

# PROGRAMA PARA WORKSHOP DE GRAVURA E DE INSTALAÇÃO DE GRAVURA

## Artistas e Designers em Residência

- I      Caracterização do workshop
- II     Definição de elemento gráfico
- III    Objectivos do workshop
- IV    Conteúdos programáticos do workshop
- V     Bibliografia

responsável pedagógico e artístico prof. aux. José Quaresma  
colaboradores especializados mestre Paulo Lourenço e Rita Castro

### I. Caracterização do Workshop

A *gravura* — cujo fundamento é o *elemento gráfico* — é um conjunto de expressões artísticas que podem servir dois fins distintos: sendo uma arte do múltiplo, ou reproduz uma imagem preexistente, produzindo uma matriz sem preocupações artísticas autónomas, que apenas traduz e transforma tecnologicamente a imagem de partida; ou então, produz uma matriz de um modo experimental e criativo da qual deriva uma série de provas tendencialmente idênticas e limitadas no seu número. No momento actual da F.B.A.U.L., esta tecnologia serve essencialmente este fim, ou seja, é abordada como experimentação livre e criativa, consistindo a Residência Artística na exploração desta abertura estética e gráfica.

Sucede que estas potencialidades do *elemento gráfico* não se esgotam na bidimensionalidade dos suportes, como as convenções tradicionais exigem, podendo transformar-se em obra gráfica tridimensional, ou, mais radical ainda, podendo tornar-se peça instalativa, irradiando para a totalidade de um espaço escolhido para comportar essa intervenção gráfica profunda, mesmo que efémera.

Esta segunda possibilidade constitui a segunda linha de trabalho, sobretudo para os participantes experientes e conhecedores, tanto das técnicas de gravura, como de determinadas técnicas e materiais conducentes à criação de objectos tridimensionais e espaços tratados de maneira instalativa, mas gráfica.

Como é consabido, a gravura é uma tecnologia que se alimenta da fecundidade dos resultados de todos aqueles que a serviram no passado (por vezes, muito remoto), mas que, simultaneamente, devido às possibilidades de experimentação artística e tecnológica que oferece, se abre continuamente ao presente como meio de expressão assente no primado da **imagem múltipla, mas original**. Daí incluir práticas artísticas que vão desde o gesto ancestral de sulcar um pedaço de madeira até à estampagem por intermédio da seda serigráfica, ou da acção corrosiva de um ácido sobre o metal à manipulação artística de determinados processos fotomecânicos. Trata-se, pois, de uma esfera tecnológica com um conjunto muito vasto de possíveis concretizações, motivando a **experimentação radical** daqueles que a tomam como meio expressivo e artístico.

## II. Definição de Elemento Gráfico

Estes parágrafos são uma definição “em aberto” que citamos a partir do livro a editar em maio deste ano. [José Quaresma, “Caracterização do *Elemento Gráfico*”, in *A Pintura e o Elemento Fotográfico. Uma Reciprocidade Inesgotável. A Pintura Contemporânea no Barco de Teseu*. Vol. III, Lisboa, 2018].

“Fundo do qual emanam saberes dinâmicos, constituídos a partir de todas as experiências, desaires e confirmações tecnológicas já ocorridas, isto é, um fundo do qual se precipitam procedimentos técnicos, substâncias activas, e gestos poéticos, relacionados com a experiência das marcas gráficas e respectiva valorização artística; sejam as marcas concebidas a partir de um princípio de reprodutibilidade, sejam as marcas que só posteriormente se tornam reprodutíveis (hoje tudo tem estatuto de reprodutível, embora nem tudo se projecte e realize com motivações duplicadoras).

