



# Arte e Ilustração



# Arte e Ilustração

Valter do Carmo Moreira

© 2018 por Editora e Distribuidora Educacional S.A.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida ou transmitida de qualquer modo ou por qualquer outro meio, eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia, gravação ou qualquer outro tipo de sistema de armazenamento e transmissão de informação, sem prévia autorização, por escrito, da Editora e Distribuidora Educacional S.A.

**Presidente**

Rodrigo Galindo

**Vice-Presidente Acadêmico de Graduação**

Mário Ghio Júnior

**Conselho Acadêmico**

Ana Lucia Jankovic Barduchi

Camila Cardoso Rotella

Danielly Nunes Andrade Noé

Grasiele Aparecida Lourenço

Isabel Cristina Chagas Barbin

Lidiane Cristina Vivaldini Olo

Thatiane Cristina dos Santos de Carvalho Ribeiro

**Revisão Técnica**

Flávia de Almeida Fábio Garboggini

Raquel de Oliveira Henrique

**Editorial**

Camila Cardoso Rotella (Diretora)

Lidiane Cristina Vivaldini Olo (Gerente)

Elmir Carvalho da Silva (Coordenador)

Letícia Bento Pieroni (Coordenadora)

Renata Jéssica Galdino (Coordenadora)

---

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

Moreira, Valter do Carmo

M838a Arte e ilustração / Valter do Carmo Moreira. – Londrina :

Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018.

208 p.

ISBN 978-85-522-1082-5

1. Ilustração. 2. Ilustração digital. 3. Técnicas de  
ilustração. I. Moreira, Valter do Carmo. II. Título.

CDD 740

---

Thamiris Mantovani CRB-8/9491

2018

Editora e Distribuidora Educacional S.A.

Avenida Paris, 675 – Parque Residencial João Piza

CEP: 86041-100 – Londrina – PR

e-mail: editora.educacional@kroton.com.br

Homepage: <http://www.kroton.com.br/>

# Sumário

|   |            |
|---|------------|
| <b>Unidade 1   Ilustração: da definição à comunicação</b> | <b>7</b>   |
| Seção 1.1 - Definições e conceitos                        | 9          |
| Seção 1.2 - Da comunicação à comunicação visual           | 21         |
| Seção 1.3 - Ilustração e comunicação                      | 33         |
| <b>Unidade 2   Ilustração: história, usos e processos</b> | <b>49</b>  |
| Seção 2.1 - História da ilustração                        | 51         |
| Seção 2.2 - Aplicabilidade da ilustração I                | 67         |
| Seção 2.3 - Aplicabilidade da ilustração II               | 87         |
| <b>Unidade 3   Exploração de recursos técnicos</b>        | <b>111</b> |
| Seção 3.1 - Metodologia de criação em ilustração          | 114        |
| Seção 3.2 - Ilustração manual, digital e híbrida          | 128        |
| Seção 3.3 - Criação do projeto de ilustração              | 144        |
| <b>Unidade 4   Ilustração digital</b>                     | <b>161</b> |
| Seção 4.1 - Ilustração com Photoshop I                    | 163        |
| Seção 4.2 - Ilustração com Photoshop II                   | 176        |
| Seção 4.3 - Ilustração com Photoshop III                  | 189        |



## Palavras do autor

Ao falarmos de Arte e Ilustração, estamos falando de Comunicação Visual, um conjunto de conhecimentos e técnicas que propiciam uma maior eficiência na comunicação, ou seja, na exposição de ideias, na expressão individual, na elaboração de produtos, na apresentação de uma marca, no *design* de um logotipo, na criação de uma identidade visual marcante, numa campanha publicitária, na moda, no *design* de interiores e uma infinidade de outras aplicações práticas em nossa vida material e digital. A comunicação visual pode se dar por meio de mensagens verbais ou não verbais e dos mais diversos meios de comunicação, seja impresso, digital e até mesmo audiovisual. Aqui, serão abordados os conceitos e aspectos da arte e ilustração, permitindo-o conhecer e se apropriar da linguagem visual e, assim, comunicar ideias, experiências, sentimentos e informações com maior eficácia e sucesso possíveis.

Para tanto, a disciplina se apresentará em quatro unidades: a primeira abordará a Ilustração, seus conceitos, definições e sua capacidade comunicativa em nossa cultura e sociedade. Ainda na primeira unidade abordaremos os procedimentos tradicionais da ilustração, sua dimensão narrativa e as relações entre a imagem verbal e não verbal. A segunda trará uma abordagem histórica da ilustração, das Iluminuras medievais, perpassando pela gravura em metal e a xilogravura, litogravura, as técnicas de ilustração orientais, como o *Ukiyo-ê* e *Sumiê*, chegando até a arte cartazista do século XIX e a ilustração publicitária do século XX. Abordaremos também a ilustração no cinema, na TV, nas histórias em quadrinhos e nos jogos. A terceira focará na exploração dos recursos técnicos (analógicos e digitais) da Ilustração e nos processos de criação, métodos de pesquisa de referências e planejamento. Na quarta e última unidade, trataremos especificamente da ilustração digital, o grande paradigma da ilustração contemporânea, por meio da exploração dos usos e recursos do *software* profissional *Photoshop*, ferramenta que mantém a alguns cliques de distância vários dos recursos analógicos vistos nas unidades anteriores. A união dos conhecimentos analógicos, das técnicas tradicionais

e sua história, do desenvolvimento da percepção e criatividade imagética aliada ao domínio dos meios tradicionais e digitais é o que faz do profissional da área hoje não apenas um Ilustrador, mas também um artista e *designer*, capaz de dar conta das demandas cada vez mais dinâmicas da indústria cultural, dos meios de comunicação, da publicidade e da propaganda, exigindo do artista, conhecimento e proficiência multifacetada.

Como estamos falando de Arte e Ilustração, não poderia faltar imagens que irão dialogar com os textos, complementando-os em todas as unidades para auxiliá-lo numa melhor compreensão de seus conteúdos. Isso posto, iniciamos agora uma viagem rumo aos domínios da Linguagem Visual, um campo vasto e repleto de imaginação e criatividade.

Boa viagem!

# Ilustração: da definição à comunicação

## Convite ao estudo

Talvez a imagem seja, hoje, o principal meio de circulação de informação e conhecimento que o homem tem acesso. A esmagadora maioria dos estímulos sensoriais que recebemos é de natureza visual, em sua maior parte, resultado de projetos gráficos com *design* específico e direcionado, criado especialmente para prender nossa atenção. Desde a *interface* do celular que nos desperta pela manhã quando iniciamos o dia, na massa de propaganda que recebemos pelos mais diversos meios impressos e digitais, jornais, revistas, TV e internet. A imagem media nossa relação com o mundo. Ela está presente nas embalagens dos produtos que consumimos, nos objetos que portamos, na maneira de nos vestirmos e naquilo que desejamos. Por trás de tudo isso, existe alguém que pensou, elaborou e criou uma identidade visual específica para nos seduzir e conquistar.

