

Devaneios em arte impressa: práticas da gravura na contemporaneidade

DOI: 10.33871/sensorium.2024.11.9514

Gustavo Reginato¹
Sandra Maria Correia Favero²

Resumo: Resultado de investigações em gravura tradicional e práticas contemporâneas em arte impressa, este artigo traz reflexões sobre a construção e a reconstrução da imagem através de procedimentos artísticos que envolvem técnicas gráficas, tanto tradicionais quanto subversões de técnicas digitais para uso artístico. São descritos os procedimentos de uma prática inovadora de produção de imagens coloridas utilizando uma impressora matricial e carbono de tecido, assim como apropriação de imagens de enciclopédias para a criação de narrativas ficcionais.

Palavras-chave: Gravura; Arte impressa; Processos artísticos contemporâneos; Narrativas ficcionais.

Daydreams in printed art: printmaking practices in contemporary times

Abstract: This paper is a result of investigations into traditional printmaking and contemporary practices in printed art. It brings reflections on the construction and reconstruction of the image through artistic procedures that involve graphic techniques, both traditional and subversions of digital techniques for artistic use. The procedures for an innovative practice of producing colored images using a dot matrix printer and fabric carbon are described, as well as the appropriation of images from encyclopedias to create fictional narratives.

¹ Doutorando em Artes Visuais pelo PPGAV/UDESC na Linha de Processos Artísticos Contemporâneos, onde é bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (FAPESC). Mestre em Artes Visuais pela UDESC. Trabalha com gravura, fotografia e livro de artista. Editor e impressor na Caseira.art. Reside na cidade de Penha, Santa Catarina, Brasil. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4491757004757763>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2237-7768>. E-mail: gustavoreginato11@gmail.com

² Doutora em Poéticas Visuais, artista, pesquisadora, professora e curadora, pesquisa principalmente temáticas de memória, natureza e caminhadas em poéticas contemporâneas, com a gravura, o livro de artista, a fotografia-performance e a instalação como meios de expressão. É professora da UDESC no Departamento de Artes Visuais e no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, na Linha de Pesquisa Processos Artísticos Contemporâneos. Coordena o projeto de pesquisa Raízes Poéticas e integra o Grupo de Pesquisa Articulações Poéticas CNPq/UDESC. Reside em Florianópolis, Santa Catarina, Brasil. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/1656023214349642>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3730-488X>. E-mail: sandrafavero@gmail.com.

Keywords: Printmaking; Printed arts; Contemporary artistic procedures; Fictional narratives.

Devaneos en el arte impreso: prácticas de grabado en la contemporaneidad

Resumen: Resultado de investigaciones sobre el grabado tradicional y las prácticas contemporáneas en el arte impresa, este artículo trae reflexiones sobre la construcción y la reconstrucción de la imagen a través de procedimientos artísticos que abordan técnicas gráficas, tanto tradicionales como de subversión de las técnicas digitales para uso artístico. Se describen los procedimientos de una práctica innovadora de producción de imágenes en color utilizando una impresora matricial y carbón textil, así como la apropiación de imágenes de enciclopedias para crear narrativas de ficción.

Palabras clave: Grabado; Arte impresa; Procesos artísticos contemporáneos; Narrativas ficcionales.

Introdução

Os processos gráficos contemporâneos, sendo considerados como um conjunto das técnicas tradicionais da gravura, dos processos fotográficos analógicos ou digitais e a apropriação de impressos já existentes, permitem aos artistas um vasto campo de experimentações para a obtenção de resultados estéticos inusitados. Este texto expõe práticas em processos artísticos envolvendo arte impressa, apropriação de imagens de enciclopédias, imagem fotográfica e a desconstrução da imagem e sua reconstrução através de técnicas gráficas tradicionais ou experimentais, desde a revelação de películas fotográficas até a construção de câmeras artesanais. Explora possibilidades de reprodução de imagens através da gravura tradicional, utilizando mídias não convencionais, como a impressora matricial e o mimeógrafo, aliados aos impressos digitais, à sua circulação através de publicações de artistas e à construção de narrativas ficcionais.

