

Centro Paula Souza
Etec Prof. Alfredo de Barros Santos
Técnico em Design Gráfico

IMPRESSÃO CRIATIVA:
A Técnica da Xilogravura como Ferramenta no Design Gráfico

CREATIVE PRINTING:
The Woodcut Technique as a Tool in Graphic Design

Alanis Polyana Gabriel Monteiro¹
Giovana Patrícia Ramos Guedes²
Leisiany de Fátima Oliveira Candido³
Rodrigo Siqueira Gayean⁴

Resumo: Este trabalho explora a técnica tradicional da xilogravura e sua aplicação no Design Gráfico contemporâneo, especificamente na criação de uma camiseta personalizada para o curso de Design Gráfico. Com base em pesquisa qualitativa e análise de projetos que integram a xilogravura de forma sustentável, o objetivo é desenvolver uma matriz em madeira e adaptá-la à estética da animação dos anos 30, usando personagens que representam elementos do design, como lápis e pincel. A matriz será utilizada para a estampagem manual em camisetas de algodão, trazendo uma abordagem sustentável e inovadora para o mercado.

Palavras chaves: Xilogravura. Design Gráfico. Matrizes.

Abstract: This work explores the traditional woodcut technique and its application in contemporary Graphic Design, specifically in creating a customized t-shirt for the Graphic Design course. Based on qualitative research and analysis of projects that sustainably incorporate woodcut, the goal is to develop a wood matrix adapted to the aesthetic of 1930s animation, using characters that represent design elements, such as pencils and brushes. The matrix will be used for manual printing on cotton t-shirts, introducing a sustainable and innovative approach to the market.

Keywords: Woodcut Technique. Graphic Design. Matrix.

¹ Aluna do curso Técnico em Design Gráfico, na Etec Alfredo de Barros Santos

² Aluna do curso Técnico em Design Gráfico, na Etec Alfredo de Barros Santos

³ Aluna do curso Técnico em Design Gráfico, na Etec Alfredo de Barros Santos

⁴ Professor Orientador do curso Técnico em Design Gráfico, na Etec Alfredo de Barros Santos

1 INTRODUÇÃO

A xilogravura é uma antiga técnica, inicialmente utilizada para ilustrações em livros e impressões artísticas. Nos últimos anos, essa técnica tem sido resgatada e modificada para as aplicações atuais, incluindo a personalização de roupas. O Design Gráfico, com suas diversas abordagens, encontra na arte da xilografia um meio potente para a criação de peças únicas.

Criamos um diálogo entre passado e presente ao integrar essa técnica tradicional com as novas mídias digitais. Inovação é um aspecto crucial para se manter a relevância no cenário atual, a digitalização da xilogravura permite que esta técnica evolua, ampliando o alcance, impacto e adaptação às novas demandas.

Este trabalho justifica-se pela necessidade de promover práticas que respeitem o meio ambiente e contribuam para a sustentabilidade, a xilogravura apresenta-se como uma prática sustentável em comparação a meios de impressão industrial que utilizam métodos e materiais menos ecológicos. Ao investigar e aplicar a técnica, demonstramos como esta pode ser uma alternativa ecologicamente responsável e alinhada com os princípios necessários para um futuro de artes e do design sustentável.

Deste modo, este trabalho de conclusão de curso visa não apenas resgatar e valorizar a xilogravura como arte tradicional e culturalmente significativa, mas também explorar suas aplicações sustentáveis, contribuindo para preservação do patrimônio e identidade cultural e a promoção de práticas artísticas inovadoras e responsáveis.

Este estudo tem como objetivo investigar os conceitos e como as técnicas de xilogravura podem ser incorporadas no Design Gráfico contemporâneo, por meio do estudo de artistas clássicos e contemporâneos que a utilizam, organizando os métodos e materiais necessários para a produção de matrizes de madeira, para estampagem de uma camiseta do curso de Design Gráfico com a estética escolhida.