Para se entender a importância da comunicação visual e do sucesso de um produto, seja ele uma ilustração, uma peça publicitária, o logotipo de uma empresa, ou o *design* de uma marca, é preciso aprender que não basta produzir um trabalho de impacto visual, pois um projeto não é considerado “bom” somente por chamar a atenção. Para o sucesso de qualquer projeto, é preciso cumprir com eficiência três critérios: **capacidade comunicativa, beleza e funcionalidade**. O grande desafio de todo artista visual ao criar um projeto artístico é: aliar a capacidade comunicativa de seu objeto de trabalho à beleza das formas e à sua funcionalidade. Para aprender a dosar esses três componentes de maneira adequada e competente, apresento a você uma situação da realidade profissional que irá lhe acompanhar durante seus estudos:

Um jornal de grande circulação, o Folha Local, abre um edital para contratação de um ilustrador para trabalhar no caderno juvenil, dentre os critérios, o concorrente da vaga deve fazer um teste, que consiste em criar uma peça publicitária direcionada a um público específico: jovens de 12 a 17 anos. O tema e o produto da peça publicitária bem como os meios e recursos para sua realização ficam a critério do concorrente, devendo-se observar a clareza, a objetividade e o respeito à faixa etária proposta. Olímpio, estudante do curso de Artes Visuais, não quer perder essa oportunidade de emprego em um jornal de grande circulação, decide então se candidatar para o cargo de ilustrador. Por onde começar? O que Olímpio deve fazer para elaborar essa peça publicitária? Quais ferramentas escolher?

Inicialmente a Seção 1.1 – Conceito e função da ilustração – irá lhe apresentar os conceitos e funcionalidades da ilustração. Abordará também sua gama de procedimentos tradicionais, sua característica representativa e seus diversos significados dentro de um panorama histórico.

Na Seção 1.2 – Da Comunicação à Comunicação Visual – você vai entender como se dá o valor comunicacional da ilustração e suas variações, como a comunicação de massa e a comunicação social, sua estruturação, função e sentido dentro da cultura da imagem e na sociedade de consumo.

Na Seção 1.3 – Ilustração e Comunicação – você vai estudar a imagem como agregadora de valor bem como o papel do *design* na criação de ilustrações e o da ilustração no desenvolvimento de um *design*, o valor narrativo da imagem e as relações entre o texto e ela. Por fim, nos estudos dessa seção, serão abordados exemplos de cases de sucesso na fusão da linguagem verbal com a linguagem não verbal na publicidade.

Você está convidado a auxiliar Olímpio na elaboração dessa peça publicitária.

Bons Estudos!

# Seção 1.1

## Definições e conceitos

### Diálogo aberto

O jornal *Folha Local* está com um edital de contratação aberto para a vaga de ilustrador. A vaga se destina ao caderno juvenil, direcionado a um público alvo de jovens leitores com uma faixa etária média entre 12 e 17 anos. O caderno juvenil se caracteriza por trazer conteúdos diversos: música, jogos, quadrinhos, games, moda, cinema e literatura. Seu público é eclético, logo, toda e qualquer peça publicitária deve atender ao interesse dos mais variados perfis dentro da faixa etária do público alvo estipulado. O *design* gráfico do caderno é diferenciado, com estilo marcante e recheado de belas ilustrações, além da ausência de fontes convencionais em seus textos. O objetivo do jornal é aumentar a circulação de peças publicitárias direcionadas a um público jovem de consumidores potenciais, no entanto, sem descaracterizar sua identidade visual tão marcante. Os produtos a serem futuramente apresentados por essas peças publicitárias são tão diversificados quanto os conteúdos presentes no caderno, sendo a missão do pretendente a ilustrador criar uma peça publicitária que seja capaz de se distinguir dos demais elementos do caderno, prendendo e cativando a atenção de seu leitor.

Nesta seção você irá estudar os conceitos e funções da ilustração bem como seus usos tradicionais a partir de um panorama histórico. A apreensão dessa linha cronológica que pontua as transformações da ilustração, seu desenvolvimento técnico e suas diversas maneiras de representação será de grande valia para que você auxilie Olímpio em sua empreitada. Em seus estudos, você terá contato com alguns dos maiores expoentes da arte ocidental. Conhecerá também os procedimentos tradicionais da ilustração e suas principais características. Perceberá que a linguagem da ilustração é adaptável a vários tipos de segmentos e veículos, atendendo sempre a demanda de seu público. Verá também a ilustração como meio de ilusão e com significado explícito e implícito. Esse repertório lhe

ajudará a compreender as várias definições que a ilustração teve ao longo de sua evolução e como ela se relaciona com a comunicação.

Olímpio se candidatou a essa vaga, e seu desafio será auxiliá-lo na elaboração de uma ilustração que seja capaz de, em uma única imagem, sintetizar sua ideia para o produto. Mas antes de ir para a produção da ilustração, de fato, é necessário se aprofundar nos conceitos e nas funções da ilustração, seus usos e procedimentos tradicionais.

Para que você possa ajudar Olímpio a obter sucesso em produzir uma peça publicitária para o jornal, é essencial estar por dentro dos interesses da faixa etária ao qual o caderno juvenil se destina. Mas, qual será o elemento principal da ilustração? O que as ilustrações desse panorama histórico têm em comum? Qual a principal característica de uma ilustração?

Para descobrir o mundo por trás das ilustrações, convido você a me acompanhar nessa jornada em busca do conhecimento.

## Não pode faltar

Antes de falarmos especificamente da ilustração, vamos traçar um breve panorama histórico. No século XIII temos as iluminuras, uma espécie de pintura decorativa, representações imagéticas presentes nos manuscritos e pergaminhos medievais produzidos e reproduzidos manualmente em conventos e abadias durante a Idade Média. A partir do século XV, temos a popularização da xilogravura (gravura em madeira) no Ocidente, que vinha se desenvolvendo e se popularizando desde a Idade Média, tornou-se um dos principais métodos de reprodução de ilustração, seguido mais tarde pela água-forte (gravura em metal) e a litografia. Já no século XIX, os maiores expoentes desse tipo de ilustração são: William Blake (1757-1827), poeta, pintor, gravurista, ilustrador e tipógrafo inglês, um dos mais célebres ilustradores de livros, que ilustrou, inclusive, seus próprios poemas; o prolífico francês, Gustave Doré (1832-1883), que produziu mais de 10 mil gravuras e ilustrou mais de 200 livros; e, podemos citar, ainda, o caricaturista, pintor e ilustrador Honoré Daumier (1808-1879), crítico ferrenho da sociedade de

sua época. No Brasil, temos o desenhista italo-brasileiro, Angelo Agostini (1843-1910), o mais importante artista gráfico do Segundo Reinado, que fundou o primeiro jornal ilustrado publicado em São Paulo. Considerado um dos pioneiros das histórias em quadrinhos, publicou, em 1869, *As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma viagem à Corte*, considerada por pesquisadores e especialistas como uma das histórias em quadrinhos mais antigas do mundo, e a primeira publicada no Brasil. Entre os séculos XVIII e XIX, as ilustrações ganharam a imprensa, sendo veiculadas diariamente. No século XX, a ilustração tornou-se indissociável de quaisquer veículos de comunicação, impressos ou digitais, e converteu-se em parte integral da vida moderna, inevitavelmente mediada pelas imagens produzidas hoje, no século XXI, numa escala astronômica.

