecer previamente sobre síntese cromáticas para monitores e impressoras (RGB/CMYK) e muito menos, que as cores vistas no monitor embora simulem, ainda é substancialmente diferente da cor impressa. Nada disso, é *plug and play*.

Quando se envia um arquivo digital para a impressora pessoal, a conversão é instantânea e automática, a impressão do arquivo de imagem é feita em CMYK simultaneamente no suporte, a combinação delas nos dará a sensação satisfatória de termos visualizado as cores como víamos no monitor, embora elas de fato não sejam tão exatas assim.

Por esta razão, a aplicação de ferramentas digitais básicas de softwares e impressoras, cujas funções estão ocultas na facilidade do “*print*” automático padrão, contribui para a ampliação da capacidade difusora da impressão digital de arte ou estética, usando poucos recursos, isto é, uma impressora pessoal e ferramentas elementares de software, como recorte, borracha, separação de cores, inversões do positivo para o negativo, aplicação de um filtro e regulagem de luz e sombra, são capazes viabilizar a transposição dos fundamentos da Xilogravura para o ambiente digital.

### **O método de produção das Xilogravuras digitais.**

O processo da Xilogravura produz estampas coloridas mediante a combinação de duas ou mais matrizes que se complementarão durante a impressão, o que o gravador vê, nada mais é do que as formas em alto e baixo relevo, mesmo quando ele entinta duas ou mais matrizes complementares para Xilogravura, cada uma só torna visível a sua cor, o resultado da combinação só se dá com a sobreposição delas numa mesma impressão. Esta surpresa positiva ou negativa revelada por este momento é que torna interessante o processo para boa parte dos gravadores.

Antes de adentrar especificamente ao método que resultou nas Xilogravuras digitais como experimento prático, com vistas ao esclarecimento do tema, ressalto o caráter exclusivamente formal e a natureza monocromática do processo histórico como aponta Sarlo (2013, p.278), quando afirma: “*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*”.

Este fundamento da Xilogravura foi transposto para o ambiente digital, quando na imagem original (fig.1), que poderia ter sido uma fotografia, um desenho colorido feito a mão ou

digital, se aplica o Filtro *Torn Edges* no Adobe Photoshop, que torna um meio tom, em Traço PxB de 1 bit, com diferentes índices de luminosidade (fig.2), ou seja, uma imagem preto e branco sem variações de tons, como é a superfície da matriz de Xilogravura.



Figura 1. (2017). Wilson. Desenho com lápis s/ papel sulfite. Dimensões: 10,5 x 21,0 cm, digitalizada via scanner em tons de cinza com 300ppp.



Figura 2. Três imagens diferentes em PxB 1bit, a partir da aplicação do filtro Torn Edges e dos ajustes de Balanço de luz e sombra e ferramenta borracha no Photoshop.

Após as imagens serem manipuladas no Adobe Photoshop, elas são importadas para o Corel Draw, onde a elas são adicionadas as marcas das goivas e a textura da madeira (fig.3) e finalmente a cor de cada uma delas e dégradé (fig.4) caso haja.



Figura 3. Toda a primeira fileira representa a união da textura da madeira e das marcas das goivas às imagens de cada uma das cores, bem como a aplicação do dégradé no software Corel Draw. Figura 4. Toda a segunda fileira representa a aplicação das cores no Corel Draw já com dégradé.

Diante disso, o WYSIWIG<sup>5</sup> (BAER, 2005 p.106) proporcionado pelos monitores, cuja função é simular a impressão final da imagem no ambiente digital e no próprio ambiente da impressora, torna-se irrelevante, pois como a elaboração do arquivo é com cores separadas (fig.4), no final, cada cor será impressa sucessivamente sobre o mesmo papel, como é numa Xilogravura policromática, e não simultaneamente, como seria o *print* automático padrão que damos quando imprimimos uma imagem qualquer.

<sup>5</sup> Acrograma para What You See Is What You Get. O que você vê é o que você recebe.

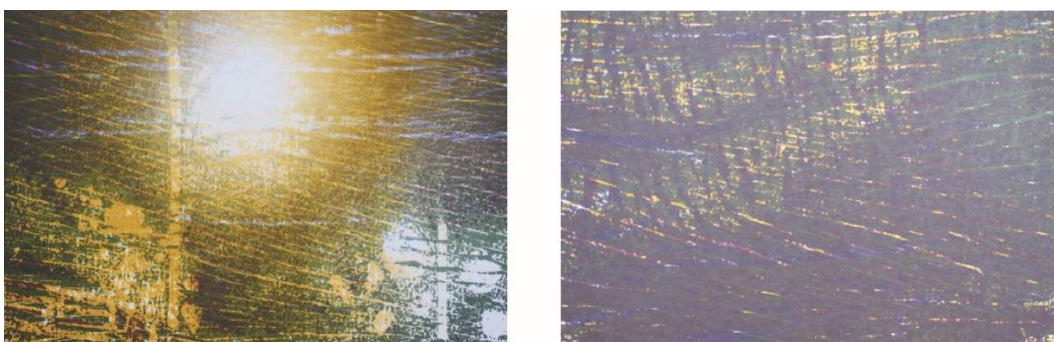


**Figura 5.** (2018). Wilson. Sobreposições de impressões. Xilogravura digital medindo 58,0 x 21,0 cm. Impressa em papel Canson C Grain a 3xo cores. Impressora jato de tinta Epson L120 A4.