2 METODOLOGIA

Xilogravura é uma técnica artística de impressão milenar de origem chinesa, que possui longa tradição histórica no Brasil também, na região Nordeste do país, onde se destaca nas produções do cordel. Este trabalho não busca apenas valorizar

esta arte tradicional, explorando e aplicando técnicas de xilogravura em um projeto de Design Gráfico, mas também explorar suas possibilidades sustentáveis no contexto atual.

A valorização da xilogravura é essencial para difundir e preservar o conhecimento e técnicas que fazem parte da nossa cultura. Ao estudar esta arte, promovemos o reconhecimento e apreciação de suas contribuições para a cultura brasileira.

Segundo Godoy (1995), a abordagem qualitativa oferece várias possibilidades de se estudar os fenômenos humanos e também cria novas perspectivas de pesquisa permitindo que o pesquisador faça uso da imaginação e criatividade. Com o propósito de explorar a história da xilogravura, suas técnicas e aplicações, tanto antigas quanto atuais. A pesquisa qualitativa permite uma análise detalhada e interpretativa dos dados coletados, proporcionando uma compreensão abrangente do tema.

Serão analisados projetos de artistas que utilizam a técnica de xilogravura em suas iniciativas de maneira sustentável, criativa e moderna.

2.1 O que é xilogravura e como surgiu

A palavra xilogravura vem do grego *xylon*, que significa madeira, e *grafó*, que significa gravar ou escrever. É uma técnica de gravura milenar e diversos estudos apontam que sua origem é chinesa, mas sua popularização em território brasileiro se deu a partir dos cordéis nordestinos. Para a aplicação da técnica, o artista produz relevos em uma placa de madeira com uma goiva ou buril, depois aplica tinta sobre a matriz e com o uso de uma prensa, a imprime na superfície desejada. São utilizadas diferentes tipos de placas de madeira que são chamadas de matrizes, sendo as mais comuns a de madeira de buxo, cerejeira ou pereira, por serem mais firmes e inflexíveis e há as placas macias, como MDF ou placas de contraplacado.

2.2 Xilogravura no Brasil

No Brasil, os primeiros registros de xilogravura foram feitos em folhas soltas e manuscritos, a chegada da corte portuguesa no Rio de Janeiro em 1808, estabeleceu a imprensa e algumas instituições que se beneficiaram da mesma, no

entanto ela só se tornou popular no Nordeste brasileiro quando já havia se tornado obsoleta nos grandes centros urbanos. A arte portuguesa ganhou visibilidade com cabeçalhos, ilustrações de jornais e anúncios, porém a literatura de cordel só nasce mais à frente com a chegada das pequenas tipografias no Nordeste do Brasil.

Segundo Costella (2003), por ser descomplicada, a xilografia é a mais autêntica e natural das técnicas gráficas. Consiste em narrativas de caráter popular, escritas em verso regular, com linguagem simples e informal. Inicialmente, os cordéis eram vendidos em feiras, estendidos em barbantes. O cordel é predominante no Norte e Nordeste, principalmente nos estados do Pará, Pernambuco, Rio Grande do Norte, Alagoas, Paraíba e Ceará.

O surgimento da xilogravura possui relação direta com a humildade dos editores e poetas que tinham dificuldade em encontrar recursos gráficos para as obras. Segundo Tavares (2005), quando um artista produz, ele coloca parte de si e de suas experiências cotidianas em sua obra, bem como na literatura de cordel, em que é aparente a influência da cultura e costumes em cada obra, inclusive nas ferramentas. Conhecida como literatura tradicional da cultura popular brasileira, o cordel se transformou ao longo do tempo, com artistas como Patativa do Assaré, Silvio Pirauá Lima e José Camelo de Melo, sem perder a originalidade e se tornando patrimônio cultural brasileiro.

2.3 Xilogravura e Design

Segundo Coli (s.d.), a xilografia é considerada uma forma de arte e, no campo de Design Gráfico, na qualidade de arte e impressão, oferece diversas possibilidades de desenvolvimento, assim como uma nova abordagem estética quando incorporada a outras técnicas.