Figura 1.1 | William Blake - *Joseph of Arimathea Among the Rocks of Albion* (1772). Gravura em metal, 25,5cm x 13,9cm. É uma das ilustrações que compõe seu poema iconográfico: *Jerusalem*. Atualmente encontra-se sob a tutela do *The British Museum*



Fonte:<[https://commons.wikimedia.org/wiki/William\\_Blake#/media/File:Joseph\\_of\\_Arimathea\\_Among\\_the\\_Rocks\\_of\\_Albion.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/William_Blake#/media/File:Joseph_of_Arimathea_Among_the_Rocks_of_Albion.jpg)>. Acesso em: 25 maio 2018.

Figura 1.2 | Gustave Doré - *Inferno Canto 21 between ditches 5 and 6* (1857-1868). Gravura em metal. Ilustração produzida para o canto 21 do *Inferno*, primeiro tomo do livro *A divina comédia* de Dante Alighieri



Fonte:<[https://commons.wikimedia.org/wiki/Gustave\\_Dor%C3%A9#/media/File:Gustave\\_Dore\\_Inferno\\_Canto\\_21.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Gustave_Dor%C3%A9#/media/File:Gustave_Dore_Inferno_Canto_21.jpg)>. Acesso em: 25 maio 2018.



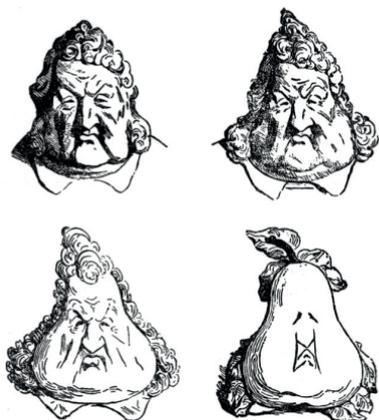
Doré vista acima (Figura 1.2), originalmente ela é parte de uma série de gravuras que ilustra o livro *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri. Vista sozinha e desvincilhada do texto, essa ilustração torna-se uma imagem autônoma.

Todavia, o sentido de uma ilustração não pode ser reduzido a uma mera tradução do texto em imagem, essa relação deve ser complementar e não hierárquica. A Ilustração deve proporcionar ao leitor/observador a possibilidade de uma interpretação expandida na construção de sentido a partir da união desses dois signos (texto e imagem), o texto, por sua vez, deve ser capaz de projetar seus significados sobre a imagem, estabelecendo assim uma interpelação de mão dupla, sem perder nunca o objetivo principal que é comunicar uma ideia. Em linhas gerais:

O texto verbal é percebido sequencialmente e a imagem é percebida globalmente; os signos verbais são predominantemente simbólicos, isto é, arbitrários, enquanto os signos visuais são predominantemente icônicos, isto é, imitam a forma do que representam. (CAMARGO, 2006, [s.p])

Mesmo os signos visuais, predominantemente icônicos, não se limitam a apenas imitar a forma do que se quer representar. Assim como as palavras, a ilustração também pode ser simbólica, metafórica, metonímica, etc., capaz de trazer interpretações e produzir significados que extrapolam a mera "imitação". Um claro exemplo dessa capacidade metafórica e metonímica são as caricaturas que Honoré Daumier fez do rei Luís Filipe (Figura 1.4 e 1.5). Na primeira, *A metamorfose do rei Luís Filipe em uma pera* (1831), vemos um retrato preciso do monarca se transformar gradualmente em uma pera, simbolizando seu excesso de peso, referência a sua ganância incontrolável. O chiste contra o rei se repete na segunda ilustração, Daumier retrata-o como o gigante *Gargântua* (1831), denunciando sua corrupção e avareza. Debaixo do "trono" que se transforma em vaso sanitário, veem-se os deputados comprados pelo governo dirigindo-se ao Palácio Bourbon, sede da câmara dos deputados. A sátira de Daumier não passou despercebida, custando-lhe meio ano de prisão.

Figura 1.4 | Honoré Daumier – *A metamorfose do rei Luís Filipe em uma pera* (1831). Gravura produzida para o jornal *Caricature*, fundado por Charles Philippon



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7c/Caricature\\_Charles\\_Philipon\\_pear.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7c/Caricature_Charles_Philipon_pear.jpg)>. Acesso em: 25 maio 2018.

Figura 1.5 | Honoré Daumier – *Gargântua* (1831). Gravura produzida para o jornal *Caricature*, fundado por Charles Philippon



Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Honor%C3%A9\\_Daumier\\_-\\_Gargantua.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Honor%C3%A9_Daumier_-_Gargantua.jpg)>. Acesso em: 25 maio 2018.



Pesquise mais

A gravura *Gargântua* (Figura 1.5) de Honoré Daumier faz referência ao livro *A vida de Gargântua e Pantagruel*, um romance do século XVI escrito por François Rabelais. A palavra gargântua, deriva de "gargantuano", que significa enorme, insaciável, como o retrato metonímico do rei Luís Filipe. No século XIX, Gustave Doré produziu mais 400 gravuras para a edição ilustrada desse livro. Aprecie e aprofunde seus conhecimentos visitando o site indicado!

INFOPÉDIA dicionários porto editora. Gargântua e Pantagruel. Disponível em: <[https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$gargantua-e-pantagruel](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$gargantua-e-pantagruel)>. Acesso em: 25 maio 2018.

A essência de uma ilustração está na sua ideia, e sua força está na capacidade de comunicar. O papel do ilustrador é dar vida e forma ao texto ou à mensagem que se quer transmitir. A ilustração ideal deve ter algo a dizer e ter em suas formas os meios necessários para dizê-lo. Muitas vezes, os meios de veiculação das ilustrações

são limitados, ditando as regras para sua produção. No século XV, por exemplo, os ilustradores tinham a prensa móvel de Guttenberg como seu principal meio de difusão, logo, a gama de opções de produção eram restritas à xilogravura e a gravura em metal, que, por sua vez, tinham suas próprias limitações, como a impossibilidade do uso de cores. Mesmo nos dias de hoje, existem limitações e exigências. A diferença é que o ilustrador tem ao seu alcance todos os meios de produção anteriores, cabendo-lhe a escolha mais adequada para comunicar essa ou aquela ideia. Cada trabalho, projeto ou encomenda, exigirá do artista uma técnica, estilo ou meio de impressão/reprodução diferente.



## Exemplificando

Johannes Guttenberg foi o inventor da "prensa móvel", dispositivo que permitiu a impressão em larga escala. O primeiro livro impresso nesse processo foi a Bíblia, em 1445. Até o final desse século, o invento já tinha se espalhado por toda a Europa. No século XVIII, foi adaptada para a fabricação de jornais. A história da ilustração está intimamente ligada à invenção da imprensa juntamente à popularização da gravura no Ocidente. Juntos, texto e imagem foram responsáveis pela disseminação de ideias em massa, penetrando em todas as esferas da atividade humana.

Figura 1.6 | Prensa de tipos móveis de 1811, Munique, Alemanha



Fonte: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Prensa\\_m%C3%B3vel#/media/File:Handtiegelpresse\\_von\\_1811.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Prensa_m%C3%B3vel#/media/File:Handtiegelpresse_von_1811.jpg)>. Acesso em: 25 maio 2018.

Figura 1.7 | Tipos móveis justapostos em uma linotipo



Fonte: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Prensa\\_m%C3%B3vel#/media/File:Metalmovable\\_type.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Prensa_m%C3%B3vel#/media/File:Metalmovable_type.jpg)>. Acesso em: 25 maio 2018.

