

Xilogravura e Estamparia



- ✓ Estamparia com xilogravura
- ✓ Tipos de estampas
- ✓ Projeto de estampa
- ✓ Técnicas alternativas



Estampa de Carolina Lopes

“

A história da estamparia é contada através de centenas de processos criados pelo homem, com tecnologias e cânones próprios, por milhares de anos desde o final do período Neolítico e o surgimento dos primeiros teares. De transmissão oral, esses conhecimentos e tecnologias sobreviveram e se aperfeiçoaram durante milênios, transpondo percalços como guerras, conquistas e pestes.

Celso Lima

”

Uma palavra sobre estamparia

Como vimos no fascículo anterior, a estamparia em tecido está presente desde as origens da xilogravura. Há registros de tecidos estampados com blocos xilográficos desde antes da Era Cristã. Essa atividade secular ainda persiste em suas formas mais tradicionais em algumas culturas do planeta, como na Índia e em Gana, na África, por exemplo.

Muitos tecidos indianos ainda são estampados artesanalmente hoje em dia com a técnica dos carimbos de madeira. [Clique aqui](#) para conhecer o processo de preparação das tintas, o entalhe das matrizes e a impressão dos tecidos.

Em Gana, na África, a estamparia de tecidos com símbolos chamados Adinkra, é uma tradição que envolve muitos significados. Mais do que peça decorativa, os tecidos Adinkra representam provérbios e histórias que transmitem a sabedoria e a filosofia da cultura Ashanti, povo do qual boa parte dos ganeses descendem.

Os tecidos são encomendados conforme a ocasião, um nascimento, um funeral, uma formatura, e para cada um desses eventos, uma seleção de símbolos é escolhida para estampar o tecido

e, dessa forma, transmitir a mensagem necessária à celebração. Confira, [clikando aqui](#), o processo de produção de estampas Adinkra.

A xilogravura que faremos nos cursos presenciais poderão ser utilizadas para estampar tecidos e camisetas. No entanto, há alguns procedimentos de gravação e impressão específicos da estamparia, que diferem da gravação para impressão sobre papel e, se não forem observados, a estampagem poderá ser frustrada. Nesse fascículo, observaremos essas diferenças.



Anthony Boakye estampa um tecido Adinkra com carimbo de cabaça em Ntonso, Ghana.

Planejamento para estampar

Há dois tipos de estampas, ao levarmos em conta o desenho que estampamos na superfície dos tecidos:

1 - A estampa corrida, quando o desenho se repete infinitamente, formando uma padronagem no tecido.



2- A estampa localizada, desenho pontual impresso num determinado espaço da peça.



As duas opções são possíveis com o uso de matrizes xilográficas. Porém, a estampa corrida exige um projeto de gravação e estampagem mais cuidadoso, para que não haja descontinuidade do desenho no padrão da estampa.

Vamos abordar cada uma delas nos próximos tópicos, para que o projeto possa ser planejado e executado com sucesso.

De modo geral, um projeto de estamparia começa pela criação do desenho. Para organizar o motivo em uma composição, é necessário fazer um rascunho. O esboço permite pensar e repensar o desenho antes de transferi-lo para a matriz para executar a gravação. Nunca esqueça de que as

áreas gravadas são as que não receberão a tinta. O processo é o mesmo de uma xilogravura convencional, o que muda são apenas alguns detalhes que veremos adiante.



Estampa localizada

A estampa localizada pode ser aplicada em qualquer local de uma determinada peça com o devido planejamento e marcações de alinhamento, para que a estampa não fique torta. Por ser uma estampa pontual, ela é a atração principal e, portanto, qualquer desnivelamento será percebido mais rapidamente.

O motivo será melhor aproveitado se o desenho gravado estiver posicionado, de preferência, bem no centro da matriz, o que vai facilitar muito a hora da impressão. Daí a importância do rascunho e de um bom planejamento.



Acima: exemplos de estampas pontuais em camisetas. Ao lado: se o desenho estiver gravado bem ao centro do taco, é só centralizá-lo na camiseta na hora da impressão.



