

O USO DA TECNOLOGIAS DE FABRICAÇÃO DIGITAL PARA VIABILIZAR ANIMAÇÕES COM A TÉCNICA DE XILOGRAVURA

IV Encontro de Cultura Artística

Sara Maria Marques Bastos, Madson Kaique Pereira de Andrade, Roberto Cesar Cavalcante Vieira

A instalação das máquinas de fabricação digital na Oficina Digital do Departamento de Arquitetura e Urbanismo possibilitou investigações e aplicações de novas técnicas em diversas áreas. O presente projeto visa explorar as possibilidades da xilogravura utilizando máquinas de fabricação digital (corte e gravação a laser, fresadora controlada por comando numérico computadorizado-CNC, entre outras), observando quais as diferenças nos processos e produtos finais entre talhar a madeira manualmente e através de maquinário computadorizado. Também tem como objetivo observar as características, possibilidades, vantagens e desvantagens que a fabricação digital de xilogravura pode nos proporcionar. Aproveitando-se da rapidez dessa técnica para produzir animações tradicionais (frame a frame) com xilogravura, o projeto inova ao propor experimentações na área de animação, por ser um processo pouco utilizado e estudado. A partir desse estudo, é feita uma análise dos resultados com as possíveis técnicas, seja utilizando a matriz completa como um frame de animação, seja desmembrando as partes dos elementos utilizados na animação ("carimbos" de xilogravura). Com este estudo é feita uma proposta, utilizando a melhor técnica, para produzir um curta metragem de animação que possa ser exposto em festivais. O projeto também propõe o uso de equipamentos tradicionais e formas de exposição das sequências de animação produzidas. Com este objetivo foi produzido um zootrópio: equipamento que possibilita a visualização de uma animação através de uma sequência de imagens impressas em papel.

Palavras-chave: xilogravura. animação. fabricação digital. design.