É a transposição deste fundamento da Gravura histórica que torna a visualização instantânea irrelevante, nem por purismo histórico e nem para se distinguir pela dificuldade. Acostumamos ao automatismo, quanto mais transcorreu o tempo, mais a ação humana sobre a imagem passou a ser sutil, no ambiente digital hoje, o conceito inserido a ela ou o impacto do que representa, sobrepuja qualquer purismo histórico ou dificuldade na sua execução, porém segundo Francastel (2011, p.30), “A Arte e a mão de obra humana são inseparáveis. Nossa época, que é a época da técnica, necessita desenvolver as consequências dessa verdade”.

Como prova dessa compreensão, procurou-se através da intervenção humana no automático, produzir uma impressão com três cores, porém algumas das quais, com duas e três sobreimpressões, isto é, a mesma cor é impressa até três vezes sobre o mesmo papel.

O principal ganho deste método é a saturação cromática obtida pelas sucessivas impressões sobre o mesmo suporte, tornando visíveis cores, que não são possíveis utilizando a capacidade do software, ou do método de impressão simultâneo originário da própria impressora pessoal.



**Figura 6.** Detalhes da Xilogravura digital da fig. 7 onde se visualiza a definição dos veios da madeira, das marcas das goivas e do resultado das sobreimpressões.

Outro ganho importante da pesquisa refere-se ao alcance de formato das impressoras digitais a jato de tinta. A impressora utilizada para imprimir todos os objetos de pesquisa - Xilogravuras Digitais - tem formato A4, em centímetros, equivale a 21,0 x 29,7cm, ora, o automático padrão da impressora nos faz crer que o único formato de papel, passível de alimentação seja o A4.

No entanto, algumas gravuras digitais da pesquisa chegam a medir até 21,0 x 111,7 cm, ou seja, as impressoras pessoais A4 aceitam folhas com largura máxima de vinte e dois centímetros por até pouco mais de um metro de comprimento, diante disso, mais uma vez a ação humana sobre o automatismo desvela possibilidades que subjazem nele e espera-se assim, ter fornecido mais um dado relevante da importância de nossa pesquisa para a região onde estamos.

Isto não é uma suposição, mas em nossa visão um resultado de pesquisa.

### Considerações finais

Na página que segue serão mostrados trabalhos desenvolvidos pelo Laboratório de Experimentação Visual da Imagem Digital e Endogravura na Amazônia Contemporânea, todas elas usando o método por nós desenvolvido para Xilogravura Digital, como parte dos estudos desenvolvidos pelo laboratório e o crédito que damos aos processos de gravura históricos e digitais em nossa região.

Partindo de diferentes proveniências, umas baseando-se em desenho preto e branco a nanquim e alto contraste, em claro-escuro, ou coloridos com marcadores, outros com aquarela, alguns de pintura digital e finalmente fotografia, deste modo, qualquer pessoa independente de sua habilidade com desenho ou representação, poderá elaborar sua Xilogravura digital, imprimi-la como múltiplo original, e ainda terá a possibilidade comercializá-la e gerar renda.

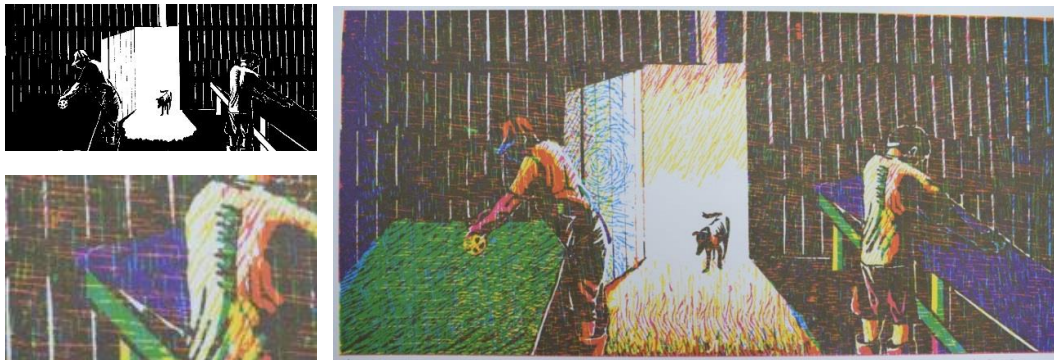


Fig.7a. (2018). Luanderson Santos. Desenho de observação a nanquim. Papel sulfite. 21,0 x 12,0cm. Fig.7b. (2018). Luan Santos. Xilogravura digital medindo. Papel Canson C Grain a 3x0 cores. Impressora jato de tinta Epson L120 A4. 58,0 x 21,0 cm. Fig.7c. Detalhe da Xilogravura digital.