Além de apresentar esses processos e reflexões em torno deles, este texto expõe a metodologia de uma técnica artesanal de impressão de fotografias coloridas utilizando uma impressora matricial e papéis carbono coloridos para tecido, revelando a desconstrução das camadas de cor em meios digitais e sua reconstrução através da sobreposição das cores que são retiradas do papel carbono e fixadas em papel através do impacto da impressora matricial.

Como afirma Walter Benjamin (1985) em seu texto “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, embora em sua essência a imagem de algum modo já pudesse ser reproduzida, tendo a imprensa e as técnicas de impressão como a xilogravura, a gravura em metal e a litografia provocado imensas transformações, foi somente com o advento da fotografia que “Pela primeira vez no processo de reprodução da imagem, a mão foi liberada das responsabilidades artísticas mais importantes, que agora cabiam unicamente ao olho” (Benjamin, 1985, p. 166). A partir dessa liberdade no gesto do artista, diversas transformações foram causadas, abrindo em todas as linguagens das Artes Visuais um campo de possibilidades até então inexploradas.

Os movimentos da Arte Moderna ocasionados por essa liberdade abriram espaço para que a partir da segunda metade do século XX, a Arte Conceitual, apropriando-se da fotografia e das artes gráficas como parte do processo criativo, expandisse suas possibilidades criativas e seus modos de reprodução:

A fotografia nunca é inocente, mas estruturada pelas formas de representação que são sempre ideológicas. Se a Arte Conceitual, em sua modalidade linguística, investiga como nós pensamos e fazemos os outros pensarem, então a fotografia como arte Conceitual trata de como as fotografias são usadas para criar significados (Godfrey, 1998 apud Freire, 1999, p. 95).

A possibilidade de recriar significados através dos impressos permitiu aos artistas que propusessem as suas investigações utilizando suportes e possibilidades de reprodução gráfica, além das técnicas tradicionais da gravura, para uma maior disseminação de ideias e imagens, cumprindo com o propósito da Arte Conceitual de romper as barreiras museológicas e tornar as obras de arte mais acessíveis ao público:

No fim dos anos 60 e nos anos 70, alguns artistas como Anna Bella Geiger, Cildo Meireles, Regina Silveira, Vera Chaves Barcellos se dedicaram à criação de arte postal usando recursos fotomecânicos e não mecânicos, como o carimbo, a forma mais simples de explicar o que seria o princípio de uma gravura. Foi e é ainda largamente usado na realização de imagens gráficas (Resende, 2000, p. 239).

As técnicas da gravura tradicional e suas vertentes contemporâneas são amplamente utilizadas nos processos artísticos, revivendo muitas vezes procedimentos “esquecidos”, como a Fotogravura³ e a Heliogravura⁴, e experimentando procedimentos de Xerografia⁵ e aparelhos de Fax, buscando usos artísticos para aparelhos comerciais. Muitas vezes, estas práticas com métodos não tradicionais da gravura eram os únicos modos de produção artística durante a escassez recheada de proibições no período da ditadura militar no Brasil. A gravura e suas derivações contemporâneas formaram um espaço fértil de disseminação de ideias, protestos e manifestações das mais variadas, tanto em espaços expositivos quanto nas ruas, de modo a subverter as leis mercadológicas da arte. Para Cristina Freire:

Esse sentido utópico de subverter as leis do mercado para tornar a arte contemporânea mais próxima das pessoas seria o primeiro passo para uma maior assimilação de seus conteúdos, pensavam os artistas naquela época (Freire, 1999, p. 90).

