

Tinta Nanquim



Tinta Nanquim

Marcos Ferreira

Índice

- Origem_____3
- Fabricação_____5
- Tipos de
nanquim_____6
- Algumas marcas de
nanquim_____9
- Artistas
notórios_____10
- Técnicas de
nanquim_____18

Origem

A tinta nanquim ou tinta da china (português europeu) é um material corante preto originário da China. É preparada com negro-de-fumo (pó-de-sapato) coloidal e empregada em desenhos, aquarelas e na escrita. Desenvolvida pelos chineses há mais de 2 mil anos, é constituída de nanopartículas de carvão suspensas em uma solução aquosa. Embora, normalmente, nanopartículas dissolvidas em um líquido se agreguem, formando micro e macro partículas que tendem a se depositar, se separando do líquido, os chineses antigos descobriram que era possível estabilizar a tinta nanquim pela mistura de uma cola (goma arábica) na solução com pó de carvão e água. Hoje, é possível entender que, ao se ligarem à superfície das nanopartículas de carvão, as moléculas de cola impedem sua agregação e, portanto, sua separação do meio do líquido.

A tinta nanquim é muito parecida com a tinta sumi, de origem japonesa para a arte sumi e que tem, como composição, fuligem, colas especiais (goma arábica), água e especiarias. Os japoneses antigos tinham o costume de adaptar coisas trazidas da China, tal como o koto.

A tinta nanquim é um material muito usado para a escrita, o desenho e a pintura. Documentos antigos, de cerca de 2 mil a. C., comprovam que os chineses já conheciam e utilizavam nanquim em seus manuscritos. É originária da região da cidade Nanjing (www.nanjing.gov.cn), capital da província de Jiangsu. O nome significa Capital do Sul (Nan=Sul, Jing=Capital). Essa cidade já foi a capital da China: do século III ao VI, de 1368 a 1421 e de 1928 a 1937. Atualmente a capital é Pequim (Capital do Norte). Artistas chineses aplicavam a tinta em pedaços de seda usando pincéis de madeira ou bambu. Criada na China, o nanquim ganhou fama a partir de seu uso no Japão.

Fabricação

Por muitos anos a tinta nanquim foi obtida a partir da tinta preta liberada pelos moluscos marinhos da família dos octópodes (polvo e lula). Hoje as tintas são fabricadas a partir de uma mistura entre cânfora, gelatina e um pó escuro conhecido como pó de sapato (fuligem ou negro de fumo) muito usado na pigmentação de graxa para sapatos, pneus, artefatos leves de borracha, tintas para impressão, entre outros. É uma das variedades mais puras de carvão. Várias tintas usadas antigamente possuíam em sua composição pigmentos a base de metais pesados. Por causa de sua alta toxicidade, vários artistas sofreram intoxicações fatais pelo uso prolongado. Essa realidade começou a ser mudada em 1856, quando William Henry Perkin iniciou estudos que desenvolveram produtos sintéticos de corantes para as tintas.

A partir da descoberta de Perkin, novos produtos foram criados. A cor preta, que até então era obtida do carvão, passou a ser produzida sinteticamente a partir de 1870, através da combustão parcial de compostos orgânicos como o acetileno e o metano. Assim surgiu o Negro de Fumo, que é constituído por nanoesferas de estruturas coloidais de carbono e usados em vários segmentos da indústria, desde a imobiliária até a têxtil.

Tipos de nanquim

A tinta nanquim tem como característica ser opaca, dando uma boa cobertura para os desenhos.

Adicionando água, consegue-se diferentes tonalidades de cinza. Tem secagem rápida.

Muito fluida, a tinta tende a se infiltrar na polpa do suporte de papel tornando a sua aplicação irreversível depois de seca. Por isso é considerada uma técnica de precisão.

Para se corrigir um traço é necessário aplicar uma camada espessa de outra tinta ou um corretivo para cobrir a área. Essa característica permite que se aplique, após secagem, novas camadas de tonalidades cinzas de nanquim em cima, sem que se altere o traçado original.