Essas esferas compartilham uma porção de semelhanças que se estendem atualmente, tal como a forma que se comunicam, já que as duas se utilizam da comunicação por meio de imagens. Ambas são consideradas formas de arte e desempenham propósitos práticos. As xilogravuras foram utilizadas para materiais impressos como livros e panfletos, e o Design Gráfico na criação de materiais de comunicação visual, como logotipos e embalagens.

Atualmente a Xilografia segue sendo utilizada por artistas contemporâneos que buscam criar visuais artesanais e com um toque mais humano, também combinam com softwares, para a composição de obras híbridas.

O Design Gráfico e a Xilografia se relacionam em suas histórias e técnicas semelhantes, criando infinitas possibilidades de reinvenção de ambas as formas de arte.

3 ANIMAÇÃO ANOS 30

A escolha da estética da era de ouro da animação, os anos 30, é marcada pelos avanços na área, seu estilo *vintage* e pelo uso de antropomorfismo que de acordo com Mattos (2013):

“O termo Antropomorfismo é derivado da combinação das palavras gregas "anthropos" (humano) e "morphé" (forma) e foi criado para identificar este tipo de representação em seus mais variados aspectos: artístico, literário, simbólico, psicológico, antropológico, histórico, cultural e religioso.” (Mattos, 2013, p.59)

O uso trouxe um toque nostálgico e divertido ao nosso projeto. Este estilo utiliza personagens que ganham características humanas e agradáveis, olhos grandes, braços e pernas de mangueira de borracha, luvas nas mãos e dedos como cilindros, com movimentos expressivos e uma personalidade cativante. Criamos personagens específicos que representam elementos do design, como a Caneta Tinteiro e a Lâmpada (símbolos de criatividade), o Mouse, o Cursor do mouse (símbolos da tecnologia) e o Lápis e Pincel (símbolos da arte); todos conectados à temática do design gráfico. Essa escolha não só dialoga com a xilogravura, mas também segue a tendência do momento de estampas com essa estética retrô em camisetas, permitindo uma conexão com o público jovem, apreciadores de arte e design gráfico.

4 DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do projeto revelou o potencial da xilogravura para unir tradição e inovação no Design Gráfico. Os processos tradicionais, como o uso de placas de MDF e goivas de diferentes tamanhos, permitiram a criação de detalhes expressivos nos personagens, reforçando a estética *vintage* da animação dos anos 30.

Os testes realizados com as matrizes carimbadas confirmaram que a técnica captura com precisão as falhas e texturas características da xilogravura tradicional. Essas imperfeições adicionam um toque artesanal ao projeto, mantendo uma conexão visual com a autenticidade da técnica histórica.

A matriz principal, que apresenta os personagens da caneta tinteiro e da lâmpada como símbolos de criatividade, demonstrou uma estética objetiva e funcional. Esses elementos se destacaram como peças centrais do design, comunicando de forma eficaz os valores criativos e inovadores propostos pelo projeto.

Além disso, a produção das camisetas personalizadas em algodão nas cores preta e branca, utilizando tinta de tecido, resultou em peças únicas que dialogam com a tendência de estampas retrô. A criação de pôsteres expandiu o alcance do projeto, permitindo que a releitura contemporânea da xilogravura fosse apresentada a um público mais amplo, promovendo o acesso à arte e a valorização cultural.

4.1 Criação das estampas

Para o desenvolvimento das estampas foram considerados quais elementos representam o Design Gráfico, pensando nas características para o estilo de desenho escolhido, e sendo definido como mostra a figura 1, como arte principal a caneta tinteiro e a lâmpada que remetem a ideia e a criatividade.