As novas tecnologias de impressão geraram uma maior acessibilidade para o público em geral participar do processo produtivo. O mimeógrafo, por exemplo, com sua tecnologia de reprodução a álcool, acabou promovendo o que ficou conhecido como “a revolução do mimeógrafo” nos Estados Unidos na década de 1950 (Cadôr, 2021, p. 22), gerando uma nova esfera de produção e circulação de impressos como jornais, revistas, quadrinhos e ativismo político, tudo isso na cena *underground*, pois não havia espaço na mídia tradicional para abordar tais manifestações. Já no Brasil:

O mimeógrafo tornou-se popular na década de 1970 e foi mais utilizado na produção de livros de poesia editados pelos próprios poetas e vendidos de mão em mão, em filas de cinema, em bares e nas faculdades, e ficaram conhecidos como “literatura marginal”. A ditadura militar exercia controle sobre o material impresso, era preciso

³ Processo de produção de matrizes gráficas utilizando fotopolímero ou outra emulsão fotossensível para gravação de imagens em placas de metal.

⁴ Processo fotográfico histórico, elaborado por Niépce, onde uma placa metálica é coberta com betume da Judeia e exposta ao sol por para captação de imagens.

⁵ Prática artística que utiliza máquinas reprográficas, mais comumente conhecidas pela marca Xerox, para a captação e reprodução de imagens.

uma autorização do governo para comprar um duplicador, o que explica o caráter clandestino de algumas publicações (Cadôr, 2021, p. 23).

Segundo William Ivins Jr., no livro *Prints and Visual Communication*, se torna óbvio que sem os impressos teríamos pouco do que conhecemos como ciência moderna, tecnologias, arqueologias e etimologias - todas dependentes direta ou indiretamente das possibilidades de reprodução técnica das imagens (Ivins Jr., 1953, p. 3).

Este breve panorama nos mostra o quanto o universo das Artes Visuais sempre se apropriou das técnicas tradicionalmente usadas de modo comercial, mas subvertendo seu uso para produção de suas obras, muitas vezes se utilizando de tecnologias já obsoletas para o mercado. Embora o uso das técnicas tradicionais e analógicas já tenha sido superado em quantidade pelo uso de dispositivos digitais, muitos artistas ainda se apropriam da materialidade dos elementos para a criação de imagens gráficas, e do uso de tecnologias digitais para expandir suas possibilidades, investigando meios de reprodução dessas imagens, tanto de modo mecânico quanto digital.

A gravura tradicional e as práticas contemporâneas

A gravura e as possibilidades de reprodução de imagens através dos meios técnicos tradicionais propiciam um processo de pesquisa que permite conciliar práticas de captação de imagens fotográficas analógicas com sua transposição pelos meios tradicionais da gravura. Cada possibilidade técnica e cada materialidade podem interferir na composição de imagens, gerando características únicas. Um dos modos de transpor imagens fotográficas para as técnicas tradicionais da gravura é convertendo-as em retículas de pontos ou linhas com o uso de um software de edição de imagens. Inspirados pelas xilogravuras de Rafael Pagatini, seguimos seus passos nestes procedimentos, transferindo a imagem para a madeira e iniciando o processo de incisão e gravação nos primeiros experimentos.

Da mesma maneira, foi investigado como as técnicas de gravura em metal poderiam receber as imagens fotográficas, desta vez através do desenho realizado diretamente, com a técnica de água-forte. A técnica da serigrafia também foi explorada, transformando as fotografias em retícula de pontos e gravando nas telas duas imagens, que posteriormente foram impressas no papel.

Esse primeiro conjunto de experimentos entre fotografia e gravura tornou-se um livro de artista de Gustavo Reginato, nomeado “Não vivido vívido” (Fig. 1, 2 e 3), e finalizado no ano de 2013. Com capa de couro, costura japonesa e impressões reunidas através de dobradura em seu miolo, esse livro evidencia um processo de autoficção proporcionado pela distorção das imagens transpostas de um meio ao outro, complementadas por pequenos contos autorais que dialogam com o conjunto de memórias distorcidas.

A partir dessas experiências seguiram as investigações artísticas, mas desta vez com a decomposição cromática de uma fotografia, para evidenciar de que maneira a cor é produzida em nossos olhos através de ilusões ópticas da mistura das cores primárias. Esses experimentos em serigrafia propiciaram uma imersão na criação de imagens através de camadas decompostas de uma fotografia colorida, separando suas camadas de cor digitalmente, para então reuni-las através da sobreposição de impressões serigráficas em ciano, magenta, amarelo e preto.