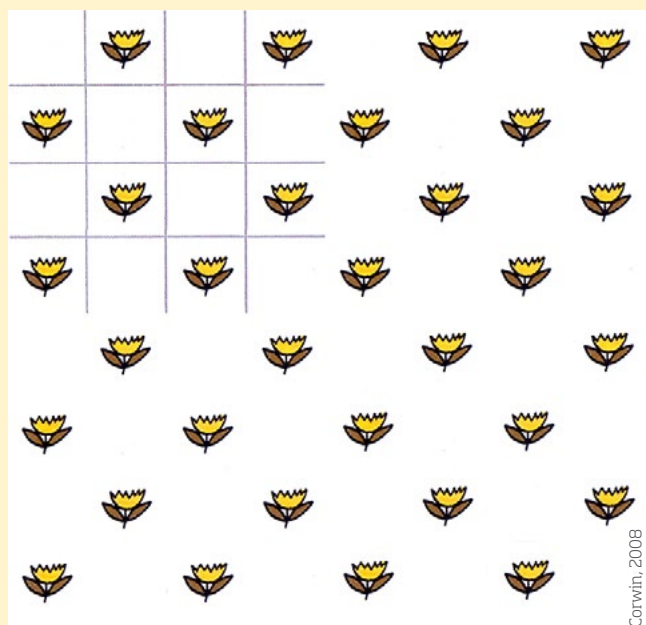
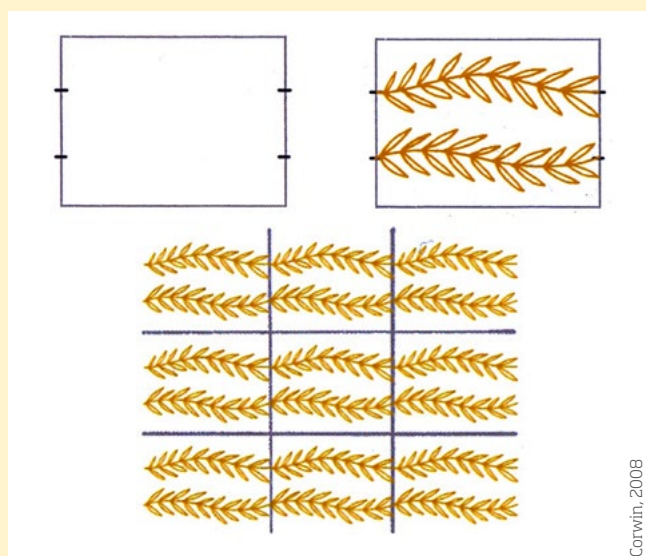
Estampa corrida

A diferença das estampas corridas é o uso de uma mesma matriz de forma repetida no mesmo suporte, formando uma padronagem no tecido. A estampa corrida exige um bom planejamento de como o desenho se organizará na matriz, a fim de repetir-se sem falhas.

É possível planejar a padronagem com diferentes esquemas. Cada esquema faz a distribuição dos motivos de forma diferente, proporcionando resultados diversos.



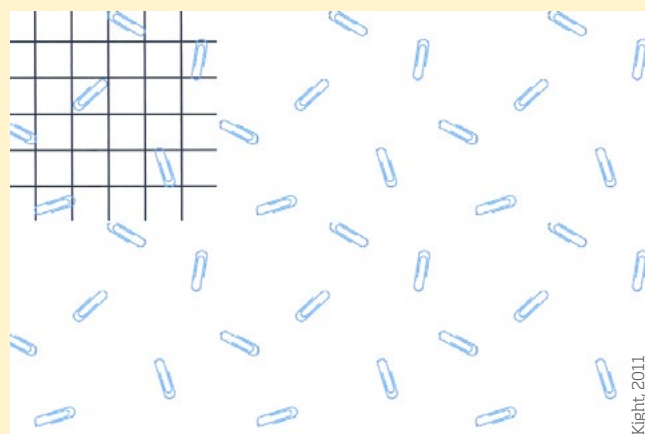
Preparando seu projeto



Da mesma forma que qualquer outro projeto de xilogravura, é necessário organizar o motivo em uma composição e, para isso, fazer um rascunho. O rascunho permite pensar e repensar desenho e composição antes de gravar a matriz. Use a abuse desse recurso para que o trabalho final saia conforme o esperado.

É possível trabalhar sobre uma grade para compor os elementos. Seguem abaixo alguns modelos de grade com distribuição de desenhos.

Seguindo os modelos de grade, é possível realizar uma estampa corrida uniforme, sem falhas, pois os desenhos estão distribuídos de tal forma na matriz que, ao imprimir o tecido, basta posicionar a placa ao lado daquela já impressa.