Usadas inicialmente com pincéis de madeira ou bambu, hoje são encontradas facilmente nas lojas especializadas sobre várias formas:

* **Nanquim sólido** – usado em desenhos artísticos. *

Nanquim líquido – usado principalmente com pincéis, bico de pena ou canetas recarregáveis. São encontrados em potes de diversos tamanhos.

Canetas:

* **Bico de pena** – com base em madeira, sua ponta são feita de metal de diferentes tamanhos e formatos. Quando se faz a emersão do bico em um pote, uma pequena quantidade de tinta fica armazenada. Ao se aplicar pressão sobre uma superfície, a tinta escorre para a ponta. A força aplicada nessa pressão é que determina a largura da espessura da linha.

O seu uso deixa o trabalho com traço mais artístico e irregular, podendo variar a largura sem precisar variar de instrumento. É necessário um domínio de técnica para evitar deixar que a tinta armazenada derrame acidentalmente sobre o trabalho. Como acumula pouca tinta, é constante o ato de abastecimento do bico de pena no ato do desenho.

* **Caneta Técnica** – Vem com um compartimento de tinta, que pode ser facilmente recarregável. Muito usada para desenhos de engenharia e arquitetura. A largura de seu traço varia de acordo com a sua numeração. Perdeu sua força com o uso de programas de desenho técnico para computador, como o Autocad. A desvantagem está no fato da rápida secagem do nanquim, que obriga constante desmontagem da caneta para se lavar e evitar o entupimento.

* **Caneta Descartável** – Vem com um filtro e não pode ser recarregada. É vendida com numeração variada, sendo a 0,1 a mais fina, e a medida que a numeração cresce, aumenta a espessura do traço, chegando até a 0,8.

De fácil acesso, é encontrada em lojas especializadas em materiais artísticos e em algumas papelarias.

Prática no manuseio, não há o perigo de pingar tinta no trabalho. Ideal para quem deseja dar um traço uniforme ao desenho.

Para quem deseja variações de espessuras de traço, é necessário comprar várias numerações ou repassar o traço com o objetivo de engrossar a linha. É ruim para preencher grandes espaços.

* Outros matérias são usados para se desenhar com a tinta nanquim, como pincéis e bambus. A imaginação e experimentação valem para se descobrir texturas e novos efeitos como, por exemplo, o uso de pano ou uma escova de dente.

Algumas marcas de nanquim

Caneta descartável: – Uni Pin Fine Line, da Mitsubishi

Pencil – uniball.com.

– Pigma Micron Pena Nanquim, da Sakura –

craypas.com.

- Copic Multiliner – fb.com/Copic.
- Caneta Stabilo 0,4 – stabilo.sertic.com.

Potes de tinta:

- Acrilex: acrillex.com.
- Trident: trident.com.
- Tinta Nanquim Indian Ink – 30ml – Talents.

Pincéis:

- Tigre. Tipo: Pêlo de Orelha de boi e Marta – pinceistigre.com.

Pincel com reservatório de água:

- Aquash Brush – Ponta Fina – Pentel – pentel.com.
- Water Brush nº 06 – Sakura – fb.com/sakuraart.

Artistas notórios

- **Akira Toriyama** (鳥山 明, Toriyama Akira) (Kiyosu, 5 de abril de 1955) é um autor japonês de mangá, conhecido por ser o criador de séries como Dragon Ball e Dr. Slump.

Akira iniciou sua carreira em 1978 com a história Wonder Island publicada na Weekly Shonen Jump, depois fez outros mangás: Highlight Island, seguido por Tomato Girl Detective.