Figuras 1, 2 e 3 - **Não Vivido Vívido**. Livro de Artista (1/5). 15x21cm. *Acervo do autor*. 2013.

Essas práticas artísticas, junto a outros procedimentos de impressão e captação de imagens fotográficas, levaram à investigação da possibilidade de subverter ainda mais os processos, utilizando tecnologias quase obsoletas, como o mimeógrafo e a impressora matricial.

A contemporaneidade permite que não seja necessário o envolvimento com diversos materiais para a produção de imagens. É possível recriar virtualmente os efeitos de variadas técnicas. No campo das artes visuais, o que sempre nos trouxe encanto foram as possibilidades de manipulação da matéria para a obtenção de imagens, criando matrizes para reprodução, seja em película fotográfica ou madeira e metal.

É criada então uma conversa silenciosa entre o corpo do artista, seus gestos e a materialidade do mundo. Imprimimos desde pegadas na areia até marcas indeléveis na paisagem que nos cerca. O mundo é uma impressão de nossos gestos, gravados na matriz de nossos atos. Há muito do mundo para se descobrir em seus elementos. Na resistência da madeira ao corte, na mordida do cobre mergulhado em solução, no tempo da pedra que absorve a gordura em seus poros. A gravura dita tradicional, com seus aspectos materiais de produção de imagens, deixa até hoje, no campo das artes visuais, um terreno fértil para a criação. Embora envoltos por suas dificuldades e especificidades

técnicas, temos muito a aprender quando o campo se amplia para a hibridização de processos. A química, a física e os gestos se ampliam com o uso dos processos digitais (Reginato, 2021, p. 22).

Ao ser escaneada, uma impressão original torna-se uma matriz digital, passível de reprodução, sem os empecilhos técnicos da impressão de outros tipos de matrizes. Obviamente lidamos com paradigmas históricos de “originalidade” e “cópia”, e sabemos que, embora sejam produtos de uma reprodução digital, todos são originais de uma série indefinida de cópias. Quem somos nós para subestimar a reprodutibilidade das imagens?

“Originais”, neste sentido, tornam-se os processos, esses sim únicos e impossíveis de reproduzir. Cada passo para a obtenção da imagem com suas qualidades é resultado de experimentos e hibridizações que fazem parte do processo artístico. Visto que as imagens são produtos dos meios técnicos que utilizamos, os aparatos que temos ao alcance são essenciais durante a criação: madeira, cobre, mimeógrafo, impressora matricial, impressora tanque de tinta e câmeras fotográficas.

Encaramos os veios da madeira, sua resistência ou maleabilidade, e com o pulso firme percorremos sua superfície, cavando o que quer que se faça luz. Sua rusticidade emerge na forma de imagem, conjunto de sulcos que ordenados saltam na tridimensionalidade.

Ou a sedução do cobre: sua coloração única encantadora, quando tem sua superfície bem tratada se mostra reluzente e espelhada. Imagem gravada e gravador se confundem. Sua maleabilidade permite fazer sulcos precisos. Envelopado em verniz, traçado com uma ponta fina, o desenho vai sendo formado livremente sob a leve resistência da fina camada disposta sobre a superfície. O desenho feito para expor o metal é então corroído quando mergulhado em solução química, se gravando na placa sem a força do gesto. Livre do verniz após a gravação, o cobre é então enevoado por breu em pó, que, quando aquecido na placa, cria uma minúscula rede de isolamento, permitindo a feitura de diferentes tons de cinza, variando conforme o tempo que for exposto à solução química.

As folhas de cobre muito mais finas e frágeis permitem a gravação de relevo sob leve pressão. Fabricadas para latonaria, servem bem para experimentos de baixa tiragem, devido a sua fragilidade. Aliando o cobre a uma impressora matricial, é possível converter dados digitais em impactos físicos no cabeçote de impressão. Seus nove pinos criam uma rede de pontos, gerando relevos nas folhas de cobre.