O elemento gráfico abrange todas as formas conhecidas de incisão, tipologias de desenho, e ainda, todas as técnicas de criação do múltiplo, sendo essa condição de *elemento* aquela que nos permite encontrar características comuns entre a *Cueva de las manos* (no Rio *Pinturas*, na província de Santa Cruz, Argentina) e as mãos stencilizadas da ilha de Celebes, na Indonésia, ou a gruta cantábrica de *El Castillo*; ou então, descobrir afinidades entre o rolo votivo da *Sutra Diamante* (ano 868 da nossa Era), os *Incunabula* da primeira metade do séc. XV, o *Fausto* de Rembrandt, o *Mefistófeles* de Delacroix, uma litografia de Picasso, uma água-tinta de Paula Rego, ou muitas produções actuais com matriz digital, impressas directamente num grande formato.

Por marcas gráficas entendem-se todas as linhas, manchas, e sinais gráficos intermédios, que se combinam nas mais diversas superfícies (grutas, folhas de papel, objectos tridimensionais, ou espaços instalativos), sejam essas marcas produzidas pela mão humana, ou reunidas pela acção da natureza e posteriormente circunscritas por um espírito criador.”

## III. Objectivos do Workshops

- 1 Explorar as linguagens plásticas e expressivas das tecnologias de gravura apresentadas, no contexto partilhável de uma residência artística, ainda que sob a forma de projectos individuais, considerados nas suas fases de concepção / produção de esboços e maquetas / consumação efectiva.
- 2 Compreensão da questão da reprodutibilidade, do conceito de múltiplo artístico, e da vontade de monotipia como desregramento.
- 3 Abordar as tecnologias visadas, a saber, a xilogravura, a água-forte, a água-tinta de açúcar, e a serigrafia, tanto numa perspectiva bidimensional e clássica, como a partir de uma perspectiva instalativa, recorrendo a noções essenciais à construção tridimensional de módulos, ou à experiência multissensorial do espaço expositivo.
- 4 Expor obras que dignifiquem a experiência vivida de forma intersubjectiva, assim como o tempo dedicado por cada um dos artistas residentes à pesquisa estética e plástica que decidiu pôr em prática.

## IV. Conteúdos programáticos do workshop

Conteúdos dos módulos de xilogravura, de água-forte, de água-tinta de açúcar, de serigrafia, e de Instalação artística, neste caso, instalação gráfica a partir das tecnologias propostas.

- 1 Explicitação dos conteúdos programáticos relativos à especificidade das quatro tecnologias propostas (história sucinta, caracterização tecnológica, visionamento de exemplos concretos). Mostra de equipamentos, utensílios, e materiais.
- 2 Apresentação dos novos desenvolvimentos no campo da gravura (técnicas aditivas, gravura não-tóxica, CTP — Computer-to-plate —, entre outros). A mediação e o vaivém *analógico-digital-analógico*. Apresentação de processos digitais associados à produção gráfica artística, em qualquer uma das tecnologias propostas.

- 3 Desenvolvimento de um projecto individual tendo em conta as diversas fases do processo criativo: concepção, desenhos, desenvolvimento de maquetas, fotocópias, fotolitos, escolha de suportes para impressão, seleção de métodos de impressão. Impressão e experimentação demoradas (vários dias de ensaio e verificação).
- 4 Finalização competente das obras e escolha das peças artísticas para a Exposição. Comentários aos trabalhos produzidos. Produção das fichas técnicas das obras realizadas.