Ao longo da história as ilustrações foram utilizadas das mais diversas maneiras: para “iluminar” os manuscritos sagrados, ilustrar livros, textos técnicos, manuais; para explicar, interpretar, decodificar e sintetizar textos; foi muito utilizada, antes da fotografia, como um recurso essencial para registros científicos, anatômicos (Figura 1.8), botânicos (Figura 1.9), antropológicos (Figura 1.10), sociais, históricos, satíricos. Nos tempos modernos, pós-industriais, tornaram-se comuns em jornais, revistas e livros, especialmente na literatura infanto-juvenil (Figura 1.11), e, por fim, na publicidade e propaganda, no *design* e em mais uma infinidade de produtos, como roupas, acessórios, capas de discos, etc.

Figura 1.8 | Leonardo da Vinci – *Visão de um feto no útero* (1510-1512). Estudos em manuscrito do feto no útero feito a partir de dissecação. Atualmente sob a tutela da Coleção Real Britânica



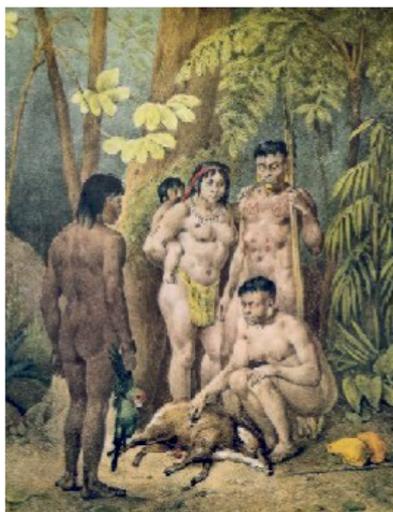
Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/78/Views\\_of\\_a\\_Foetus\\_in\\_the\\_Womb.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/78/Views_of_a_Foetus_in_the_Womb.jpg)>. Acesso em: 25 maio. 2018.

Figura 1.9 | Leonardo da Vinci – *Estudo de Lírios*



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bf/Leonardo\\_lilies.JPG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bf/Leonardo_lilies.JPG)>. Acesso em: 25 maio. 2018.

Figura 1.10 | Albert Eckhout – Índios (1643). Óleo sobre tela, 2,72cm x1,63cm. Museu Nacional da Dinamarca



Fonte: <<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c4/%C3%8Dndios.jpg>>. Acesso em: 25 maio. 2018.

Figura 1.11 | Henry Holiday – Ilustração para o livro *Hunting of the Snark* de Lewis Carroll, publicado pela primeira vez em 1876



Fonte: <[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Lewis\\_Carroll\\_-\\_Henry\\_Holiday\\_-\\_Hunting\\_of\\_the\\_Snark\\_-\\_Plate\\_5.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Lewis_Carroll_-_Henry_Holiday_-_Hunting_of_the_Snark_-_Plate_5.jpg)>. Acesso em: 25 maio 2018.

Dentro das artes visuais, a ilustração se constitui como uma linguagem, compreendê-la é "abrir-se para o livro de imagens que é o mundo. Estar atento, sensível, às linhas, formas, ao brilho, à luz, às nuances de cor, aos vazios, ao espaço em que vivemos - e não apenas às chamadas "obras de arte" (CAMARGO, 1987, p. 56).



Refleta

Considerando o que foi estudado, pense nas diversas funcionalidades e nos recursos da ilustração, no seu uso por meio dos tempos e nos seus limites. Embora produzida por artistas, nunca foi plenamente aceita pelo sistema das artes ou pela indústria do Design. Por que essas distinções acontecem e qual é a validade delas?

A ilustração deve ter qualidades estéticas, sejam elas figurativas ou abstratas, detalhadas ou sutis; seus elementos pictóricos, como o traço, as formas, cores, manchas e texturas não devem ser apenas belas e agradáveis, mas também ajudar a comunicar a mensagem, a ideia, ser capaz de sintetizá-la ou mesmo expandi-la. Suas qualidades plásticas devem ajudar a dizer aquilo que o texto não foi capaz de dizer, aquilo que a ideia não foi capaz de exprimir.



### Assimile

Sintetizando tudo o que foi dito sobre a ilustração:



São as ilustrações que capturam a imaginação, que permanecem com o espectador e que conectam ao presente os momentos de nossa história pessoal (...). Em uma escala maior, é justo dizer que a ilustração registrou as conquistas do homem, interpretando-as de uma forma que não era possível antes do nascimento da fotografia (...) Pode ser que a ilustração contemporânea trabalhe em um ambiente menos majestoso, mas suas raízes nos revisteiros, nas estantes de livros e nas coleções de discos em nossas casas são o testamento da importância que damos à arte e ao ofício da disciplina. (ZEEGEN, 2009, 12-13)

## Sem medo de errar

Diante do que foi exposto, como você ajudará Olímpio a resolver o desafio que lhe foi colocado para concorrer a vaga de ilustrador no jornal Folha Local?

Retomando a questão, Olímpio se propôs a elaborar uma peça publicitária que fosse capaz de, em uma única imagem, sintetizar sua ideia para um produto. Para ajudar Olímpio a encarar esse desafio, você deve retomar os estudos que ampliarão seus conhecimentos sobre a linha cronológica que pontua as transformações da ilustração, bem como seu desenvolvimento técnico e suas diversas maneiras de representação. Isso o auxiliará a compreender melhor os conceitos e as funcionalidades da ilustração.

Também é necessário resgatar as técnicas da ilustração, pois, com isso, perceberá que desde o século XIII, com as iluminuras produzidas nas abadias, até o século XIX, o desenho aparece como elemento principal, mas o fundamental é, independentemente do recurso, conseguir comunicar a sua ideia por meio dos elementos pictóricos.

Você também pôde perceber a partir dos estudos que, independentemente do período, a ilustração sempre esteve intimamente ligada ao seu contexto social e cultural. Logo, as caricaturas que criticavam a cultura e sociedade da época, as ilustrações renascentistas de caráter científico, as ilustrações de livros clássicos e contemporâneos fazem parte dos procedimentos tradicionais da ilustração, partilhando de um objetivo em comum: comunicar suas ideias.

Dando continuidade em seus estudos, é possível constatar que, uma das principais características de uma boa ilustração é seu poder de síntese, sua capacidade ilusória e seu poder de dizer muito com pouco. A técnica empregada na ilustração deve servir à comunicação dessa ideia para que o espectador/observador chegue ao seu significado. Para se ter um bom resultado, é preciso encontrar o equilíbrio entre sua capacidade comunicativa, beleza e funcionalidade, ou seja, comunicar bem a sua ideia, ser agradável aos olhos, atuar com harmonia no espaço que lhe é destinado e atender aos objetivos do cliente.

Essa pesquisa tornou-se necessária para se entender os princípios e usos tradicionais da ilustração e como esse conhecimento é fundamental na elaboração de uma peça publicitária, mas que também serve para um projeto pessoal, ou de qualquer outra natureza. Com isso, você conseguiu reunir conhecimentos suficientes para dar início à produção da peça publicitária.

## Faça valer a pena

**1.** A ilustração, por natureza, está sempre relacionada a um texto, ela ilustra uma ideia preexistente, diferentemente de uma imagem, quem tem sua autonomia preservada, depende apenas de si mesma para sua construção de sentido. Todavia, o sentido de uma ilustração não deve estar reduzido a uma mera tradução do texto.

Assinale a alternativa que indica como a imagem é percebida pelo observador.