Há também a possibilidade de criar fotografias coloridas através da sobreposição de três camadas de cor. Tais experimentos são uma subversão técnica que se apropria das características da impressora matricial, que é de impacto, e papel carbono para tecido, uma folha coberta com parafina pigmentada que transfere o pigmento sob pressão, sendo possível gerar a ilusão de uma imagem colorida através da mistura, da aglutinação ou do afastamento da cor transferida pelo impacto do cabeçote.

Nos itens a seguir, serão descritos alguns processos artísticos contemporâneos que se apropriam das técnicas da gravura tradicional e da subversão de técnicas gráficas contemporâneas para a produção e reprodução de imagens.

Devaneios em arte impressa

Os devaneios em arte impressa, resultados do sonho diurno com a materialidade do mundo para a produção de imagens, integraram a prática de pesquisa de Gustavo Reginato durante seu Mestrado em Artes Visuais na linha de pesquisa Processos Artísticos Contemporâneos no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade do Estado de Santa Catarina (PPGAV/UDESC) no período de agosto de 2018 a julho de 2021, com orientação da Prof^ª. Dr^ª. Sandra Maria Correia

Favero⁶. A pesquisa apresentada na dissertação, defendida sob o nome “Viagens à Ilha de Santa Catharina: devaneios em arte impressa”, se iniciou com as práticas de caminhada, coleta e apropriação de imagens de enciclopédias, fotografias e documentos encontrados no percurso.

Com o intuito de criar uma narrativa ficcional sob a perspectiva de um personagem inventado que se denomina como artista viajante, a dissertação evoca as primeiras imagens produzidas sobre a Ilha de Santa Catarina⁷, desenvolvidas em xilogravura a partir da narrativa do mercenário alemão Hans Staden, que passou pelo Brasil no início do século XVI. Em 1592, o ourives e gravador Belga Theodor de Bry organizou um livro chamado *America tertia pars*. Baseando-se nas narrativas de Staden, porém com melhor execução técnica, de Bry evidencia cenas de canibalismo de modo sensacionalista, moldando no exterior uma imagem de um Brasil ficcional, que por séculos forjou o imaginário dos “selvagens brasileiros”, influenciando até a criação do manifesto antropofágico modernista (Reginato, 2021, p. 59).

Percebendo o impacto que imagens podem causar na criação de imaginários, os devaneios em arte impressa se tornaram um local de onirismo gráfico, possibilitando a criação ficcional de novas realidades sob a perspectiva de um personagem inventado que contesta a narrativa espalhada por Hans Staden. Na criação desses devaneios foram utilizadas técnicas da gravura tradicional, para simular documentos históricos de um artista viajante. Os chamados “Arquivos perdidos de Herliia Tains de Gasteau”, nome fictício do personagem construído a partir de um anagrama do naturalista Auguste de Saint Hilaire, são compostos por diferentes gravuras que na dissertação aparecem em uma mapoteca, como arquivos históricos recuperados.

Fazem parte da coleção de arquivos perdidos uma xilogravura da geomorfologia da Ilha de Santa Catarina, produzida sob uma tábua de caixeta no tamanho de 30 x 60 cm e oito calcogravuras, produzidas em diferentes placas de cobre, obtidas dos restos de materiais de uma fábrica de alambiques, possuindo assim tamanhos e formatos variados, ocasionados pelos recortes feitos em seu uso original. As oito placas de cobre foram gravadas utilizando as técnicas de água-forte e água-tinta, as imagens gravadas são apropriações de uma enciclopédia visual e foram compostas nas placas a partir de seus variados formatos. Quatro das placas formam uma composição que traz o histórico do desenvolvimento da vida no planeta, desde o período Pré-Cambriano, passando pelo Carbonífero, Triássico, Jurássico, Cretáceo, Terciário, e finalizando no Período Quaternário com a figura solitária de um australopithecus segurando uma machadinha. Tal narrativa foi criada para evidenciar os inúmeros processos da vida no planeta que ocasionaram a singularidade da Ilha de Santa Catarina. Outras três placas de cobre foram gravadas com uma composição de imagens de diferentes tipos de embarcações, elementos náuticos, e também aeronáuticos, e, por fim, a última placa traz exemplos da vida vegetal e animal do mar, do mangue e da Mata Atlântica.