Procedimentos de impressão para estamparia

De modo geral, como dissemos acima, os procedimentos de gravação da matriz e impressão sobre tecido são parecidos com aqueles destinados à impressão do papel, mas há algumas diferenças importantes a serem observadas:

1. A tinta a ser usada para a impressão sobre tecido é à base d'água e própria para esse fim. É uma tinta mais fluida, que permanece brilhosa mesmo após a lavagem.
2. Por se tratar de uma tinta mais fluida, o rolinho usado na entintagem é de espuma, e não o de borracha como para a tinta gráfica. O rolinho de borracha "patina" nessa tinta e não carrega com uniformidade.
3. A talha da matriz deverá ser mais profunda do que o habitual, o que garantirá que a tinta, mais fluida, não penetre nas áreas escavadas. Ou seja, gravar uma matriz para estamparia exige mais tempo e paciência.
4. Ao invés de colocar o tecido sobre a matriz, como no caso do papel, coloca-se a matriz sobre o tecido, num procedimento mais próximo da carimbagem, sempre com algum material macio por baixo, para que seja possível decalcar bem a tinta.



Camisetas produzidas na oficina prática de Alto Paraíso, Goiás

5. Ao invés da colher, utiliza-se uma marreta de borracha para auxiliar na transferência de tinta da matriz para o tecido.
6. O tempo de secagem da tinta à base d'água é mais acelerado, o que exige mais agilidade no processo de entintagem e impressão. O tecido a ser estampado deve estar rigorosamente pronto para receber a matriz entintada.
7. Ao contrário da tinta gráfica, que demora uma semana para secar, a tinta para tecido seca em menos de uma hora e o tecido pode ser lavado após 72 horas.



Materiais e organização

Com as matrizes xilográficas já gravadas, é preciso organizar materiais e espaço para o processo de estampagem. Para tanto, você vai precisar de:

- Matriz gravada conforme as especificações para estamparia de tecidos;
- bandejinhas de isopor;
- rolinhos de espuma;
- tintas de tecido para serigrafia à base d'água;
- borrifador com água;
- placa de borracha E.V.A. de 1cm de espessura;
- marreta de borracha;
- mesa firme e forte para a impressão;
- régua e giz de costura;
- jornal para forrar a mesa de entintagem;
- Camiseta, pano de prato, tecido ou qualquer outra peça que se queira estampar.

Antes mesmo de abrir as tintas, faça as marcações necessárias nas peças que serão estampadas, para que o desenho saia centralizado e correto. Vamos usar, como exemplo, a camiseta, geralmente a peça que é impressa nas Oficinas Práticas de Estamparia do Programa de Desenvolvimento da Educação - PDE.

Para marcar o centro de uma camiseta, dobre a peça ao meio, bem alinhada pela frente ou pelas costas, dependendo do lado onde vai a estampa. Use o giz de costura para fazer uma marca bem no centro e cerca de 5cm a 7cm abaixo da gola.



Para marcar a matriz, utilize a régua e faça um risco ao centro e acima do desenho a ser estampado, mas no verso da placa, pois no momento da estampagem, só visualizaremos o verso da matriz. As duas marcas deverão coincidir na hora da impressão. Dessa forma, é possível obter uma estampa bem centralizada e correta.

Já deixe as placas de E.V.A. cortadas em tamanho adequado para o tipo de peça a ser estampada. Por exemplo, se forem camisetas infantis, deverão ser menores para caberem dentro da camiseta; se for tecido para estampa corrida, quanto maior a placa de E.V.A., melhor.



Organização do espaço

Organize o espaço antes de iniciar as atividades: o espaço deve ter uma mesa separada somente para as tintas e outra, bem firme, somente para a impressão.

1. A mesa de entintagem, onde as tintas deverão estar dispostas e preparadas para a tarefa, deve ficar bem separada da mesa de estampagem, para que os tecidos não se sujem.
2. Antes de iniciar os trabalhos, organize as tintas, os rolinhos e as bandejas. Coloque uma porção de cada cor de tinta em suas respectivas bandejas e verifique se alguma delas precisa de um pouco de hidratação. A tinta deve ter a consistência de um iogurte deixado fora da geladeira. Se precisar, borrife um pouco de água e misture bem. Coloque somente as cores que vai utilizar imediatamente.
3. Deixe a placa de E.V.A. já colocada por dentro da camiseta a ser impressa, oferecendo uma superfície macia para receber a placa e evitando que a tinta passe para as costas da peça. Deixe-a bem esticada, pronta para receber a matriz entintada. Confira se o E.V.A. está bem abaixo da região onde a estampa será feita para que não haja falhas.

4. Na mesa de estampagem, deixe apenas as camisetas com os E.V.A.s por dentro e a marreta de borracha ao alcance das mãos.
5. Certifique-se de que as matrizes e as peças a serem estampadas já possuem as marcações necessárias para uma estampagem correta no local previamente definido.
6. Com tudo organizado e preparado, é só começar a estampagem!