- a) Horizontalmente.
- b) Sequencialmente.
- c) Verticalmente.
- d) Globalmente.
- e) Diagonalmente.

**2.** O papel do ilustrador é dar vida e forma ao texto ou a mensagem que se quer transmitir. A ilustração ideal deve ter algo a dizer e ter em suas formas os meios necessários para dizê-lo. Muitas vezes, os meios de veiculação das ilustrações são limitados, ditando as regras para sua produção.

Assinale a alternativa que nomeia corretamente onde está a essência de uma boa ilustração.

- a) Na forma.
- b) No conteúdo.
- c) Na ideia.
- d) Na técnica.
- e) Nos meios de circulação.

**3.** Ao longo da história, as ilustrações foram utilizadas das mais diversas maneiras: para “iluminar” os manuscritos sagrados, para ilustrar livros, textos técnicos, manuais; para explicar, interpretar, decodificar e sintetizar textos; foram muito utilizadas antes da fotografia, como um recurso essencial para todo tipo de registros. Nos tempos modernos, pós-industriais, tornaram-se comuns em jornais, revistas e livros, especialmente na literatura infanto-juvenil. Tudo isso se tornou possível a partir da invenção da prensa móvel.

Assinale a alternativa que indica quem foi o criador da prensa móvel.

- a) Leonardo da Vinci.
- b) Gustave Doré.
- c) Honoré Daumier.
- d) Henry Holiday.
- e) Johannes Guttenberg.

# Seção 1.2

## Da comunicação à comunicação visual

### Diálogo aberto

Na primeira seção desta unidade você iniciou os estudos sobre Arte e Ilustração e pôde acompanhar um breve panorama dos primórdios da ilustração assim como os principais conceitos, as características e influências, desde as Iluminuras, passando pelo desenvolvimento da gravura na Idade Média, chegando ao seu uso cartunesco e a sua relação com a invenção da imprensa e com os livros ilustrados.

Já nesta seção, você vai ter a oportunidade de aprender sobre a ilustração como meio de comunicação, como ela se desenvolveu no século XX e qual foi o seu impacto na cultura ocidental. Vai compreender marcos importantes do século XX, como a criação e o desenvolvimento das ciências, que se dedicaram a estudar a cultura e o comportamento; a comunicação social, que estuda os meios de comunicação de massa e suas diferentes mídias, e também a semiótica, que se dedica a estudar a produção de significados e de sentido. Ambos os estudos afetam diretamente a forma como os artistas da comunicação visual desenvolvem seu trabalho.

Você vai acompanhar as transformações que o mundo sofreu após a Segunda Guerra Mundial e como, nesse período, as estruturas, as funções e o sentido da comunicação social sofreram drásticas mudanças. O advento dos meios de comunicação que privilegiam a imagem, como a TV e a internet, mudaram completamente a forma como nós somos impactados pelas imagens e impelidos ao consumo. Você também verá como o desenvolvimento da industrialização e o aumento da produção de bens de consumo fomentou a comunicação de massa. Para se entender a complexidade dessas relações entre o sujeito e a imagem na comunicação, será necessário tomar conhecimento da relação triádica do signo, uma vez que a semiótica, aplicada à comunicação, é fundamental para o ilustrador atingir um maior grau de eficácia em seu projeto, mas isso

só é possível se esse profissional se apropriar dos mecanismos de recepção e significação dos signos.

Sendo assim, vamos retomar o contexto proposto para esta unidade de estudos. Você se lembra do Olímpio – aquele rapaz que, com o intuito de concorrer a uma vaga de ilustrador no jornal *Folha Local*, propôs-se a elaborar uma peça publicitária capaz de sintetizar sua ideia sobre um produto em uma única imagem?

O público-alvo da peça publicitária que Olímpio precisa preparar é caracterizado por jovens de 12 a 17 anos. A ilustração produzida deve servir como um meio de impactar esse grupo e envolvê-lo na comunicação proposta pelo jornal. Sendo assim, é preciso estar em contato com o universo cultural desses jovens.

Então, agora que ele já está consciente do panorama histórico da ilustração, sua função e seus meios de difusão e circulação, você deve ajudá-lo a compreender, também, a importância de estar ligado à movimentação cultural que o rodeia. Como você poderia ajudar Olímpio a compreender a real dimensão do impacto das imagens sobre o público-alvo? Como os avanços dos estudos da comunicação contribuíram para que os artistas gráficos desenvolvessem um trabalho mais sedutor e eficaz, capaz de gerar identificação, por parte de seus consumidores, com as mensagens produzidas? Como esses conhecimentos podem orientar a criação da comunicação imagética?

Todo esse repertório é essencial para a compreensão do conceito de cultura da imagem na sociedade de consumo em que vivemos, sustentada pela chamada indústria cultural e comunicação de massa.

## Não pode faltar

As ilustrações produzidas no século XX obtiveram uma disseminação em larga escala, inundando os jornais, revistas, panfletos e cartazes, o que resultou em um grande impacto na sociedade e em suas relações com o consumo. Ainda na primeira metade do século XX, temos um desenvolvimento e uma produção massiva da propaganda, capitaneada pelos Estados Unidos, União

soviética e Alemanha, desde campanhas de recrutamento de soldados para o alistamento militar, da exaltação do modo de vida americano, o *american way of life*, até a utopia do “novo homem” presente no ideário comunista. Também temos a propaganda como tentativa sistemática de manipulação da opinião pública, como a utilizada pelos nazistas nos meios de comunicação.

Na década de 1950, a economia começou a se estabilizar, e jovens artistas começaram a surgir, não em museus ou galerias, mas no meio editorial efervescente, dos quais despontaram grandes nomes da arte gráfica estadunidense, como Norman Rockwell, com seus trabalhos para o *Saturday Evening Post*, e Saul Steinberg, na revista *New Yorker*. Mas de acordo com Laurence Zeegen, foi mesmo a década de 1960 que redefiniu o panorama das artes gráficas, segundo ele:

A década de 1960 presenciou um aumento sem precedentes no consumismo, enquanto os “baby boomers” do pós-guerra encaravam a vida com otimismo e um entusiasmo nunca antes vistos. Os adolescentes estavam na idade: movimentos juvenis se expandiram e, com eles, a necessidade de uma linguagem visual gráfica com a qual pudessem se identificar. (ZEEGEN, 2009, p.13)

Essa foi a década do movimento psicodélico, berço da *Op Art* e da Arte Pop, as ilustrações foram responsáveis por definirem o visual dessa época, figurando em revistas, cartazes, capas de discos de vinil, camisetas, etc. A ilustração tornou-se a chave da comunicação social e de massa.



### Pesquise mais

Para um maior conhecimento da estética psicodélica, procure assistir ao filme de animação: *Yellow Submarine*, um musical inspirado em várias canções da banda inglesa The Beatles. A produção se tornou um marco da geração dos anos 1960, influenciando visualmente a produção de toda a década seguinte.

YELLOW submarine. Direção de George Dunning, Produção: Al Brodax; Reino Unido, 1968. Son., color. 87min.

Assista ao trailer no site oficial do filme. Disponível em: <<http://www.yellowsubmarine.film/>>. Acesso: 30 jun. 2018.

Figura 1.12 | Propagando do estilo de vida americano: "O melhor padrão de vida do mundo. Não há jeito melhor que o jeito americano". Louisville, Kentucky, por Margaret Bourke-White. (1937)



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/American\\_way\\_of\\_life.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/American_way_of_life.jpg)>. Acesso em: 25 maio. 2018.

