

# CIBERTEXTUALIDADES

Publicação da Universidade Fernando Pessoa



TEMA DE CIBERTEXTUALIDADES 06

## **INTERACÇÃO DE LINGUAGENS E CONVERGÊNCIA DOS MÉDIA NAS POÉTICAS CONTEMPORÂNEAS**

ORGANIZAÇÃO DE **JORGE LUIZ ANTONIO** E **DÉBORA SILVA**



## PROCESSO DE CRIAÇÃO NA GRAVURA DIGITAL

Leda Maria de Barros Guimarães<sup>1</sup>

Maria de Fatima França Rosa<sup>2</sup>

**RESUMO:** Este texto narra a construção de gravuras digitais com estudantes do curso de Licenciatura em Artes Visuais, modalidade a distância da Faculdade de Artes Visuais na Universidade Federal de Goiás-Brasil. A proposta pedagógica de investir na gravura digital configurou-se como meio relevante na articulação entre: as tecnologias computacionais, as mídias contemporâneas e os processos tradicionais de trabalhar a gravura. A orientação metodológica foi embasada na Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa, aliada às Tecnologias de Informação e Comunicação, incentivando experimentações e apropriações de meios digitais no processo de criação da gravura. A proposta resultou na realização de uma exposição das gravuras produzidas pelos estudantes. O objetivo da exposição foi dar visibilidade à investigação de processos criativos para a gravura digital, embasada na hibridização de técnicas diversas utilizadas no processo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Artes Visuais, Gravura Digital, Mídias Contemporâneas.

**ABSTRAT:** This text describes the construction of digital prints with students of the on-line course Visual Arts Licensure, at the Visual Arts Faculty of the Federal University of Goiás - Brazil. In this context the conceptual proposal of teaching-learning digital engraving configured as half relevant articulation between: computational technologies, contemporary media and the traditional processes of engraving work. The methodological approach was based on Triangular Proposal, combined with information and communication technologies, in trials and appropriations of digital media by students, in the process of creation of engraving. The proposal resulted in the holding of an exhibition of engravings produced by students. The aim of the exhibition was to give visibility to the research of creative processes for digital engraving, based on hybridization of various techniques used in the process.

**KEYWORDS:** Visual Arts, Digital Pint, Contemporary Media.

---

**1** Doutora em Artes pela Universidade de São Paulo (USP). Professora da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Ex-vice-presidente da FAEB (2011/2012) e atual representante da América Latina no InSEA. Ex-coordenadora da Licenciatura em Artes Visuais na modalidade EAD. <http://lattes.cnpq.br/1491866271915819>

**2** Possui Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais, FAV/UFG (2006). Especialista em Arte, Educação e Tecnologias Contemporâneas, pela Universidade de Brasília. UnB (2010). Professora formadora e tutora, no curso de Pro-licenciatura em Artes Visuais/EaD/FAV/UFG. Professora tutora, no curso de Licenciatura em Artes Visuais/EaD/FAV/UFG (2008 a 2014). <http://lattes.cnpq.br/3615737969585145>

## INTRODUÇÃO

Este texto descreve uma experiência de aprendizagem do processo de gravura digital no curso de Artes Visuais, modalidade EAD, da Faculdade de Artes Visuais/UFMG realizada no primeiro semestre de 2011. Os procedimentos metodológicos foram embasados na Abordagem Triangular, aliada às Tecnologias de Informação e Comunicação, nas experimentações e apropriações de meios digitais pelos estudantes, no processo de criação da gravura.

No Brasil, nos cursos de formação de bacharéis e professores de artes visuais, o uso da tecnologia e de mídias contemporâneas na criação de processos artísticos ainda é tímido. Algumas universidades se destacam nesse campo, como a de Brasília, com as experiências da profa. Suzete Venturelli e a Unicamp, Universidade de Campinas (São Paulo), onde o programa de cursos de graduação na área artística explora largamente as tecnologias. Isto se dá, seja por falta de uma proposta pedagógica mais claramente conectada com as tecnologias, seja por falta de recursos tecnológicos específicos no ensino de artes visuais, como a ausência de laboratórios com máquinas equipadas com softwares voltados para a criação de linguagens artísticas. No contexto brasileiro, a gravura é uma técnica artística que entrou nos currículos de ensino superior de artes no período modernista com a ampliação da concepção de belas artes para artes plásticas. Algumas universidades podem ser citadas pelos espaços para a prática da gravura: A Escola de Belas Artes da UFMG-Universidade Federal

de Minas Gerais, a Escola de Artes Visuais da UFSM-Universidade de Santa Maria, o curso de Artes Visuais da UFRS-Universidade Federal do Rio Grande do Sul, e o Instituto de Artes Visuais da Universidade de Brasília.