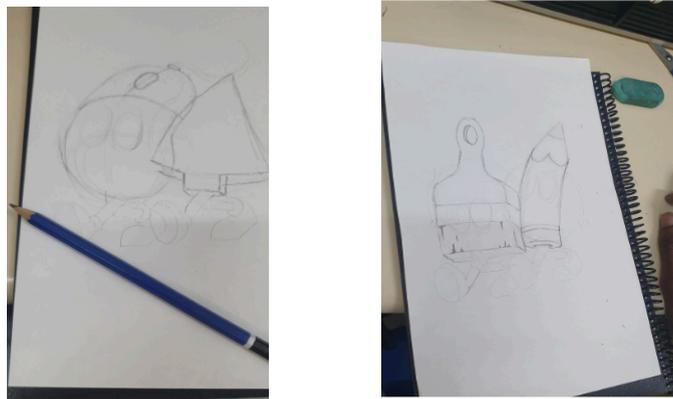
Figura 1 - Estampa principal: Caneta tinteiro e lâmpada



Fonte: As autoras, 2024

Após a definição dos personagens principais, foram desenvolvidos os esboços dos personagens secundários como mostra a figura 2. Sendo eles: o mouse e o cursor que representam a tecnologia, o pincel e o lápis que representam a arte.

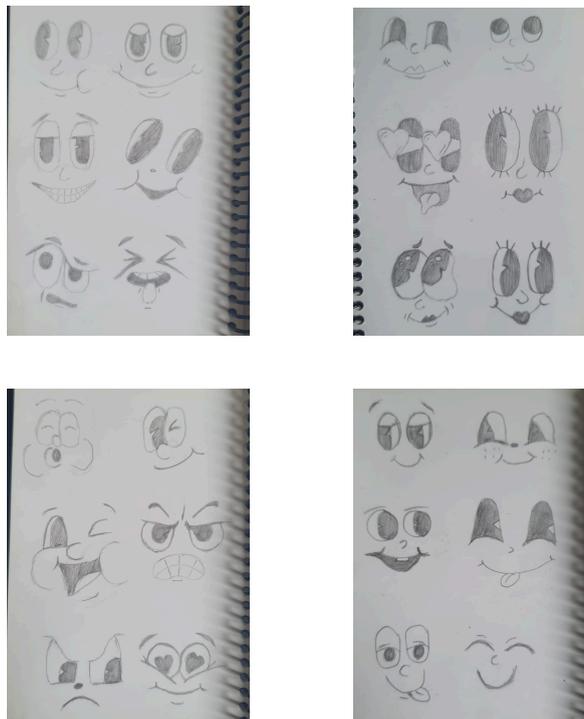
Figura 2 - Estampas secundárias



Fonte: As autoras, 2024

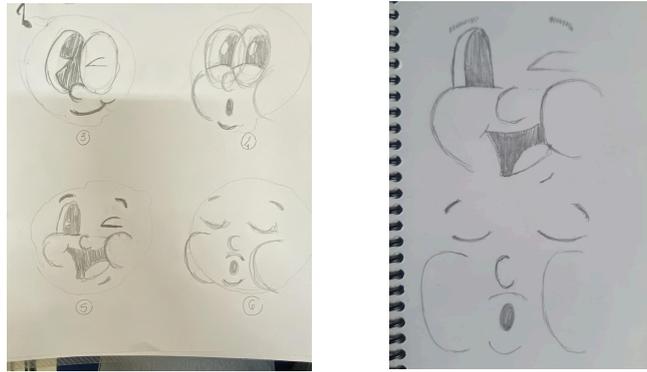
Além disso, houve um estudo das expressões características das animações dos anos 30, como mostra os esboços da figura 3, sendo a escolhida a da matriz principal a figura 4 e das secundárias na figura 5.