Figura 1.13 | Pôster soviético criado por Alexander Rodchenko, nele lê-se: "Livros (por favor)! Em todos os ramos do conhecimento" (1924)



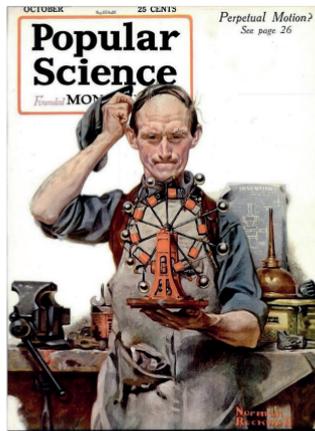
Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Propaganda\\_of\\_the\\_Soviet\\_Union#/media/File:%E2%80%99CBBooks\\_\(Please\)!\\_In\\_All\\_Branches\\_of\\_Knowledge%E2%80%9D.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Propaganda_of_the_Soviet_Union#/media/File:%E2%80%99CBBooks_(Please)!_In_All_Branches_of_Knowledge%E2%80%9D.jpg)>. Acesso em: 25 maio. 2018.

Figura 1.14 | Cartaz de propaganda nazista na Lituânia, nele lê-se: "O soldado alemão está lutando por você, trabalhe por ele" (1941)



Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Nazi\\_propaganda#/media/File:Nazi\\_propaganda\\_poster\\_in\\_Lithuania.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Nazi_propaganda#/media/File:Nazi_propaganda_poster_in_Lithuania.png)>. Acesso em: 25 maio. 2018.

Figura 1.15 | Capa de outubro de uma edição da revista americana *Popular Science magazine*, pintada por Norma Rockwell (1920)



Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Norman\\_Rockwell#/media/File:Perpetual\\_Motion\\_by\\_Norman\\_Rockwell.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Norman_Rockwell#/media/File:Perpetual_Motion_by_Norman_Rockwell.jpg)>. Acesso em: 25 maio. 2018.

Podemos definir a comunicação de massa como a disseminação de informações que extrapolam os mais diferentes meios; no caso da ilustração, ela se dá nos vários tipos de suporte, como os impressos (jornais, revistas, quadrinhos, cartazes, panfletos, capas de CDs, DVDs, *Blue-Rays*) e os eletrônicos e digitais, como TV, cinema e internet, formando um sistema que podemos denominar “mídia”. O termo “mídia” vem do latim *media*, que significa meio. Na imprensa, no final da década de 1960, as agências de publicidade criaram os chamados “departamentos de media”, responsáveis por planejar e desenvolver a propaganda nos diversos veículos de comunicação, ou seja, as mídias. Esses meios ou mídias se referem a todo tipo de aparato, impresso, analógico ou digital utilizados para transmitir informação, seja ela imagem, texto, áudio ou vídeo.



### Pesquise mais

Para saber mais sobre mídia e comunicação, leia o artigo de Liziane Guazina que traz uma abordagem do emprego da palavra mídia na área da Comunicação.

GUAZINA, L. O conceito de mídia na comunicação e na ciência política: desafios interdisciplinares. **Revista Debates**, Porto Alegre, v.1, n.1, p.49-64, jul./dez. 2007. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/debates/article/view/2469/1287>>. Acesso em: 25 maio. 2018.

A comunicação de massa se caracteriza por sua capacidade de chegar a um grande número de receptores, divulgando sua mensagem em larga escala ao mesmo tempo em que parte de um único emissor. Esse alcance só foi possível com o desenvolvimento tecnológico, como a imprensa, o rádio, o cinema, a TV e a internet. Esses receptores que formam a “massa”, são compostos por todo tipo de público, oriundos da grande concentração demográfica dos centros urbanos, diferentemente da comunicação tradicional, que se dá de maneira horizontal, supondo uma paridade entre emissor e receptor que se alternam, criando a possibilidade de ouvir o outro e ser ouvido, podendo chegar juntos a um entendimento. Os meios de comunicação de massa são sistemas de comunicação unilaterais, que não nos dão o direito à fala, mesmo dispendo de várias formas de *feedback* (como *e-mails*, cartas, *chats*, etc.); são mais um meio de

criar índices de consumo para um melhor desempenho do produto do que um direito à réplica, de fato. Os meios de comunicação de massa muitas vezes impõem um modelo ou um padrão estético que homogeniza a produção cultural mediada pelo mercado ditando as regras e o gosto da massa, instigando-a ao consumo. A essa complexa estrutura damos o nome de Indústria Cultural.



### Reflita

Segundo Adorno e Horkheimer (1986), a indústria cultural constitui-se de padrões estéticos que se repetem com a intenção de se formar um gosto ou percepção comum voltada ao consumismo. Considerando o que foi estudado, você já pensou o quanto a indústria cultural afeta direta ou indiretamente a sua vida?

O jornalismo, a imprensa, a propaganda, as relações públicas e o *marketing* são os principais mecanismos de atuação da comunicação de massa e objetos de estudo da comunicação social – uma ciência social aplicada que mantém um diálogo estreito com outros campos das ciências, como a sociologia, a linguística, a antropologia, psicologia e a ciência da informação, penetrando também no campo das artes, como as artes visuais, música e o cinema.

Uma ciência capaz de dar conta desse fenômeno da comunicação de massa é a semiótica, que, a grosso modo, estuda o processo de produção de significado. Criada originalmente pelo filósofo Charles Sanders Peirce (1839 -1914), investiga a relação entre objetos e o pensamento, conhecida como o estudo das leis gerais dos signos. Para Peirce, os objetos teriam uma qualidade intrínseca, mas de sua relação com o sujeito, mediada pela linguagem, resultaria na representação da realidade. Mas o que é um signo? Segundo Lúcia Santaella o signo seria:

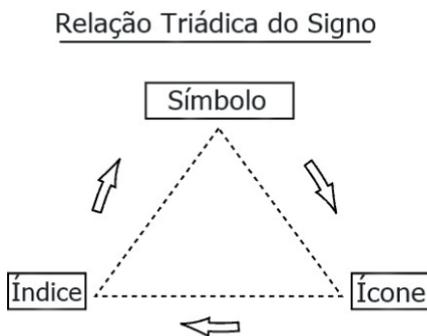


[...] qualquer coisa de qualquer espécie (uma palavra, um livro, uma biblioteca, um grito, uma pintura, um museu, uma pessoa, uma mancha de tinta, um vídeo etc.) que representa uma outra coisa, chamada de objeto do signo, e que produz um efeito interpretativo em uma mente real ou potencial, efeito este que é chamado de interpretante do signo. (SANTAELLA, 2008, p. 8)

O signo seria a representação de algo a que atribuímos um valor, significado ou sentido. Seu estudo ganhou uma grande relevância na área da comunicação, sendo utilizado por *designers*, ilustradores e artistas gráficos de vários segmentos, na criação de ícones, símbolos, logotipos, etc. As categorias básicas de signos visuais auxiliam os artistas na concepção de projetos que necessitem de algum grau de abstração ou estilização, mantendo ainda uma certa familiaridade.