Em nossa universidade, a gravura tem um papel de destaque no currículo tanto com as técnicas tradicionais como a pesquisa de outras técnicas, graças ao empenho do Professor Dr. José César Teatini Clímaco, que realiza constantes pesquisas com matrizes alternativas para a gravura. Maria de Fátima França Rosa foi bolsista de iniciação científica (melhor seria se chamássemos de iniciação artística) com o prof. José César, investigando o uso de matrizes alternativas para a sala de aula

Nessa pesquisa, Clímaco e Rosa (2005) abordam os processos mais conhecidos de gravura e de impressão passíveis de serem trabalhados em escolas tais como a xilogravura, na madeira, a monotipia, a serigrafia, e outros processos similares a estes. Os materiais geralmente empregados são de difícil aquisição, como as ferramentas, ou de difícil manuseio, como a madeira, ou são tóxicos, como as tintas e solventes, e apresentam ainda um custo financeiro elevado para as escolas da rede pública. A proposta foi a de desenvolver pesquisa de materiais alternativos, como papelão, isopor, plásticos ou outros materiais reciclados e tintas que não fossem à base de petróleo e que pudessem ser utilizados por crianças em escolas públicas. Além disso, que pudessem ser manipulados no pouco espaço disponível das cadeiras escolares que não propiciam o desenvolvimento da linguagem visual.

Essa contextualização é importante para compreendermos que a opção em abrir espaço para a gravura digital deve-se justamente a esse acúmulo de experiências, uma somatória, em o uso da tecnologia para a criação de imagens necessita da compreensão dos processos históricos já sedimentados no campo da gravura. Além do mais, seria incoerente se, em um curso de Artes Visuais, que é ofertado por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), não se explorasse as possibilidades dessas mesmas tecnologias nos processos de criação de linguagens artísticas. Muito pode ser feito, mas ainda é pouco explorado.

Assim, nosso objetivo foi o de propiciar uma experiência de aprendizagem que combinasse o processo manual de pesquisa de matrizes alternativas concretas (físicas) com os recursos digitais, possibilitados por softwares de construção de imagens. No processo de criação, utilizando a gravura como forma de expressão, foi proposto aos alunos os estudos dos procedimentos técnicos e teóricos sobre os métodos de produção na gravura. Assim, eles desenvolveram um trabalho poético, abordando temas que consideraram significativo na cultura popular de sua cidade ou região, como as festas religiosas, as tradições, as lendas e a arte local.

Os alunos pesquisaram as obras e os métodos de criação na gravura de artistas gravadores, fazendo uma leitura reflexiva das imagens, com uma abordagem social, a partir da análise das obras. Observaram nas obras os seguintes aspectos: temática e conteúdo; elementos gráficos; instrumentos utilizados (ferramen-

tas), papel, tinta; técnica; suporte e matriz. A proposta conceitual do ensino-aprendizagem da gravura digital configurou-se como meio relevante na articulação e hibridação dos processos de criação da gravura entre as técnicas tradicionais de trabalhar a gravura, os recursos das tecnologias computacionais como ferramentas de edição e manipulação de imagem, o acesso a pesquisa, através de sites veiculados pela Internet e as redes sociais.

A proposta do processo de criação da gravura digital resultou na realização de uma exposição das gravuras produzidas pelos estudantes, que foi idealizada pela então coordenadora do curso, professora Leda Guimarães, coordenada do curso, na época desta experiência, e pela professora da disciplina do Ateliê de gravura, Maria de Fátima, autoras deste texto.

## 1. TÉCNICAS E PROCESSOS DA GRAVURA

A gravura se diferencia dos demais processos artísticos pela particularidade de seus métodos e pelas características próprias do resultado final do trabalho, que consiste em gravar uma imagem sobre uma matriz de madeira, pedra, metal, papelão, gesso ou outros materiais. Depois de entintada a matriz, é feita a impressão sobre papel ou outro suporte qualquer. O objetivo final do trabalho de gravação da matriz é a obra impressa, que se chama estampa ou gravura. Também é chamada de “gravura de arte” ou “gravura original”, a gravura feita pelo próprio artista, sobre a qual falaremos mais