Ele conquistou sua fama com Dr. Slump, publicada semanalmente na Shonen Jump de 1980 a 1984, gerando 18 volumes encadernados, que veio a ser o primeiro anime baseado em uma obra de Toriyama. Ele provavelmente é mais conhecido por ser o autor da famosa série Dragon Ball. Essa série é conhecida como um dos eixos para o que foi conhecido como "a Era Dourada da Jump". Seu sucesso "forçou" Toriyama a trabalhar em Dragon Ball de 1984 a 1995. Durante esse período de onze anos, ele produziu 42 volumes. Cada volume tem uma média de 200 páginas, de maneira que toda trama de Dragon Ball se estende por quase 10,000 páginas. Além disso, o sucesso de Dragon Ball levou a uma série de anime para televisão, filmes de longa-metragem, Video games, e um mega-merchandising. Seu traço simples e senso de design o levaram a trabalhos projetando personagens para a famosa e popular série de jogos de vídeo game Dragon Quest.

Ele também serviu como designer de personagens para o RPG Chrono Trigger para Super Nintendo e o popular jogo de luta Tobal No. 1 para PlayStation, e continua a produzir algumas histórias ocasionais de mangá.

Seus trabalhos depois de Dragon Ball foram histórias curtas (100-200 páginas), incluindo Cowa!, Kajika, Sandland, e alguns one-shots, como a paródia Neko Majin Z.

- **Eiichiro Oda** (尾田栄一郎, Oda Eiichirō), nascido em 1 de Janeiro de 1975, na cidade de Kumamoto, é um mangaká, sendo melhor conhecido como criador da série One Piece. É casado com Chiaki Inaba, que interpretou a personagem Nami durante as performances de palco de One Piece no festival Jump Fest.

Enquanto criança, Oda foi inspirado por vikings e aspirou se tornar um mangaka. Ainda novo, ele enviou um personagem chamado Pandaman para um mangá clássico de Yudetamago, Kinnukuman, que não apenas foi utilizado em um capítulo do mangá, mas mais tarde retornou como figurante recorrente nos trabalhos do próprio Oda.

Aos 19 anos, ele trabalhou como assistente de "mangaka", juntamente a Hiroyuki Takei, criador de Shaman King, para Nobuhiro Watsuki no também famoso mangá Rurouni Kenshin onde se inspirou a fazer o famoso caçador de recompensas Roronoa Zoro um dos espadachins de seu mangá. Durante esse período, ele desenhou duas histórias de pirataria curtas, chamadas "Romance Dawn", onde se inspirou para criar One Piece. Em 1997, One Piece apareceu pela primeira vez na revista Shonen Jump e rapidamente se tornou um dos mangás mais populares do Japão.

- **Osamu Tezuka** (手塚 治虫) (Toyonaka, Japão; 3 de novembro de 1928 — Tóquio; Japão, 9 de fevereiro de 1989) foi um mangaká bastante influente no Japão e no resto do mundo. Por isso, é lembrado por muitos no Japão como o “pai do mangá moderno” ou simplesmente Manga no Kamisama (“Deus do Mangá”). Osamu Tezuka foi um grande influenciador, tendo servido de exemplo a outros grandes artistas do mangá como a dupla Fujiko Fujio.

Sua grande produtividade e suas técnicas e gêneros pioneiros transformaram o mundo das histórias em quadrinhos no Japão. Ele não é o inventor dos mangás, ele é o autor que os popularizou. O desenho de Tezuka é facilmente identificável: o traço é claro, as imagens, simples, o enquadramento cinematográfico e o humor têm sempre seu lugar. O autor nunca hesita em se colocar em cena, com sua silhueta reconhecível principalmente por sua boina e seus óculos grossos. Ele, no entanto, não se coloca sempre em bons papéis e é expulso de cena às vezes.

Uma indicação de sua produtividade: a sua obra completa publicada no Japão reuniu cerca de 400 volumes, mais de 80.000 páginas (na verdade, sua obra completa chega a mais de 700 mangás com mais de 150.000 páginas). A grande maioria dessas obras nunca foi traduzida do original japonês e continua inacessível aos leitores do Ocidente.

- **Takeshi Obata** (小畑 健, Obata Takeshi, Niigata, Niigata, 11 de fevereiro de 1969) é um mangaka japonês que normalmente trabalha como ilustrador em colaboração com um escritor.