Para organizar e categorizar os signos, Pierce (2000) desenvolve a **Relação Triádica do Signo**, sendo eles o ÍCONE, uma imagem ou um signo visual que representa o objeto por semelhança, ou seja, por partilhar suas mesmas características, estabelecendo uma conexão evidente entre o objeto e seu signo visual. Por exemplo, o desenho ou uma foto de um cachorro não é o cachorro em si, mas por meio de sua semelhança, torna-se seu ícone. Já o ÍNDICE se refere a algo que está ligado por semelhança ou proximidade em vez de representar a coisa em si. Ainda utilizando o cão como exemplo, uma pegada real ou mesmo um desenho estilizado dessa pegada, um osso ou sua representação pictórica e até mesmo a foto de uma casinha de cachorro podem ser concebidos como o índice do próprio cão. Por fim, o **SÍMBOLO** é uma representação abstrata que se refere ao próprio objeto, indicado por uma associação de ideias, exemplo: na cultura ocidental, a imagem da pomba está associada à ideia de paz por uma convenção. Outro exemplo: o alfabeto é um conjunto de símbolos concebidos para representar os sons de uma língua, uma convenção aceita por um determinado grupo que partilha uma determinada língua.

Figura 1.16 | A tríade de Pierce



Fonte: adaptada de <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1806-58212007000100007](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212007000100007)>. Acesso em: 25 maio 2018.



**ÍCONE:** Um desenho do corpo de um cão lembra um cão.



**ÍNDICE:** O latido de um cão indica a presença física do animal.

**CÃO**

**SÍMBOLO:** A palavra cão é uma abstração que não se parece como um cão e nem soa como ele.



Fonte: <<http://pribellafronte.com.br/icone-indice-simbolo/>>. Acesso em: 25 maio, 2018.

Os signos visuais estão presentes em nosso dia a dia de maneira tão natural que se quer nos damos conta, tamanha é a sua eficácia. Eles estão nas placas de trânsito, nos ícones de masculino e feminino dos banheiros de *shoppings* e restaurantes, nas interfaces de sistemas operacionais de computador, celulares, jogos de vídeo game, marcas de produtos, etc. Os signos visuais estão enraizados em nossa cultura. Por trás de cada signo visual está o trabalho de um artista que conseguiu equilibrar com eficiência a sua função de comunicar, a sua beleza, harmonizando suas linhas, formas e cores de maneira agradável e sem deixar de lado sua funcionalidade.



**Assimile**

Sintetizando o que foi dito sobre o signo na semiótica peirciana:



O signo é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma

outra coisa diferente dele. Ora, o signo não é o objeto. Ele apenas está no lugar do objeto. Portanto, ele só pode representar esse objeto de um certo modo e numa certa capacidade. Por exemplo: a palavra casa, a pintura de uma casa, o desenho de uma casa, a fotografia de uma casa, o esboço de uma casa, um filme de uma casa, a planta baixa de uma casa, a maquete de uma casa, ou mesmo o seu olhar para uma casa, são todos signos do objeto casa. Não são a própria casa, nem a ideia geral que temos de casa. Substituem-na, apenas, cada um deles de um certo modo que depende da natureza do próprio signo. (SANTAELLA, 1985, p. 12)



## Exemplificando

Alguns exemplos de signos visuais que cruzam nosso caminho todos os dias:

Figura 1.18 | Exemplos de signos visuais recorrentes em nosso dia a dia



Fonte: <<https://pixabay.com/>> Acesso em: 25 maio. 2018.

A nossa cultura é a cultura da imagem, produzida pela sociedade de consumo que teve sua aurora na década de 1960, como afirma Zeegen, mas que continua até hoje. Fruto decorrente do desenvolvimento industrial, que gerou um aumento substancial na produção de bens de consumo, esse excesso de oferta aliado a uma enorme profusão dos mais variados produtos disponíveis no mercado necessitou de um desenvolvimento e investimento da publicidade e do *marketing* na criação de uma imagem cada vez mais sedutora para esses produtos. Os *designers*, artistas gráficos e ilustradores tiveram que se especializar cada vez mais para criar imagens capazes de gerar empatia, desejo e identificação com seus consumidores potencias advindos das massas. No entanto, a dificuldade em atender a essa diversidade gerou a necessidade de se criar padrões e estereótipos de consumo e desejo que, ao invés de atender aos gostos determinados de cada consumidor, cria e determina um padrão global a ser seguido, e é dentro desses padrões de consumo que surgem as variações. Não mais é o consumidor quem determina o que se quer consumir, mas é o produtor quem deve seduzir o consumidor a consumir o seu produto. Em meio a essa cultura da imagem, dentro da sociedade de consumo em que vivemos, a missão do artista de mercado consiste em seduzir com um trabalho que atenda a todas essas demandas.

## Sem medo de errar

Retomando a proposta da situação-problema exposta no item *Diálogo Aberto*, você deve imaginar o que ajudaria Olímpio a elaborar a peça publicitária que será avaliada no processo de seleção mencionado. O ponto de partida é considerar que o jornal é um veículo de massa e que o público-alvo da comunicação, proposta pelo processo seletivo, é caracterizado por jovens de 12 a 17 anos. O desafio é: como desenvolver uma mensagem imagética que possa impactar positivamente determinado público a ponto de estimulá-lo a ser consumidor desse jornal (o produto em questão).

Um dos caminhos para a solução dessa situação é sugerir reflexões e estudos complementares para que Olímpio se inspire em sua criação. Por exemplo:

- Como a tríade peirceana (tricotomia peirceana) pode ser utilizada no processo de construção de uma mensagem? O artigo *As tricotomias de Pierce no referente Toy Art: Representâmen, objeto e interpretante na mensagem publicitária* pode dar novas luzes aos estudos de Olímpio.
- Com a indústria cultural, com o advento da comunicação de massa, com a Sociedade de consumo, surge, também, a cultura da imagem. Que dimensões da natureza da imagem podem ser levadas em consideração para o exercício da leitura crítica das narrativas visuais? O artigo *A cultura da Imagem* também pode ser sugerido a Olímpio.
- O impacto de uma imagem sobre determinado público depende das influências socioculturais a que esse público está submetido. Assim, que aspectos podem ser considerados a respeito de jovens brasileiros de 12 a 17 anos? Sugira a Olímpio que faça pesquisas a respeito do perfil psicográfico desse público.

Com certeza, depois dessas dicas, Olímpio estará consciente de que é importante estudar muito antes de se debruçar na criação de comunicação imagética com finalidade de impactar o comportamento do público em relação à vida social, cultural, política ou econômica.

## Faça valer a pena

**1.** As ilustrações no século XX tiveram um papel importante na produção e circulação de ideias das mais diversas. Nos Estados Unidos, União Soviética e Alemanha, ainda na primeira metade do século XX, desenvolveu-se uma produção massiva de propaganda.

Diante desse contexto, analise as afirmações a seguir.

- I. A utopia do “novo homem” foi disseminada pela propaganda alemã.
- II. O *American Way of Life* é uma crítica ao modo de vida americano feita pela União Soviética.
- III. A propaganda nazista tinha como objetivo a manipulação sistemática da opinião pública.

Assinale a alternativa correta:

- a) Apenas a afirmação II está correta.
- b) Apenas a afirmação III está correta.
- c) Apenas a afirmação I está correta.
- d) As afirmações I, II e III estão corretas.
- e) Apenas as afirmações I e III estão corretas.