a frente. Podem ser coloridas ou em preto e branco, em edições limitadas, sendo cada cópia numerada e assinada pelo artista, de preferência a lápis, na margem inferior do papel Clímaco (1990, p. 1). Os processos de gravura mais conhecidos e tradicionais, segundo Clímaco (2004, p. 9, 24, 25) são a xilogravura, a gravura em metal, a litografia e a serigrafia. Existem outros processos que derivam destes e que são muito utilizados, tais como a gravura em linóleo, a cologravura, a monotipia e técnicas mistas de gravura. Na gravura em metal, a gravação da matriz é feita em uma chapa de metal, cobre ou zinco, também conhecida como calcografia ou gravura a talho-doce. A impressão da matriz é feita em uma prensa especial que comprime com muita pressão sob um papel previamente umedecido. A Serigrafia foi desenvolvida na América, já no século XX. No meio comercial, ela é mais conhecida como *silkscreen*. A matriz é uma tela de náilon de trama fina, esticada sobre um chassi de madeira ou metal. As partes brancas do desenho são vedadas e a vazada passará a tinta que constituirá a imagem. Pode-se usar o processo de filme de recorte, com acetato ou plástico transparente. O desenho é recortado com estilete, obtendo-se a imagem vazada. A tinta é depositada na extremidade da tela e puxada com um rolo, atravessando as áreas vazadas e transferindo-se para o suporte. A gravura em plástico permite a gravação pelos métodos da gravura em metal, da xilogravura e da cologravura. O plástico PVC é um dos plásticos mais utilizados, pois se encontra na fabricação de artigos domésticos, garrafas e recipientes transparentes, filmes, embalagens, canos, etc. Também tem sido utilizado como

matriz, sendo comercializado em forma de lâminas de PVC de Acetato.

## 2. A CULTURA VISUAL NO ENSINO DE ARTE

Guimarães, na sua abordagem sobre a cultura visual no contexto da arte-educação, ao entrar em contato com a discussão sobre a cultura visual como arte-educação, percebeu que essa nova proposta abrigava todas as formas e manifestações visuais humanas produzidas e que também vinha ao encontro do “campo expandido” em que buscava trabalhar. Em seu entendimento da cultura visual como projeto pedagógico, afirma que “a cultura visual só pode ser entendida de forma transdisciplinar, que procura interpretar, analisar e responder ao conjunto de experiências visuais dentro e com a cultura contemporânea” (Guimarães, 2005, p. 123). O viés crítico se sobressai e define a cultura visual como uma pedagogia crítica. Essa postura crítica está relacionada à construção imagética do passado e do presente, e busca apoio nas fontes da história das mentalidades. (Guimarães, 2005, p. 126-127). Eça (2004, p. 11-20), em sua reflexão sobre os objetos culturais produzidos pelas artes visuais e da sua importância no ensino de arte, diz que as artes visuais integram o mundo da cultura visual e que dele fazem parte: as belas artes, as artes populares, as artes gráficas, multimídias, publicidade, cinema, fotografia e vídeo, arquitetura e design, enfatiza que todas as formas de arte são iguais quanto ao valor.

A educação adaptada à realidade atual leva em conta o papel da cultura visual na sociedade para, assim, possibilitar aos alunos meios de produção de formas de significação, mediar o interesse dos alunos em relação a questões sociais específicas e também propiciar as ferramentas de análise crítica da cultura visual. As aulas do ateliê de gravura no processo de criação com a gravura foram propostas de forma que os alunos pudessem ver ou reconhecer, no seu próprio processo construtivo ou de criação, vestígios culturais de seus cotidianos, na percepção das imagens também no processo de criação de suas gravuras.

### **3. ARTE E TECNOLOGIA NO PROCESSO DA GRAVURA**

Campelo e Guimarães (2009, p. 20-23) consideram que a educação está focalizada na efetivação de processos pedagógicos que contemplem ambientes de construção, como essência do trabalho docente, e o novo perfil do usuário das tecnologias demandam novas necessidades e de novas funções. Esses ambientes de construção impõem novas atribuições aos profissionais da educação. Por isso, as propostas didáticas com suporte tecnológico precisam contemplar o processo de ensino-aprendizagem, explorando os recursos, de forma que os usuários sejam beneficiados no processo educacional nas diversas áreas do conhecimento. A mediação técnica da imagem, de acordo com Machado (1997 p. 231 – 232), não vem diretamente do homem, pois pressupõe sempre uma mediação técnica para exteriorizá-

-la. Como exemplo, na fotografia, a produção depende fundamentalmente da mediação de, no mínimo, três dispositivos técnicos: a câmera, o sistema óptico da objetiva e a película fotosensível. As imagens técnicas são também as imagens sintetizadas em computadores, uma vez que a produção de imagens depende do concurso de toda uma parafernália tecnológica: computadores, scanner, placas gráficas e também dos aplicativos de modelação, editores ou processadores de imagem e algoritmos gráficos de toda espécie.

Melim e Schultz, ao se referirem à obra de arte feita para ser reproduzida, citam a reflexão do filósofo alemão Walter Benjamin no texto “A obra de arte na era da reproduzibilidade técnica”. Segundo as autoras, as práticas na arte conceitual confirmam, em sua maioria, o que Benjamin previu: “a opção pelo múltiplo; o aumento da acessibilidade; a varrida da aura; a liberação das habilidades manuais” (Merlim e Schutz, 2008, p. 8), que será decorrente da troca das responsabilidades artísticas, pois estas passariam a ser delegadas primeiras ao olhar, depois à mente. Nesse contexto, tanto a obra de arte como os movimentos sociais passaram por mudanças e assimilações que permeiam as práticas artísticas, em suas ideias e na disposição da linguagem que julgarem eficiente para expressar e apresentar a arte.