## VI. Bibliografia

- Biegeleisen, J., e Cohn, Max Arthur, *Silk Screen Techniques*, New York, Dover Publications, 1958.
- Castleman, Riva, *Prints of the Twentieth Century, an History*, London, Thames and Hudson, 1976.
- Ferrer, Eva, *El Grabado No Tóxico: Nuevos Procedimientos y Materiales*, Barcelona, Publicaciones i Ediciones de la Universidad de Barcelona, 2004.
- Guadix, Juan Carlos, *Técnicas Aditivas en el Grabado Contemporáneo*, Granada, Servicios de publicaciones de la Universidad de Granada, 1992.
- Howard, K., *The Contemporary Printmaker: Intaglio-Type & Acrylic Resist Etching*, New York, White-Cross Press, 2003.
- Jorge, Alice, e Gabriel, Maria, *Técnicas de gravura artística*, Lisboa, Livros horizonte, 1986.
- Mara, Tim, *Manual de serigrafia*, Barcelona, Editorial Blume, 1981.
- Nadeau, Luis, *Encyclopedia of Printing, Photographic and Photomechanical Processes*, Canadá, Atelier Luis Nadeau, 1980.
- Quaresma, José, (Co-coord.), *Ensaio Sobre a Reprodutibilidade*, Granada, Editorial Universidad de Granada, 2008.
- Quaresma, José, Co-editor do livro: *Novos Estatutos Ontológicos da Imagem. Sobre a Migração das Imagens, as Obras de Arte, os Híbridismos e a Visualização de Informação*. Lisboa, Cieba / Editorial Univ. Granada, 2011.
- Quaresma, José, *Printmaking, Installation and Poetry. The Joy of a Reunion*, 2012.
- Quaresma, José, *The Rape of Europe. Printmaking and Installation*, Lisboa, Cieba, 2013.
- Quaresma, José, *Rhinos are Coming*, Lisboa, Cieba-Fbault, 2014.
- Quaresma, José, (Co-coord.), *Novos Olhares sobre o Cão. Exposição de Gravura Contemporânea*, Lisboa, AAP, 2017
- Rossol, M., *The Artist's Complete Health and Safety Guide*, New York, Allworth Press, 1994.
- S'Agaró, J. de, *Serigrafía artística: [para artistas y pequeños talleres]*, Barcelona, Las Ediciones de Arte, D.L., 1991.
- Soares, Ernesto, *História da gravura artística em Portugal – Os artistas e as suas obras*, Lisboa, Livraria Sancarlos, 1971.

Lisboa, 10 de Março, 2018

**José Quaresma**

# PROGRAMA PARA WORKSHOP DE GRAVURA E DE INSTALAÇÃO DE GRAVURA

## Artistas e Designers em Residência

- I      Caracterização do workshop
- II     Definição de elemento gráfico
- III    Objectivos do workshop
- IV    Conteúdos programáticos do workshop
- V     Bibliografia

responsável pedagógico e artístico prof. aux. José Quaresma  
colaboradores especializados mestre Paulo Lourenço e Rita Castro

### I. Caracterização do Workshop

A *gravura* — cujo fundamento é o *elemento gráfico* — é um conjunto de expressões artísticas que podem servir dois fins distintos: sendo uma arte do múltiplo, ou reproduz uma imagem preexistente, produzindo uma matriz sem preocupações artísticas autónomas, que apenas traduz e transforma tecnologicamente a imagem de partida; ou então, produz uma matriz de um modo experimental e criativo da qual deriva uma série de provas tendencialmente idênticas e limitadas no seu número. No momento actual da F.B.A.U.L., esta tecnologia serve essencialmente este fim, ou seja, é abordada como experimentação livre e criativa, consistindo a Residência Artística na exploração desta abertura estética e gráfica.

Sucede que estas potencialidades do *elemento gráfico* não se esgotam na bidimensionalidade dos suportes, como as convenções tradicionais exigem, podendo transformar-se em obra gráfica tridimensional, ou, mais radical ainda, podendo tornar-se peça instalativa, irradiando para a totalidade de um espaço escolhido para comportar essa intervenção gráfica profunda, mesmo que efémera.

Esta segunda possibilidade constitui a segunda linha de trabalho, sobretudo para os participantes experientes e conhecedores, tanto das técnicas de gravura, como de determinadas técnicas e materiais conducentes à criação de objectos tridimensionais e espaços tratados de maneira instalativa, mas gráfica.