Todas essas calcogravuras fazem parte de uma grande composição formada por um tríptico de mapas náuticos encontrados abandonados no percurso da pesquisa. Medindo 90 x 120 cm cada mapa em moldura com quadro de cortiça, são fixados com alfinetes, como indícios da coleta de um artista viajante ficcional, e são sobrepostas a estes as calcogravuras e fotografias instantâneas, como que em uma catalogação do espaço. Essa mistura de diferentes técnicas e materiais cria uma atmosfera atemporal em um grande devaneio em arte impressa.

⁶ O Trabalho pode ser coonferido na íntegra no repositório da UDESC, através do link: <http://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/000081/00008189.pdf>

⁷ Chamada de Ilha de Meimbipe pelos povos da floresta, nomeada de Ilha de Santa Catarina pelo navegador Sebastião Caboto, onde foi fundado o povoado de Nossa Senhora do Desterro, nomeada oficialmente de Florianópolis em 1894, é a atual capital do estado de Santa Catarina.



Figura 4 - Os arquivos perdidos de Herliia, em exposição no Ateliê Casa das Ideias em Florianópolis. Fotografia de Gustavo Reginato. 2024.



Figura 5 - Os arquivos perdidos de Herliia, em exposição no Ateliê Casa das Ideias em Florianópolis (Detalhe). Fotografia de Gustavo Reginato. 2024.

Também faz parte da coleção de arquivos de Herliia uma série de fotografias impressas utilizando uma técnica inovadora, que se apropria das características mecânicas da impressão matricial. Com as imagens decompostas em cores primárias, como para a produção de serigrafias em quadricromia, foram impressas, camada por camada de cor, as fotografias em impressora matricial, utilizando papéis carbono coloridos para tecido, dos quais foram selecionadas as cores mais próximas às primárias: ciano, magenta, amarelo e preto. Como resultado, foram obtidas imagens reticuladas produzidas pela própria máquina, em cores resultantes da sobreposição das impressões (Figura 8). O passo a passo para obtenção de tais imagens será descrito a seguir.



Figura 6 - **HTG Postcards**. Impressão colorida em impressora matricial. Fotografia de Gustavo Reginato. 2024.



Figura 7 - **HTG Postcards (detalhe)**. Impressão colorida em impressora matricial. Fotografia de Gustavo Reginato. 2024.

As subversões técnicas: desconstruindo e reconstruindo imagens

Toda subversão só acontece quando somos capazes de conhecer as características e regras de determinada prática, para então irmos além das possibilidades para as quais foram definidas. A série de fotografias impressas a cores em impressora matricial (Figura 6) transformou-se em cartões postais reproduzidos em impressora jato de tinta, mas para isso foram necessários alguns procedimentos para a criação de seus originais, imagens únicas produzidas pela sobreposição de cores em parafina pigmentada. Tais obras só aconteceram pela somatória de conhecimentos da formação da imagem, com o uso de impressoras matriciais, que utilizam de pinos de impacto para transferir pigmento à folha; pelas práticas em serigrafia em quadricromia, que permitiram decompor as imagens fotográficas em suas determinadas camadas de cor, e pelos conhecimentos em fotografia, teoria da cor e sua conversão de cor luz para cor pigmento. Nos parágrafos a seguir, é possível compreender o passo a passo para a obtenção de tais imagens, que são um híbrido da gravura tradicional com experimentos em gravura contemporânea e uso de equipamentos digitais nas práticas em arte impressa.