Tauffenbach, (2009, p. 4 - 5) remonta aos anos 70, a utilização da infografia impressa: a estampa artística e as tecnologias digitais. A interface computacional interfere minimamente na projeção do resultado final da obra e possibilita

a visualização do resultado antes de se realizar a impressão, e refere-se à liberdade que o artista tem, na apropriação de uma técnica ou tecnologia que o auxilie a inovar sua prática, e rever seus próprios conceitos de criação de uma obra de arte. Exige-se, nesse contexto, uma reflexão sobre a reconfiguração do ateliê do gravador e a apropriação das tecnologias digitais e, simultaneamente, sobre os aspectos que configuram o ambiente de trabalho do artista, uma vez que a impressão infográfica expressa o resultado final de um processo de criação. As tecnologias computacionais e mídias, aliadas a técnicas tradicionais no processo da gravura, possibilitaram aos alunos novos parâmetros, bem como a articulação entre as tecnologias e os meios materiais. Para tanto, faz-se necessário identificar a cultura digital dos alunos, no seu contexto pessoal, assim como possibilitar meios de efetivar a inclusão digital, crítica e reflexiva. Com o uso das ferramentas dos programas computacionais de manipulação de imagem pode-se: recortar, mudar a cor, construir, desconstruir, sobrepor pedaços de uma imagem sobre a outra, entre outras possibilidades.

#### **4. BASES METODOLÓGICAS DO PROCESSO: ABORDAGEM TRIANGULAR.**

A mediação do ensino da gravura foi fundamentada na Abordagem Triangular de Barbosa (1991, p.31-32), pela qual a arte é concebida enquanto área de conhecimento. A teoria e a prática são indissociáveis, e a ação educativa deve propiciar ao estudante, uma aprendizagem

em que ele possa interpretar, contextualizar e produzir arte, possibilitando, assim, uma ampla apropriação e experimentação, no processo de construção do conhecimento artístico e estético. A partir da leitura das imagens, o aluno pode julgar com objetividade a qualidade estética das imagens, a produção ou o fazer artístico, no contexto histórico de realização da obra, relacionando as semelhanças e diferenças entre artistas contemporâneos e também de outros períodos, e a relevância da obra no contexto artístico para, assim, desenvolver a criação de imagens significativas em seu contexto social e cultural, a partir de sua vivência e a da realidade na qual está inserido.

#### **5. ARTICULAÇÕES DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM.**

O ensino teórico-prático da disciplina Ateliê de Gravura foi mediado pela equipe de tutores à distância, todos com experiência na linguagem de gravura, sob a orientação da professora formadora da disciplina. As pesquisas e estudos, assim como as atividades foram desenvolvidas nos fóruns do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) e durante as aulas presenciais. Nas aulas do Ateliê, a gravura foi trabalhada nos métodos da monotipia, carimbos, xilogravura, calcogravura, colagraf ou cologravura, estêncil, e a gravura digital. No processo de criação das matrizes, os estudantes pesquisaram e experimentaram diferentes tipos de materiais, desde os mais tradicionais como a madeira e o metal, e utilizaram também, o MDF, isopor, plástico, acetatos, chapas de raio X. A pesquisa e as ex-

permutações e apropriação de meios digitais possibilitaram investigar os processos criativos para a gravura digital, embasada na hibridação de técnicas diversas.

Foram apresentadas aos alunos matrizes e gravuras produzidas pelos professores nas técnicas da xilogravura, colagraf, calcogravura e isopor, plástico, assim como o modo de utilizar as ferramentas na produção e gravação das matrizes, entintamento, tipo das tintas, papéis e os diferentes tipos de materiais utilizados na produção das matrizes. Foi ressaltada a importância das escolhas, conceitos e significados, contextualizados através das narrativas inerentes ao processo de criação da gravura de cada aluno.

No processo de criação das gravuras digitais, os alunos escolheram uma das gravuras produzidas no método do estêncil, escanearam e salvaram como imagem no computador. Depois a imagem foi aberta num programa computacional de manipulação de imagens (Paintbrush, Photoshop, Coreldraw ou similares). Experimentaram as possibilidades visuais a partir dessa imagem. Foi descrito todas as etapas da manipulação da imagem da gravura, que foram realizadas em sua modificação (cor, mudança de cor, foco, uso de ferramentas de desenho, texturas) e, depois do resultado obtido, a imagem foi salva no computador, em um novo arquivo.

Foi elaborado um tutorial para orientar a manipulação de imagens no programa computacional do Photoshop, mas o surpreendente foi

que alguns alunos utilizaram outros programas que nos professores desconheciam, e que apresentaram ótimos resultados.