Como é consabido, a gravura é uma tecnologia que se alimenta da fecundidade dos resultados de todos aqueles que a serviram no passado (por vezes, muito remoto), mas que, simultaneamente, devido às possibilidades de experimentação artística e tecnológica que oferece, se abre continuamente ao presente como meio de expressão assente no primado da **imagem múltipla, mas original**. Daí incluir práticas artísticas que vão desde o gesto ancestral de sulcar um pedaço de madeira até à estampagem por intermédio da seda serigráfica, ou da acção corrosiva de um ácido sobre o metal à manipulação artística de determinados processos fotomecânicos. Trata-se, pois, de uma esfera tecnológica com um conjunto muito vasto de possíveis concretizações, motivando a **experimentação radical** daqueles que a tomam como meio expressivo e artístico.

## II. Definição de Elemento Gráfico

Estes parágrafos são uma definição “em aberto” que citamos a partir do livro a editar em maio deste ano. [José Quaresma, “Caracterização do *Elemento Gráfico*”, in *A Pintura e o Elemento Fotográfico. Uma Reciprocidade Inesgotável. A Pintura Contemporânea no Barco de Teseu*. Vol. III, Lisboa, 2018].

“Fundo do qual emanam saberes dinâmicos, constituídos a partir de todas as experiências, desaires e confirmações tecnológicas já ocorridas, isto é, um fundo do qual se precipitam procedimentos técnicos, substâncias activas, e gestos poéticos, relacionados com a experiência das marcas gráficas e respectiva valorização artística; sejam as marcas concebidas a partir de um princípio de reprodutibilidade, sejam as marcas que só posteriormente se tornam reprodutíveis (hoje tudo tem estatuto de reprodutível, embora nem tudo se projecte e realize com motivações duplicadoras).

O elemento gráfico abrange todas as formas conhecidas de incisão, tipologias de desenho, e ainda, todas as técnicas de criação do múltiplo, sendo essa condição de *elemento* aquela que nos permite encontrar características comuns entre a *Cueva de las manos* (no Rio *Pinturas*, na província de Santa Cruz, Argentina) e as mãos stencilizadas da ilha de Celebes, na Indonésia, ou a gruta cantábrica de *El Castillo*; ou então, descobrir afinidades entre o rolo votivo da *Sutra Diamante* (ano 868 da nossa Era), os *Incunabula* da primeira metade do séc. XV, o *Fausto* de Rembrandt, o *Mefistófeles* de Delacroix, uma litografia de Picasso, uma água-tinta de Paula Rego, ou muitas produções actuais com matriz digital, impressas directamente num grande formato.

Por marcas gráficas entendem-se todas as linhas, manchas, e sinais gráficos intermédios, que se combinam nas mais diversas superfícies (grutas, folhas de papel, objectos tridimensionais, ou espaços instalativos), sejam essas marcas produzidas pela mão humana, ou reunidas pela acção da natureza e posteriormente circunscritas por um espírito criador.”

## III. Objectivos do Workshops

- 1 Explorar as linguagens plásticas e expressivas das tecnologias de gravura apresentadas, no contexto partilhável de uma residência artística, ainda que sob a forma de projectos individuais, considerados nas suas fases de concepção / produção de esboços e maquetas / consumação efectiva.
- 2 Compreensão da questão da reprodutibilidade, do conceito de múltiplo artístico, e da vontade de monotipia como desregramento.
- 3 Abordar as tecnologias visadas, a saber, a xilogravura, a água-forte, a água-tinta de açúcar, e a serigrafia, tanto numa perspectiva bidimensional e clássica, como a partir de uma perspectiva instalativa, recorrendo a noções essenciais à construção tridimensional de módulos, ou à experiência multissensorial do espaço expositivo.
- 4 Expor obras que dignifiquem a experiência vivida de forma intersubjectiva, assim como o tempo dedicado por cada um dos artistas residentes à pesquisa estética e plástica que decidiu pôr em prática.