Estampagem



Para espalhar a tinta na bandeja, traga-a aos poucos para o centro, formando um tapetinho uniforme de tinta. **Nunca pressione o rolinho de espuma.** Role-o superficialmente, trazendo a tinta aos poucos e envolvendo toda a extensão do rolo sem apertá-lo, até formar uma camada homogênea. Assim como na impressão sobre papel, o excesso de tinta na matriz prejudica a estampagem, escondendo seu desenho.



Entinte a matriz, rolando suavemente o rolinho pela superfície da matriz, sem apertá-lo. Repita a operação até que toda a extensão da superfície esteja entintada de forma homogênea. A tinta deve ter um aspecto de tapete com cima da matriz, brilhosa e uniforme. Não esqueça os cantos, pois tudo faz parte do desenho!

Assim que concluir a entintagem, leve a placa imediatamente para a mesa de estampagem, alinhando a marca do verso da matriz com a marca da camiseta para colocá-la de uma só vez sobre o tecido. Pressione a matriz com as mãos antes de iniciar a transferência da tinta com a ajuda da marreta de borracha, cujos golpes deverão cobrir toda a área do verso da placa.

Após o processo de transferência da tinta, descole a matriz do tecido com cuidado, num movimento para cima, para que a lateral da placa não suje a impressão.

Para repetir a operação, os procedimentos de entintagem são os mesmos. Não é possível reaproveitar a tinta da matriz uma vez impressa.



Transferindo a tinta da matriz para a camiseta com o auxílio de uma marreta de borracha.



Entintando a matriz e a posicionando sobre a camiseta, pressionando primeiramente com as mãos.



Ninguém fica sem estampar

Assim como na xilogravura para papel, as matrizes xilográficas impressão sobre tecido também são gravadas com ferramentas de corte e oferecem riscos para crianças menores de 14 anos. No caso da estamparia, exigem ainda mais paciência e força, visto que o entalhe precisa ser mais profundo.

Por isso, oferecemos algumas opções de atividades similares de impressão em tecido para trabalhar com as crianças! São técnicas simples, com materiais de fácil acesso, que permitem a prática de técnicas de estampagem sem oferecer perigo aos pequenos!

Com elas, as crianças poderão experimentar conhecimentos como estamparia, composição, espaço, coordenação motora, reaproveitamento, e tudo isso a partir de temas que o professor pode desencadear, conforme suas necessidades pedagógicas.



A carimbagem é uma técnica bem simples na qual são utilizados pequenos objetos de descarte, aleatórios, com formas e texturas variadas, para entintar e estampar no tecido como se fossem carimbos. Os próprios alunos podem contribuir com a atividade, levando objetos coletados, formando um verdadeiro acervo de formas e texturas para imprimir em diversas ocasiões.

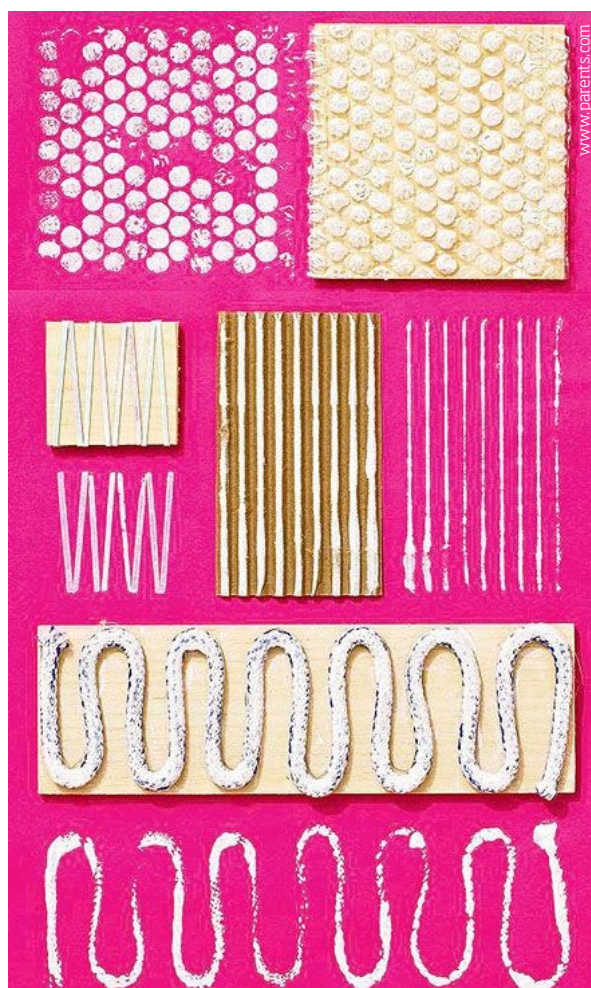
Você vai precisar de:

- objetos aleatórios (tampinhas, peças de brinquedo, rolhas ou qualquer objeto que tenha uma das superfícies plana);
- tinta para tecido;
- bandejinhas de isopor;
- rolinhos de espuma;
- borrifador de água;
- jornal para forrar a mesa de tinta.