Para se poder compreender a produção de fotografias coloridas, sejam elas digitais ou impressas, é necessário saber o básico da Teoria das Cores. Os sistemas de cor operantes são: a cor-luz, onde suas cores primárias são Vermelho (Red), Verde (Green) e Azul (Blue), e é comumente mais chamado de sistema de cor RGB, o mesmo utilizado em monitores e projetores para criação das

mais diferentes tonalidades, e misturando as três em partes iguais temos a cor-luz branca; já operando de forma oposta temos o sistema de cor-pigmento, utilizado em impressões, no qual as cores primárias são Ciano, Magenta e Amarelo, que misturadas em partes iguais se aproximam da tonalidade do preto. A cor preta pura é utilizada nesse sistema para complementar esta tonalidade ausente, e por isso chamamos esse sistema de cor de CMYK (Ciano, Magenta, Yellow e black). Como são sistemas opostos, é possível realizar a conversão de um para o outro. Neste caso, temos o Vermelho sendo o contrário do Ciano, o Verde sendo o contrário do Magenta, e o Azul sendo o contrário do Amarelo (Fig. 8).

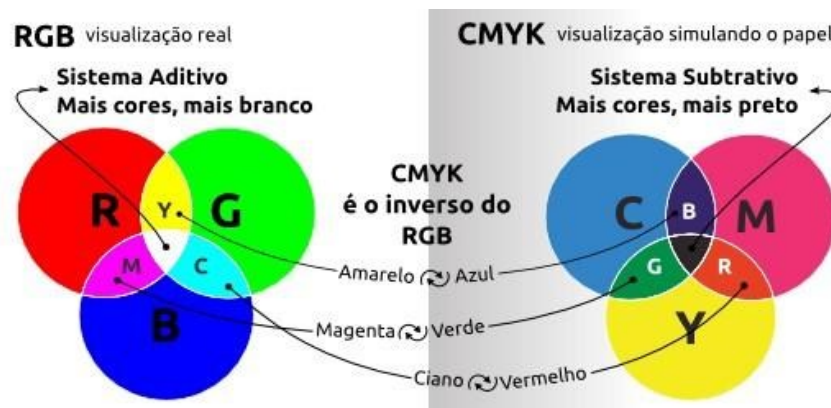


Figura 8 - Comparação dos modos RGB e CMYK. Disponível em: <https://medium.com/cgnow/rgb-ou-cmyk-cfbc6c124838>, acesso em 02/06/2022.

Este modo de impressão é utilizado na maioria das impressoras, desde as domésticas a jato de tinta, até as comerciais off-set. No caso das impressoras digitais, elas possuem um perfil de cor que irá fazer a conversão, e no caso da impressão off-set, ou até da serigrafia, é necessário separar as camadas e produzir uma chapa ou tela para cada cor. A sobreposição das cores é que dá o efeito ou ilusão de suas misturas. Há impressoras que são monocromáticas, como as laser-toner, ou a impressora matricial. Esta última, em específico, não possui reservatório de tinta, mas sim um cabeçote de agulhas eletromagnéticas que, através de impacto, transferem o pigmento de uma fita ou de carbono para um papel.

Partindo desses pressupostos, durante os processos de criação, Gustavo Reginato decidiu investigar como se comportaria uma impressora matricial caso fosse adicionado um papel carbono colorido para a impressão de imagens através de impacto, e posteriormente a sobreposição de outras cores. O material utilizado foi o papel carbono para tecidos e costura, uma papel recoberto de parafina pigmentada em diferentes cores, e foram utilizadas as mais próximas das cores primárias Ciano, Magenta e Amarelo. O primeiro passo, então, foi desconstruir uma imagem fotográfica, separando-a em três camadas de cor RGB (Fig. 8).



Figura 9- **Fotografia desconstruída em canais de cor, Vermelho, Verde e Azul, respectivamente.** Acervo do autor, 2018.

