

## **GRAVURA ARTÍSTICA E ENGENHARIA DIGITAL: O TRABALHO DE EQUIPE EM EXPERIÊNCIAS MULTIDISCIPLINARES**

Angela Raffin Pohlmann

Artes Visuais - Bacharelado

angelapohlmann.ufpel@gmail.com

### **RESUMO**

O grupo de pesquisa vem realizando uma série de artefatos artísticos interativos através do uso de conhecimentos da área de engenharia eletrônica e das tecnologias digitais em consonância com as expressões artísticas, para a criação de obras interativas e dispositivos artísticos. O grupo é formado por estudantes da graduação e da pós-graduação em Artes Visuais (UFPEL), e de graduação em Engenharia Eletrônica e de Engenharia de Controle e Automação (UFPE). Entre os dispositivos criados pelo grupo estão: a bicicleta com prótese eletrônica, a rádio escolar (que estiveram em funcionamento em escolas de ensino básico da rede pública de Pelotas e em uma escola rural dos arredores de Pelotas), o tanque acelerador de corrosão, o torno para cerâmica com acelerador eletrônico. Estes artefatos também fizeram parte de exposições coletivas e foram objeto de estudo para a escrita de artigos acadêmicos. As técnicas e os procedimentos alternativos não-tóxicos usados na gravura em metal artística estão sendo adaptados para as gravações das placas de circuito impresso (PCI) usados na eletrônica. Estes processos alternativos nas gravações incluem tecnologia limpa, para cuidados com a não agressão ao meio ambiente, nem prejuízo à saúde dos artistas e dos engenheiros.

**Palavras-Chave:** artes visuais; engenharia eletrônica; interdisciplinaridade; gravura não-tóxica; processos artísticos interativos