Na gravura digital, o processo de gravação foi feito pela luz projetada, a partir de um original digital, sobre papel fotossensível (fotográfico), gravando neste a imagem, a qual é revelada a partir do processamento químico usual da revelação fotográfica. O uso do computador e das mídias caracteriza um espaço de criação a mais. É um ateliê virtual. O processo de criação também é alterado pelo sistema. A experimentação e combinações de formas, cores e texturas permitem que várias matrizes sejam criadas a partir da imagem original, mas cada cenário tem outra representatividade.

## 6. DESDOBRAMENTO DA PROPOSTA

Todo esse processo necessitava de ganhar visibilidade, e o modo que encontramos de fazê-lo foi o de realizar uma exposição das gravuras produzidas pelos alunos. As gravuras digitais foram impressas com o devido depoimento de sua construção. A exposição foi realizada nas dependências da prédio da Faculdade de Artes Visuais por ocasião do IV Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, em junho de 2011. As gravuras digitais tiveram como origem as imagens das gravuras produzidas no método do estêncil.

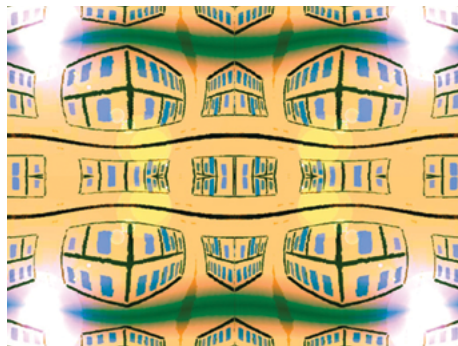
A imagem resultante foi manipulada livremente com várias formas de intervenção: mudanças de cor, proporção, recortes, texturas, causando,



assim, um efeito visual próprio cujas características foram o resultado da hibridação de um método tradicional com as tecnologias e mídias contemporâneas. A mostra apresentou as experimentações e apropriações de meios digitais realizados na disciplina de “Ateliê de Gravura”, no primeiro semestre de 2011. A exposição teve como objetivo mostrar essas investigações, experimentações e os processos da gravura digital e dar visibilidade à investigação de processos criativos para a gravura digital, embasada na hibridação de técnicas diversas. Foram expostas quarenta gravuras impressas em placas de PVC branco, nas dimensões de 50 x 70 cm. Nas Figuras de 1 a 14 são apresentados e descritos os dois processos: as gravuras produzidas no método do estêncil e a gravura digital. Na figura 1, temos a imagem de uma gravura produzida pela aluna Aline Passos, no método do estêncil.



**FIGURA 1.** Aline Passos.  
Dimensões. 21,0 x 29,7 cm.  
Gravura estêncil. 2011.



**FIGURA 2.** Aline Passos. Gravura digital.  
Dimensões. 50 x 70 cm. 2011.

Programa utilizado: Adobe Photoshop CS4 - Passo a passo: 1. Abrir o programa; Abrir a imagem: 2. Arquivo / Abrir – local onde a imagem estava; 3. Imagem / Cor automática / ok; 4. Filtro / Artístico / Recorte de arestas / ok; 5. Filtro / I.C. Net Software / Filters Unlimited 2.0; 6. Filtro / Navigator / Color Filters / Blue Sky / ok; 7. Filtro / Navigator / Lens Effect / Convex / Intensity 242 / ok; 8. Filtro / Navigator / Lens Flares / Flare 05 / ok; 9. Filtro / Navigator / Tile & Mirror / Mirrored & Scaled / ok; 10. Imagem / Ajustes / Equilíbrio de cores / Níveis de cor: -22, + 66, -92 / ok; 11. Arquivo / Salvar como: Estampa digital. jpeg/ ok. (Aline Passos. Figura 2. 2011).

Na Figura 3, temos a imagem da gravura produzida pela aluna Adriana Aparecida Mendonça, no método do estêncil. A gravura foi impressa em suporte de tecido. A gravura foi escaneada e salva no computador; depois a imagem foi manipulada, utilizando-se o programa do Adobe Photoshop no processo de criação da gravura digital. (Figura 4). As interferências realizadas na imagem e as ferramentas do programa que foram utilizadas são descritas pela aluna:

Depois de escaneado o tecido, levei para o programa Adobe Photoshop. Utilizei as seguintes ferramentas na manipulação da imagem: 1- Ajustar, brilho e contraste. Através do contraste saturei a imagem para obter um efeito mais gráfico através dos vários contrastes de cor; 2- Filtro, croqui, efeito de gesso. (Adriana Aparecida Mendonça. Figura 4, 2011).