Figura 3 - Expressões



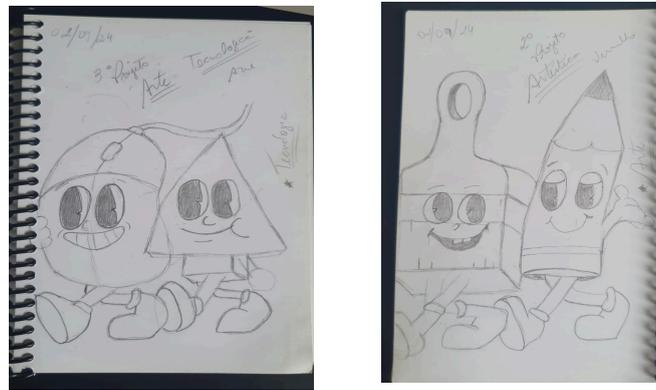
Fonte: As autoras, 2024

Figura 4 - Expressões estampa principal



Fonte: As autoras, 2024

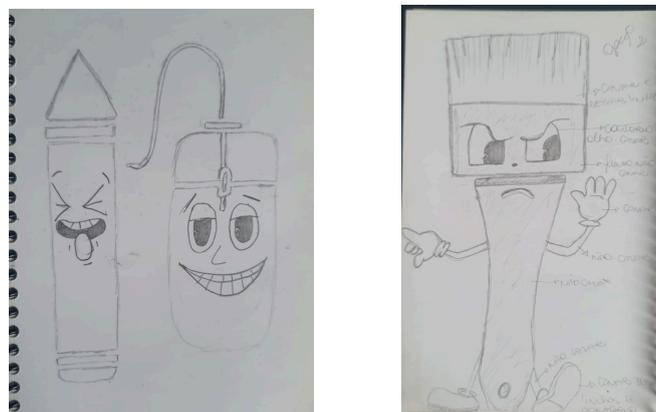
Figura 5 - Expressões estampas secundárias



Fonte: As autoras, 2024

Houve também a elaboração de outros possíveis personagens como mostra na figura 6, que foram descartados ou adaptados, sendo levado em consideração a complexidade e o tempo de execução que o projeto teria.

Figura 6 - Estampas descartadas

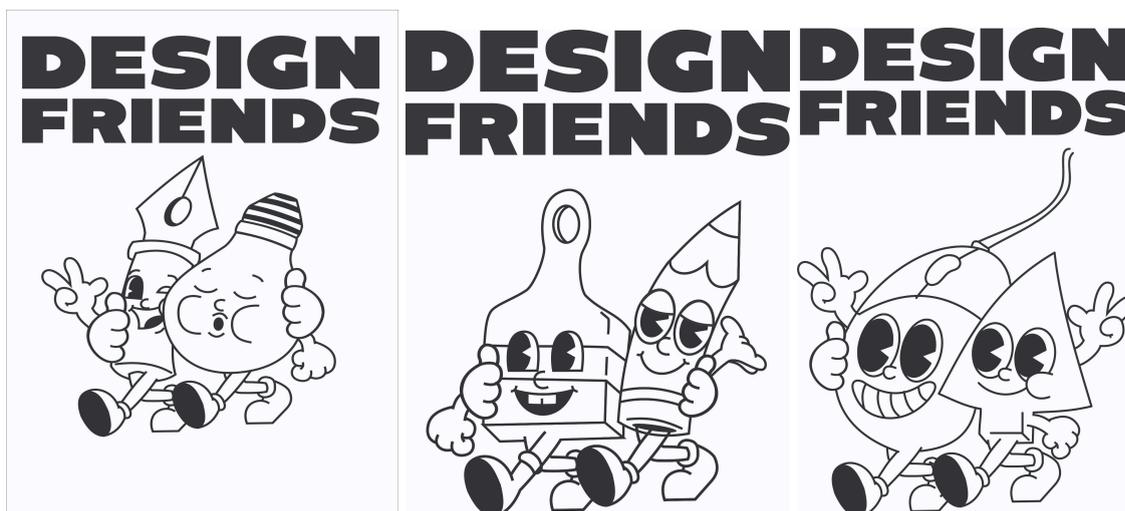


Fonte: As autoras, 2024

4.2 Vetorização

Após a finalização dos esboços foi realizada a vetorização das ilustrações no Corel Draw, como mostra a figura 7.