Para imprimir, é o mesmo esquema: basta preparar a tinta, os rolinhos de espuma em uma mesa e, em uma outra mesa, organizar camisetas ou qualquer outro tecido, como pano de prato, por exemplo, esticados sobre o E.V.A. As crianças escolhem as pecinhas que serão usadas como carimbos, passam o rolinho com tinta sobre a superfície do objeto, e imprimem na peça de tecido.



Também é possível produzir os próprios carimbos colando, em uma base qualquer, papelões, plásticos, barbantes, ou outras superfícies que possam ser entintadas e impressas. O céu é o limite.



IMPRESSÃO DA NATUREZA

As folhas descartadas pela própria natureza podem se transformar em interessantes carimbos para criação de estampas diversas. É uma atividade que envolve também a Educação Ambiental.

Você vai precisar de:

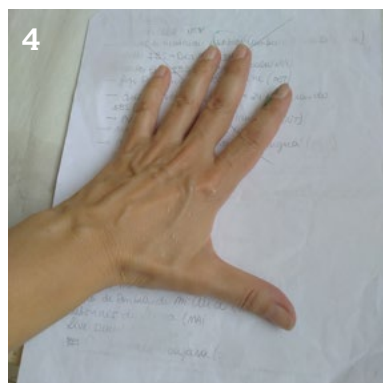
- variedade de folhas caídas de plantas diversas (tem folha que responde melhor depois de prensada dentro de um livro por um ou dois dias);
- tintas para tecido;
- rolinhos de espuma;
- tecido para imprimir;
- papel de rascunho;
- borrifador de água;
- jornal para forrar a mesa de tinta.

Basta entintar a folha com cuidado, seguindo os mesmos procedimentos expostos acima, e colocá-la sobre a superfície do tecido, com a face entintada para baixo. Pegue o papel de rascunho para pressionar a folha delicadamente contra o tecido. Terminada a pressão, retire as folhas com cuidado. Repita



Carolina Lopes

a operação quantas vezes quiser para formar uma composição. Lembre-se sempre de não carregar o rolinho com muita tinta, para que o desenho da folha não desapareça na impressão.



1. Folhas da flora local.
2. Entintando a folha.
3. Posicionando a folha sobre o tecido. É preciso colocar a folha de uma vez, para que a impressão saia bem nítida.
4. Venha com papel de rascunho por cima da folha posicionada para pressioná-la e, dessa forma, realizar a impressão.
5. Retire a folha. Para imprimir a mesma folha novamente, é só entintá-la de novo.



Referências bibliográficas

CORWIN, Lena. *Printing by hand: a modern guide to printing with handmade stamps, stencils and silk screens*. New York: Stewart, Tabori & Chang/Abrams, 2008.

KIGHT, Kimberly. *A field guide to fabric design*. Lafayette [CA]: Stash Books, 2011.

NASCIMENTO, Elisa Larkin; GÁ, Luiz Carlos (Orgs.). *Adinkra: sabedoria em símbolos africanos*. Rio de Janeiro: Pallas, 2009.

Referências na internet

ADINKRA, um dicionário de valores na arte dos carimbos. Afreaka. Disponível em: <www.afreaka.com.br/notas/adinkra-um-dicionario-de-valores-na-arte-dos-carimbos> . Acesso em: 21/01/2021.

MWANA Afrika Oficina Cultural. *Tecidos e estampas em África*. Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=6OyDpTCgJ4s> . Acesso em: 31/03/2021.

SCOTT, Charlotte. *Tutorial on how to make plant prints with paint on fabric*. Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=pgdZfyEL52Y> . Acesso em: 26/01/2021.

Agradecimentos

Carmélia Menezes

Diogo Salles

Gabriela Martins

Rociania Barreto

Taciane Motta Marconato

Zenaide Campos Farias



Conteúdo protegido - Proibida a reprodução sem créditos ao Instituto Brasil Solidário
para fotos ou contextos de projetos apresentados



Instituto
**BRASIL
SOLIDÁRIO**

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO - IBS
www.brasilsolidario.org.br