**FIGURA 3.** Adriana Aparecida Mendonça.  
Gravura estêncil. Dimensões. 21,0 x 29,7 cm. 2011.



**FIGURA 4.** Adriana Aparecida Mendonça.  
Gravura digital. 2011. Dimensões. 50 x 70 cm.

Na Figura 5, temos a imagem da gravura produzida pela aluna Ana Maria Rocha Carvalho, no método do estêncil. Na Figura 6, temos a imagem da gravura digital, depois que foi manipulada no programa computacional do Nero Photosnap Viewer. A gravura foi escaneada e salva no computador e depois manipulada pela aluna, utilizando o programa do Nero Photosnap Viewer, no processo de criação da gravura digital. (Figura 6). As interferências realizadas na imagem e as ferramentas do programa utilizado estão descritas abaixo, pela aluna na ordem em que foram executadas.

Programa utilizado: Nero Photosnap Viewer.  
Passo a passo: 1- Abrir a imagem no programa Nero Photosnap Viewer; 2- Editar imagem; 3- Corrigir automaticamente a imagem; 4- Aplicar; 5- Clicar em Ferramentas/ outros efeitos; 6- Clicar

em Vinheta. 7- Salvar imagem. 8- Após salvar abrir a imagem no Nero Photoshop novamente, percorrendo os mesmos passos até o item 5. 9- Cliquei em Caleidoscópio e salvei novamente. Adorei o resultado! (Ana Maria Rocha Carvalho Figura 6, 2011).

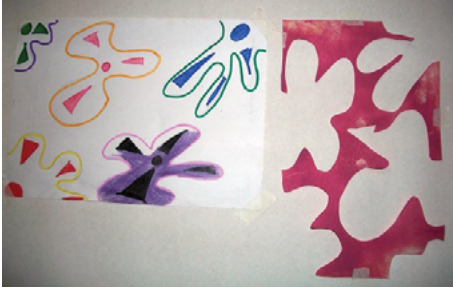


**FIGURA 5.** Ana Maria Rocha Carvalho. Gravura estêncil. Dimensões. 21,0 x 29,7 cm. 2011.

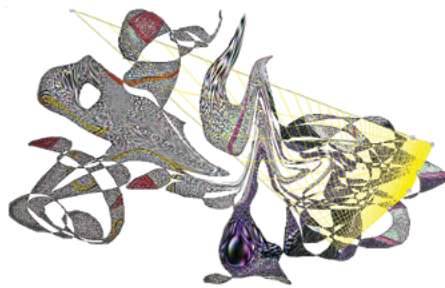


**FIGURA 6.** Ana Maria Rocha Carvalho. Gravura digital. Dimensões. 50 x 70 cm. 2011.

Na Figura 7, temos a imagem de uma gravura produzida pela aluna Elisa Trivelli, no método do estêncil. A Figura 8 apresenta a imagem da gravura digital, depois que foi manipulada, utilizando os programas computacionais do Adobe Photoshop CS3. A gravura foi escaneada e manipulada, utilizando o programa do Adobe Photoshop CS3 e o Paint no processo de criação da gravura digital. (Figura 8). As interferências realizadas na imagem e as ferramentas dos programas que foram utilizadas estão descritas a seguir:



**FIGURA 7.** Elisa Trivelli. Gravura estêncil.  
Dimensões. 21,0 x 29,7 cm. 2011.



**FIGURA 8.** Elisa Trivelli. Gravura digital.  
Dimensões: 50 x 70 cm. 2011.

Photoshop CS3/filtro/dissolver/deformação progressiva/ inchar (pressionar o mouse e segurar) enrugar/turbulência. Photoshop CS3/filtro/ponto de fuga/criar plano (amarelo). Obs.: Este plano (tamanho da grade 120,88) em amarelo é um recurso do photoshop para receber outra figura (colada e rotacionada exatamente como está o plano), portanto não fica visível. Para incluir esse plano tridimensional rotacionado na estampa digital usei o CTRL "C" e inseri a imagem copiada em um arquivo de Paint novo previamente dimensionado em 600 pixels (mantendo a taxa

de proporção entre as dimensões horizontais e verticais) ficando com 795 x 591 pixels a imagem final. (Elisa Trivelli. Figura 8, 2011).

Na Figura 9, temos a imagem da gravura produzida pela aluna Joana Darc Alves da Silva, no método do estêncil. A gravura foi escaneada e manipulada, utilizando o programa do Adobe Photoshop CS3 no processo de criação da gravura digital. (figura 10). Abaixo segue a descrição das etapas com as interferências realizadas na imagem e as ferramentas utilizadas no programa do Adobe Photoshop CS3.