Figura 7 - Vetores estampas

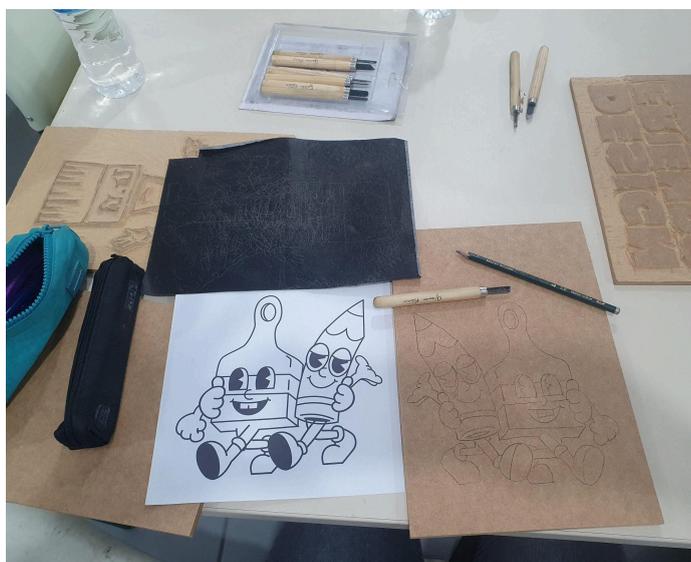


Fonte: As autoras, 2024

4.3 Aplicação e entalhe das matrizes

Com a vetorização finalizada, as ilustrações foram aplicadas nas matrizes de madeira com papel carbono, como mostra a figura 8. E em seguida entalhadas com goivas, respeitando os limites necessários para os detalhes em relevo das estampas como mostra a figura 9, tendo como resultado obtido a figura 10.

Figura 8 - Aplicação matrizes



Fonte: As autoras, 2024

Figura 9 - Entalhe estampas



Fonte: As autoras, 2024

Figura 10 - Matrizes finalizadas

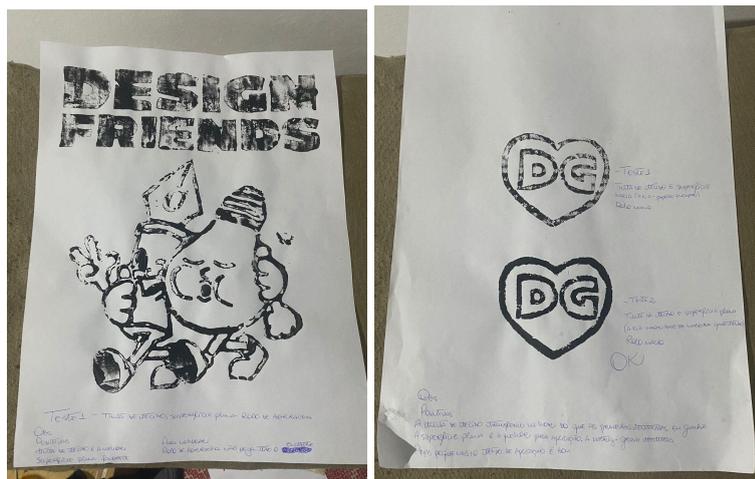


Fonte: As autoras, 2024

4.4 Aplicação em tecido e papel

Após a finalização do entalhe das matrizes foram realizados os primeiros testes em papéis, onde foi possível observar as áreas de necessidade de aplicação da tinta e como a superfície plana influencia na aplicação no papel como mostra a figura 11.

Figura 11- Aplicação teste em papel



Fonte: As autoras, 2024

Já as aplicações testes no tecido evidenciaram como a superfície precisa estar adequada ao material em que será aplicado como mostra a figura 12. O uso de um tecido como superfície permitiu o preenchimento das áreas necessárias para a formação da ilustração tanto em papel quanto em tecido como mostra as figuras 13 e 14.