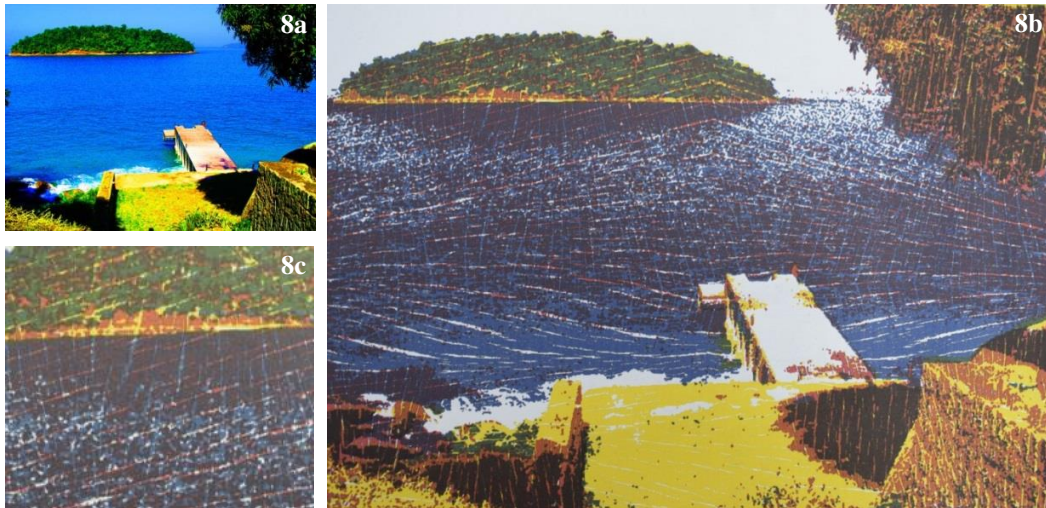


Figura 8a. (2019). Fabio Dutra. Pop art saturação. Fotografia digital. <https://www.fabiodutra.com/pop-art-e-saturacao-de-cores/> Figura 8b. (2019). Alexandre Valente. Xilogravura digital. Papel Canson C Grain a 3x0 cores. Impressora jato de tinta Epson L120 A4. 19,0 x 26,0 cm. Figura 8c. Detalhe da Xilogravura digital.



Figura 9a. (2018). Aixa. Fotografia digital com pintura digital no Photoshop. Figura 9b. (2019). Aixa. Xilogravura digital. Papel Canson C Grain a 4x0 cores. Impressora jato de tinta Epson L 1300 A3. 58,0 x 31,0 cm. Figura 9c. Detalhe da Xilogravura digital.

## Referências

ARGAN, Giulio C. **Arte Moderna**. Traduzido por Denise Bottmann e Frederico Carrotti - São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BAER, Lorenzo. **Produção Gráfica**. 6ª ed. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

BALLINGER, B. "Bryan Ballinger: Illustration". Disponível em: <http://bryanballinger.com/experimental/>. Acesso em: 04 de janeiro de 2019.

DICKSON, Claudio. “Xilogravura Digital | Sem Madeira”. Disponível em: <https://tintaoleo.wordpress.com/2013/04/03/xilogravura-digital-sem-madeira/>. Acesso em: 04 de janeiro de 2019.

FRANCASTEL, Pierre. **Realidade Figurativa**. Traduzido por Mary Amazonas Leite de Barros. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

HERSKOVITS, Anico. **Xilogravura: Arte e técnica**. Porto Alegre: Tchê! Editora Ltda., s/d.

HORIE, Ricardo M. **Preparação e Fechamento de Arquivos Para Artes Gráficas**. São Paulo: Érica, 2005.

IVINS JR, William Mills. **Imagen y conocimiento: Análisis de la imagen prefotográfica**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. S.A, 1974.

LAURENTIZ, Paulo. **Holarquia do Pensamento Artístico**. Campinas, SP: Editora Unicamp, 1991.

MARTINS, Itajahy. **Gravura: Arte e técnica**. São Paulo: Fundação Nestlé Cultura, 1987.

PERNIOLA, Mario. **Pensando o ritual: sexualidade, morte, mundo**. São Paulo: Estúdio Nobel, 2000.

SARLO, Paola. **As interfaces da gravura digital**. Revista do Colóquio de Arte e Pesquisa do PPGA-UFES, Vitória, n. 5, p. 271-282, dez. 2013. Disponível em: <http://periodicos.ufes.br/colartes/article/view/8121/5814>. Acesso em: 17/06/2019.

Recebido em 10 de maio de 2019.

Aprovado em 04 de junho de 2019.