Estas três imagens em preto e branco foram então enviadas para impressão na impressora matricial, sendo cada imagem correspondente ao seu oposto na cor-pigmento. Começando pelo Canal Azul, utilizando o pigmento Amarelo, em seguida o canal Verde, utilizando o pigmento Magenta, e por último o Canal Vermelho, utilizando o pigmento Azul. A própria impressora, por trabalhar com agulhas de impacto, decompôs a imagem em pontos (Fig. 10).

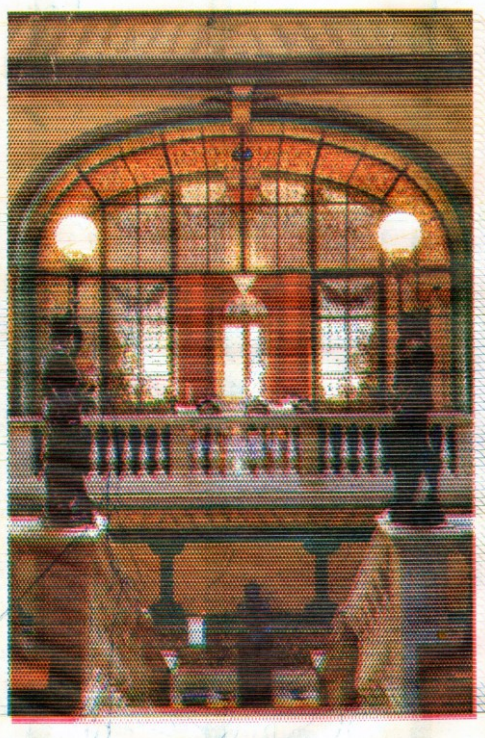


Figura 10 - **Palácio Cruz e Sousa. (HTG Postcards)** Impressão colorida em impressora matricial. Gustavo Reginato, 2019.

As cores amarelo, ciano e magenta, impressas uma a uma, sendo cada uma correspondente ao canal de cor RGB, na sua sobreposição causam a ilusão da mistura de cores, criando imagens reticuladas, desvanecidas e com uma estética singular, próxima dos impressos serigráficos, mas com suas características próprias.

Nesses processos de criação, que se iniciam com a imagem fotográfica, passando pelo estudo de sua formação e percepção, subversão das técnicas de impressão e criação de novas possibilidades, surgem novos meios de produzir e perceber as imagens. Sabendo que cada meio de produção utilizado influencia na percepção da obra, novas técnicas ampliam as possibilidades de significação.

Considerações finais

A reprodutibilidade técnica está do nosso lado. É possível disseminar fotografias digitais com uma rapidez imensa, mas a experiência do impresso é semelhante aos seus processos de produção: lentos, minuciosos, enigmáticos, múltiplos e híbridos. Seja com os primórdios da gravura e a maestria de suas técnicas, ou com processos digitais e suas múltiplas possibilidades, a criação de narrativas em papel através de imagem e verbo, costuradas ou avulsas, se faz tão profícua quanto as suas possibilidades de investigações. Os processos gráficos contemporâneos disponibilizam um vasto caminho para a expansão das pesquisas voltadas aos meios tradicionais da gravura e o seu campo sempre em expansão, confluindo com experiências fotográficas e possibilitando a fruição estética.

Referências

- BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- DIAS, R. *RGB ou CMYK*. Disponível em: <https://medium.com/cgnow/rgb-ou-cmyk-cf6e6c124838>. Acesso em: 26 jul. 2024.
- FREIRE, C. *Poéticas do Processo: Arte Conceitual no Museu*. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- IVINS JR., W. *Prints and Visual Communication*. Cambridge: Harvard University Press, 1953.
- REGINATO, Gustavo. *Viagens à Ilha de Santa Catharina: devaneios em arte impressa*. 2020 170 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, Mestrado em Artes Visuais, Florianópolis, 2020. Disponível em: <http://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/000081/00008189.pdf>.
- RESENDE, R. Os desdobramentos da gravura contemporânea. In: *GRAVURA: Arte Brasileira do Século XX*. São Paulo: Cosac & Naify / Itaú Cultural, 2000.