## IV. Conteúdos programáticos do workshop

Conteúdos dos módulos de xilogravura, de água-forte, de água-tinta de açúcar, de serigrafia, e de Instalação artística, neste caso, instalação gráfica a partir das tecnologias propostas.

- 1 Explicitação dos conteúdos programáticos relativos à especificidade das quatro tecnologias propostas (história sucinta, caracterização tecnológica, visionamento de exemplos concretos). Mostra de equipamentos, utensílios, e materiais.
- 2 Apresentação dos novos desenvolvimentos no campo da gravura (técnicas aditivas, gravura não-tóxica, CTP — Computer-to-plate —, entre outros). A mediação e o vaivém *analógico-digital-analógico*. Apresentação de processos digitais associados à produção gráfica artística, em qualquer uma das tecnologias propostas.

- 3 Desenvolvimento de um projecto individual tendo em conta as diversas fases do processo criativo: concepção, desenhos, desenvolvimento de maquetas, fotocópias, fotolitos, escolha de suportes para impressão, seleção de métodos de impressão. Impressão e experimentação demoradas (vários dias de ensaio e verificação).
- 4 Finalização competente das obras e escolha das peças artísticas para a Exposição. Comentários aos trabalhos produzidos. Produção das fichas técnicas das obras realizadas.

## VI. Bibliografia

- Biegeleisen, J., e Cohn, Max Arthur, *Silk Screen Techniques*, New York, Dover Publications, 1958.
- Castleman, Riva, *Prints of the Twentieth Century, an History*, London, Thames and Hudson, 1976.
- Ferrer, Eva, *El Grabado No Tóxico: Nuevos Procedimientos y Materiales*, Barcelona, Publicaciones i Ediciones de la Universidad de Barcelona, 2004.
- Guadix, Juan Carlos, *Técnicas Aditivas en el Grabado Contemporáneo*, Granada, Servicios de publicaciones de la Universidad de Granada, 1992.
- Howard, K., *The Contemporary Printmaker: Intaglio-Type & Acrylic Resist Etching*, New York, White-Cross Press, 2003.
- Jorge, Alice, e Gabriel, Maria, *Técnicas de gravura artística*, Lisboa, Livros horizonte, 1986.
- Mara, Tim, *Manual de serigrafia*, Barcelona, Editorial Blume, 1981.
- Nadeau, Luis, *Encyclopedia of Printing, Photographic and Photomechanical Processes*, Canadá, Atelier Luis Nadeau, 1980.
- Quaresma, José, (Co-coord.), *Ensaio Sobre a Reprodutibilidade*, Granada, Editorial Universidad de Granada, 2008.
- Quaresma, José, Co-editor do livro: *Novos Estatutos Ontológicos da Imagem. Sobre a Migração das Imagens, as Obras de Arte, os Híbridismos e a Visualização de Informação*. Lisboa, Cieba / Editorial Univ. Granada, 2011.
- Quaresma, José, *Printmaking, Installation and Poetry. The Joy of a Reunion*, 2012.
- Quaresma, José, *The Rape of Europe. Printmaking and Installation*, Lisboa, Cieba, 2013.
- Quaresma, José, *Rhinos are Coming*, Lisboa, Cieba-Fbault, 2014.
- Quaresma, José, (Co-coord.), *Novos Olhares sobre o Cão. Exposição de Gravura Contemporânea*, Lisboa, AAP, 2017
- Rossol, M., *The Artist's Complete Health and Safety Guide*, New York, Allworth Press, 1994.
- S'Agaró, J. de, *Serigrafía artística: [para artistas y pequeños talleres]*, Barcelona, Las Ediciones de Arte, D.L., 1991.
- Soares, Ernesto, *História da gravura artística em Portugal – Os artistas e as suas obras*, Lisboa, Livraria Sancarlos, 1971.

Lisboa, 10 de Março, 2018

**José Quaresma**