Em 1985 ele venceu o Prêmio Tezuka com seu manuscrito, O mito de 500 anos-luz (500光年の神話, Go Hyaku Kounen no Shinwa) aos dezasseis anos de idade. Quando estava no segundo ano do ensino médio (1986), recebeu uma menção honrosa por seu trabalho Cyborg Jii-chan G e com ele debutou em 1989 (nesta época usava o pseudônimo Hijikata Shigeru (土方茂)). Depois do término da sua série, ele começou a trabalhar com outros mangakas como um ilustrador. Ele inicialmente ganhou atenção internacional com Hikaru no Go (1998–2003), trabalho em colaboração com Yumi Hotta, com o qual ganhou o Prêmio de Mangá Shogakukan em 2000 e o Prêmio Cultural Osamu Tezuka em 2003. No entanto, é melhor conhecido por Death Note (2003–2006) e Bakuman (2008–2012) em colaboração com Tsugumi Ohba. Obata foi o mentor de vários autores renomados, inclusive Nobuhiro Watsuki, autor do famoso Rurouni Kenshin, Kentaro Yabuki, autor do famoso Black Cat, Katsura Hoshino, autora de D.Gray-man e o artista de Eyeshield 21, Yusuke Murata.

Em 2003, Death Note venceu a categoria mangá do Prêmio de Artes de Mídia Japonesa concedido pela Agência dos Assuntos Culturais do governo japonês.

- **Akehiko Nariai** ou seu pseudônimo **Takehiko Inoue** (井上雄彦) (Kyushu, 12 de Janeiro de 1967) é um mangaka japonês, entre suas obras mais conhecidas estão Slam Dunk e Vagabond.

Antes de se tornar mangaka, Inoue foi assistente de Tsukasa Hojo no mangá City Hunter. Seu início como mangaka foi em 1988 com Kaede Purple, que apareceu na revista Shonen Jump e com o qual ganhou o Tezukashiyo, prêmio criado para homenagear Osamu Tezuka, o pai dos quadrinhos japoneses. Seu primeiro mangá publicado em tankobon foi Chameleon Jail, no qual foi ilustrador. Inoue alcançou a fama com o seu segundo mangá, Slam Dunk, sobre o time de basquete Shohoku. Slam Dunk foi publicado na revista Weekly Shonen Jump da editora Shueisha no Japão de 1990-1996 e vendeu mais de 100 milhões de cópias somente no Japão.

Slam Dunk foi transformado em anime, contendo 101 episódios e quatro filmes.

Vagabond foi o seu próximo mangá; adaptado do romance Musashi de Eiji Yoshikawa que narra a história do maior samurai do Japão Miyamoto Musashi. Inoue ganhou o Prêmio de Mangá Kōdansha em 2000 e o Prêmio Cultural Osamu Tezuka em 2002 pela obra. Enquanto trabalhava em Vagabond, Inoue começou a produzir Real em 2001, seu terceiro mangá sobre basquete, este focado em basquetebol em cadeira de rodas. Real ganhou um prêmio por excelência em 2001, o Japan Media Arts Festival. Vagabond e Real continuam sendo publicados.

Técnicas de Nanquim

Bico de Pena: É uma técnica mais antiga, com ela é possível conseguir excelentes resultados, porém é difícil de usar e é um pouco caro, pois não é possível usar esta técnica em qualquer papel, e normalmente o papel próprio para nanquim é mais caro que o normal.



Águada de naquim: É uma técnica antiga e muito parecida com a aguarela, tem os mesmos princípios, a diferença é que o naquim é uma tinta muito mais opaca.



Caneta nanquim descartável: Foi criada para ser uma versão mais fácil de usar e mais barata do bico de pena, pois com ela pode-se usar qualquer tipos de papel, e ela durar um bom tempo.



イラストやスケッチに最適

Aviso

Este livro foi escrito com finalidades académicas, para a disciplina de meios digitais do curso de licenciatura em artes plásticas, da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.