Figura 12 - Aplicação teste em tecido



Fonte: As autoras, 2024

Figura 13 - Aplicação em papel



Fonte: As autoras, 2024

Figura 14 - Aplicação nas camisetas



Fonte: As autoras, 2024

5 CONCLUSÃO

Este projeto cumpriu o objetivo de explorar a xilogravura como ferramenta no Design Gráfico, demonstrando que técnicas tradicionais podem ser integradas ao universo contemporâneo de forma inovadora e sustentável. A matriz de MDF desenvolvida permitiu criar uma estética visual que combina o charme *vintage* da animação dos anos 30 com a expressividade da xilogravura. Os resultados obtidos, como as camisetas estampadas e os posters, reforçam o potencial dessa abordagem para conectar a arte tradicional a públicos modernos, promovendo ao mesmo tempo a sustentabilidade e a valorização cultural.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORGES, J.N. , J. Borges. Naucultural. Disponível em: <<https://naucultural.com.br/quem-fez/j-borges/>>. Acesso em: 14 nov. 2024.

BRASIL. Ministério da Infraestrutura e Meio Ambiente. Xilografia. Instituto Florestal. Disponível em: <<https://www.infraestruturameioambiente.sp.gov.br/institutoflorestal/colecoes-e-acervos/museu-florestal/xilografia/>> Acesso em: 14 nov. 2024.

CORRÊA DA SILVA, Gisele Aparecida. A xilogravura na educação e sua prática como instrumento de arte-educação. 2017. Monografia (Graduação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: <https://bdm.unb.br/bitstream/10483/20019/1/2017_GiseleAparecidaCorreadaSilva_tcc.pdf>. Acesso em: 14 nov. 2024.

MEDEIROS, Ramon Carvalho. O uso da xilogravura em projetos gráficos sustentáveis. 2013. Monografia (Graduação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2013. Disponível em: <https://bdm.unb.br/bitstream/10483/7626/1/2013_RamonCarvalhoPereira.pdf>. Acesso em: 14 nov. 2024.

NOGUEIRA, Carla Rosane dos Santos Vieira. O uso da xilogravura em obras contemporâneas. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Artes Visuais) - Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2012. Disponível em:<<https://wp.ufpel.edu.br/especializacaoemartesvisuais/files/2013/06/Carla-Rosan-e-dos-Santos-Vieira-2012.pdf>> Acesso em: 14 nov. 2024.

OLIVEIRA, A. A representação temática da xilogravura. [S. l.], 2022. Disponível em: <<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/96444516/pdf-libre.pdf>>. Acesso em: 14 nov. 2024.

PEREIRA, V. S. Xilogravura como expressão cultural nordestina. 2015. Disponível em:<<https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-0393-1.pdf>>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SILVA, G. A. C. Xilogravura digital como arte contemporânea. 2013. Disponível em:<<https://medicinaenaargentina.com.br/glossario/o-que-e-xilogravura-digital-como-arte-contemporanea/>>. Acesso em: 14 nov. 2024.

UFPE. Xilogravura e suas contribuições para o design sustentável. Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/3363/1/arquivo4355_1.pdf>. Acesso em: 14 nov. 2024.

VIEIRA, Carla Rosane dos Santos. A xilogravura como ferramenta de sustentabilidade. Revista Brasileira de Artes Visuais, 2012. Disponível em:<https://suadecoracao.com/xilogravura-e-sustentabilidade-a-arte-da-reutilizacao-e-reciclagem/#google_vignette>. Acesso em: 14 nov. 2024.

VILAS BOAS, A. L.; PEREIRA, R. S. A xilogravura e o cordel nordestino. Revista Colartes, Universidade Federal do Espírito Santo, v. 5, n. 3, p. 45-59, 2018. Disponível em:<<https://periodicos.ufes.br/colartes/article/view/24521/20182>> Acesso em: 14 nov. 2024.