**FIGURA 9.** Joana Darc Alves da Silva.  
Gravura Estêncil. Dimensões. 21,0 x 29,7 cm. 2011.



**FIGURA 10.** Joana Darc Alves da Silva.  
Gravura digital. Dimensões: 50 x 70 cm. 2011.

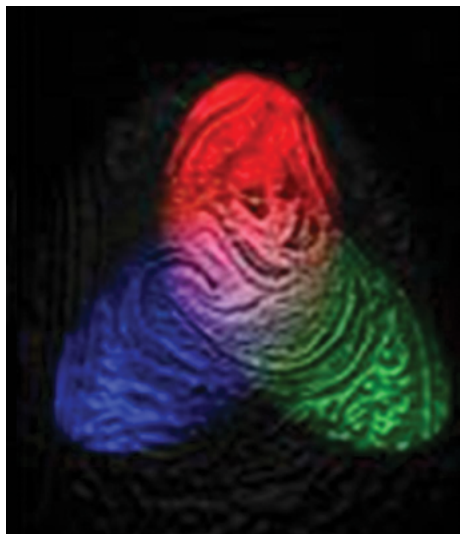
Com a ferramenta laço magnético, selecionei a imagem, e a copiei. Dupliquei e tirei o fundo da imagem, Ctrl+Shift+U, para deixar em preto e branco +Ctrl+I para inverter as cores. Criei uma nova camada, pintei de preto dando Alt+Backspace e juntei as duas imagens, depois usei a opção filtro, estilização em seguida em vento, dupliquei a imagem duas vezes para colorir dando Ctrl+U. Marquei a opção colorir, ajustei a primeira layer 60, 100 e 0, na segunda layer coloquei 0, 100,0 e na ultima ajustei 30,100,0, juntando todas as camadas apertando Ctrl+E. (Joana Darc Alves da Silva, Figura 10, 2011).

Na Figura 11, temos a imagem de uma gravura produzida pelo aluno Thiago França, no método do estêncil. A gravura foi escaneada e manipulada, utilizando-se o programa do Adobe Photoshop C5 no processo de criação da gravura digital. (Figura 12). Abaixo, temos a descrição das etapas, com as interferências realizadas na imagem, e as ferramentas utilizadas no programa do Adobe Photoshop C5.

Utilizei a gravura monocromática que produzi no processo do estêncil. No processo de produção da gravura digital. Trabalhei com o programa do Adobe Photoshop C5. 1. Passo - Ferramenta do filtro. 2. Escolhi a opção Acabamento artístico. Experimentei vários efeitos na imagem da gravura, e em cada etapa salvei a imagem com o efeito desejado, e depois acrescentei outro efeito sobre a imagem. A imagem final foi resultante dos efeitos de: A. Plastificação; B. Distorção com efeito de esferização; D. Iluminação com efeitos de luzes spot. Na ultima imagem (com a cor verde e vermelha), acrescentei o efeito de iluminação com efeitos de luzes RGB. (Thiago França, Figura 12, 2011).



**FIGURA 11.** Thiago França Gravura Estêncil.  
Dimensões. 50 x 70 cm. 2011..



**FIGURA 12.** Thiago França Gravura digital.  
Dimensões. 50 x 70 cm. 2011.

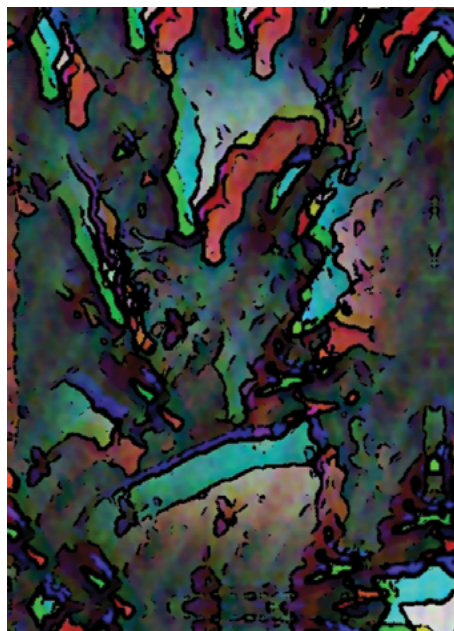
Na Figura 13, temos a imagem da gravura produzida pela aluna Elda Ferreira Gouveia, no método do estêncil. A gravura, depois de esca- neada e manipulada no programa Photoscape, no processo de criação da gravura digital. (Figura 14). Abaixo temos a descrição das etapas com as interferências realizadas na imagem e as ferramen- tas utilizadas no programa do Photoscape.

Foram estes os passos utilizados na Gravura digital. Programa: Photoscape v. 3.5. Melhorar o contraste: alto. Aprofundar: alto; Escurecer: alto; Brilho: baixo; Remover tons indesejáveis: - cor: 255. -nível: 52%. Dilatar, Corroer, Colorir: - cor: 147 - saturação: 185 - nível: 158%. Auto Nível: interme- diário padrão; Afinar: 11. Filtro: - vinheta: #10 - foto antiga: 07 - textura: flower\_01.jpg, puzzle\_01.png, noise\_hard\_03.jpg. Instabilidade: 4. Pictorialização: - caricatura: espessura da caneta (1-3): 2 limiar: (-10 - 10): -9. Aquarela: - tamanho do pincel: (1-10):

6. Distorcer: - ilusão: número 12. Celofane: - nível (1-24): 23. (Elda Ferreira Gouveia. Figura 14, 2011).



**FIGURA 13.** Elda Ferreira Gouveia. Gravuras.  
Estêncil. Dimensões. 21,0 x 29,7 cm. 2011.



**FIGURA 14.** Elda Ferreira Gouveia. Gravura digital.  
Dimensões. 50 x 70 cm. 2011.

Nesse contexto do processo de ensino-aprendizagem, a gravura digital configura-se como meio relevante na articulação entre as tecnologias computacionais, as mídias contemporâneas e os processos tradicionais de trabalhar a gravura.

Durante as aulas da disciplina Ateliê de Gravura, os estudantes vivenciaram diferentes métodos no processo de criação. As gravuras produzidas demonstram as possibilidades metodológicas no ensino de arte, como campo fértil para novas mudanças acerca das nossas percepções e concepções da linguagem visual. Os estudos teóricos e práticos dos processos da gravura possibilitaram aos estudantes experiências significativa em sua formação. O ensino de artes visuais, no processo de criação com a gravura, possibilitou uma avaliação que se configurou por todo processo que os alunos percorreram: nos estudos teóricos, na pesquisa e experimentação de diferentes métodos e materiais na produção das gravuras. Na sociabilização de informações e experiências, construímos novos saberes, através da visão de mundo e da diversidade cultural dos indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

No Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), a construção do conhecimento aconteceu de forma autônoma e colaborativa simultaneamente. Nos fóruns que eram destinados às postagens feitas pelos alunos das etapas do processo de criação na gravura, que podem ser considerados como "Ateliês Virtuais", todos contribuíram com a sua pesquisa, reflexão e produção no ensino aprendizagem. O objetivo principal foi alcançado: que os estudos teórico-práticos

sobre a gravura pudessem ser aplicados no ensino de artes visuais, de forma ampla, tanto em ambientes virtuais quanto em sala de aulas presenciais. O importante, então, é que os processos aqui descritos possam contribuir para ampliar o repertórios de possibilidades de criação artística dentro e fora do ambiente escolar. Conhecer o percurso da gravura ao longo do tempo e como os artistas se apropriaram e (re)inventam as técnicas existentes na contemporaneidade, em contextos diversificados, possibilita a ampliação do nosso repertório visual e das nossas experiências.

Os desafios e as dificuldades que se apresentam devem sempre fomentar as nossas inquietações e promover o acesso à pesquisa, além de possibilitar a compreensão sobre a hibridação de diferentes processos de criação na gravura e o espaço de criação, para, então, se repensá-los no contexto do ensino de Artes Visuais.

## REFERÊNCIAS

- Barbosa, A. M.** (1991). *A Imagem no ensino da arte*. São Paulo: Perspectiva. pp. 31-32.
- Campello, S. M. C. R. e Guimaraes, L. M. de B., orgs.** (2009). *Tecnologias Contemporâneas as na escola 2*. Modulo 12. Rio de Janeiro: Duo Print. pp. 20-23.
- Clímaco, J. C. T. de S.** (2004). *Série Peixes: procedimentos experimentais em gravura*. Visualidades, Goiânia, v. 2, n. 1.
- Clímaco, J. C. T. de S.** (2011). Pesquisa em materiais e poéticas visuais. *Blog Pesquisa em Arte*. Disponível em <<http://zecesargravuras.blogspot.com>>

pot.com.es/2011/12/pesquisa-em-materiais-e-poeticas.html>. Acesso em 19/09/2013.

**Clímaco, J. C. T. de S.** (1990). O que é gravura. In: *Revista Goiana de Artes*, 11(1), p. 01.

**Eça, T.** (2004). Arte Educação: diferenças, pluralidade e pensamento independente. *Revista Imaginar*, pp. 11-20.

**Guimarães, L. M. de B.** (2005). *Entre a Universidade e a Diversidade: a linha vermelha do ensino da arte*, 2005, pp. 123- 127. Tese (Doutorado).

**Machado, A.** (1997). *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. São Paulo: Papyrus (Coleção Campo Imagético). pp. 231-232.

**Melim, R. e Schultz, V.** (2008). *17º Encontro Nacional da associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Panorama da Pesquisa em Artes Visuais – 19 a 23 de agosto de 2008 – Florianópolis – SC.*

**Rosa, M. de F. F. e Clímaco, J. C. T. de S.** [orientador]. (2005). *Materiais Alternativos Para o Ensino de Gravura em Escolas Públicas*. Faculdade de Artes Visuais/Universidade Federal de Goiás, Goiânia.

**Tauffenbach, L.** (2009). O ateliê compactado: anotações sobre o ambiente de trabalho do gravador na construção de infografias. *Anais do 18º Encontro da ANPAP. Transversalidades nas Artes Visuais – 21 a 26/09/2009 - Salvador, Bahia.*





ISSN 1646-4435



9 771646 443001 >