**2.** A comunicação de massa se caracteriza por sua capacidade de chegar a um grande número de receptores, divulgando sua mensagem em larga escala, ao mesmo tempo em que parte de um único emissor. Esse alcance só foi possível com o desenvolvimento tecnológico.

Assinale a alternativa que apresenta corretamente quem são os receptores que formam a "massa".

- a) A "massa" é composta por todo tipo de público.
- b) A "massa" é formada por camponeses.
- c) A "massa" é formada por um público jovem.
- d) A "massa" é formada por adultos.
- e) A "massa" é composta por idosos e crianças.

**3.** Os meios de comunicação de massa impõem um modelo ou um padrão estético que homogeniza a produção cultural, que é mediada pelo mercado, ditando as regras e o gosto da massa, instigando-a ao consumo.

De acordo com o texto acima, assinale a alternativa que apresenta corretamente o nome dessa complexa estrutura.

- a) Indústria da moda.
- b) Cultura da imagem.
- c) Indústria cultural.
- d) Cultura capitalista.
- e) Indústria do consumo.

## Seção 1.3

### Ilustração e comunicação

#### Diálogo aberto

Olá, caro aluno.

Na segunda seção desta unidade você ampliou seus conhecimentos estudando a ilustração como meio de comunicação, entendendo um pouco mais sobre a estrutura e a função da comunicação social e como ela afeta a produção artística. Aprendeu também como os estudos da semiótica podem ajudar os artistas a criar imagens com uma capacidade comunicacional mais eficaz, utilizando-se da relação triádica do signo. Por fim, você viu como surgiu e floresceu a chamada cultura da imagem no século XX e como se dá sua relação com a sociedade de consumo.

Agora, o que você precisa adquirir para ajudar Olímpio a desenvolver o seu trabalho é um conhecimento formal das relações entre texto e imagem na composição visual levando em conta que, a imagem e o texto devem ser complementares. Ou seja, a imagem e o texto juntos, precisam adquirir um novo sentido ou um sentido mais amplo da informação ou ideia que se quer passar. A imagem deve agregar valor ao texto, não apenas representá-lo de forma literal. Você também aprenderá sobre as potencialidades narrativas da imagem, pois tanto o texto quanto a imagem pode carregar um discurso narrativo que pode e deve ser utilizado em benefício da expressão da ideia que se quer expor. Por fim, você será apresentado a alguns *cases* de sucesso, que são exemplares no que diz respeito à comunicação criada pela composição de texto e imagem, e poderá observar as soluções visuais que o artista encontrou para melhor organizar as informações no espaço. Perceberá também como esses trabalhos tencionam os limites entre a ilustração e o *design*.

Retomando nossa situação proposta no contexto, Olímpio se candidatou à vaga de emprego no jornal *Folha Local* para trabalhar no caderno juvenil como ilustrador. Dentre os critérios para a

seleção, o candidato deve fazer um teste: criar uma peça publicitária direcionada a um público de jovens de 12 a 17 anos. Tanto o tema como os recursos utilizados para a criação dessa peça publicitária fica a critério do candidato.

Para que você possa ajudar Olímpio a se sair bem na criação de sua peça publicitária, é preciso refletir sobre os seguintes questionamentos: de que forma as imagens podem contar uma história? Como pode-se criar uma imagem narrativa? Como um texto por ser trabalhado como imagem? As respostas a esses questionamentos juntamente aos demais conhecimentos adquiridos nesta unidade de ensino irão ajudar você e Olímpio na finalização dessa peça.

Sendo assim, mãos à obra! Bons Estudos!

## Não pode faltar

No campo da Ilustração, o essencial é o pensamento. Os conceitos e as ideias são a base de lançamento para que uma ilustração possa alçar aos céus e cumprir seu objetivo: comunicar. O papel do ilustrador é dar forma e vida a um texto, mensagem ou ideia; sua imagem tem que ter sempre algo a dizer. Para criar essas imagens “falantes”, o ilustrador precisa combinar um pensamento analítico aguçado com habilidades práticas distintas e perspicácia para explorar as formas e os meios que a ilustração dispõe. O campo da Ilustração faz fronteiras com a arte e o *design*, e ainda que nem sempre goze do mesmo respeito que seus vizinhos, suas afinidades são inegáveis. A Ilustração transita entre essas duas disciplinas, apropriando-se de suas particularidades; em seu seio encontramos um campo aberto para experimentações de materiais e de ideias. Criar imagens é buscar soluções para problemas visuais. Como bem aponta Zeegen, a Ilustração é uma arte híbrida (Figura 1.19):



Sem as limitações de uma técnica específica para sua disciplina, os ilustradores conquistaram liberdade de explorar e experimentar uma ampla gama de métodos, criando imagens a partir do que quer que lhes pareça

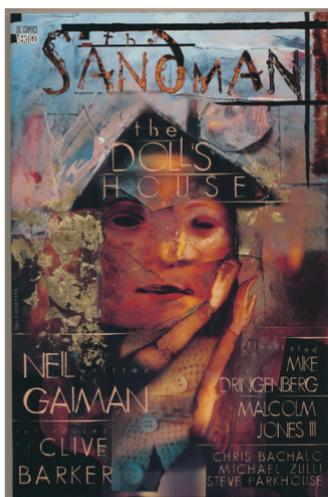
adequado. O desenho é a arma principal do ilustrador, por isso, o aspecto de “feito a mão” nunca desaparece totalmente, mas como seria de se esperar, a natureza eclética dos criadores de imagens de hoje é marcada pela ampla gama de dispositivos possíveis para desenho e criação de imagens. (ZEEGEN, 2009, p. 72)



## Exemplificando

Arte híbrida é um trabalho que se utiliza de diversos materiais e meios para compor uma imagem. Tomemos como exemplo o trabalho do artista plástico multimídia Dave McKean:

Figura 1.19 | Exemplo de Arte híbrida – ilustração da edição em capa dura de *Sandman's Dolls House* (1994)



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/4a/Sandman\\_Dolls\\_House.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/4a/Sandman_Dolls_House.jpg)>. Acesso em: 25 maio 2018.

Nesse trabalho, Dave McKean utilizou-se de pintura a óleo, fotografia, colagem, raspagem, fissura e interferência digital para compor essa imagem. Não existe limites de suporte, material ou meios para se criar.

Nos estudos iniciais dessa disciplina você pôde ver que a arte e a ilustração já caminham juntas há um bom tempo, mas e quanto ao *design*? O que a Ilustração e o *Design* têm em comum?

O trabalho tanto do *designer* quanto do ilustrador consiste basicamente em combinar diferentes elementos no espaço, organizando-os de maneira tal que possam criar um conjunto harmônico, atraente e ser apreciado. O resultado dessa combinação deve ser um produto que seja capaz de levar o público a entender a ideia ou mensagem que se quer transmitir e encontrar dentro dela algum significado. É necessário buscar sempre a melhor maneira de valorizar aquilo que se quer transmitir. A imagem deve ser bela e agregar valor ao produto. No entanto, na Ilustração e no *Design*, o conceito de “bela” não tem muita relação com as definições clássicas de beleza. A beleza a qual nos referimos aqui está ligada à ideia de um projeto bem resolvido, em que todos os elementos da composição conversem entre si, sem que nada pareça estar faltando ou sobrando.

Para se criar um projeto, independentemente de sua natureza, seja um livro, um folheto, um cartaz, uma página de *website*, um cartão, um *Banner* ou *Folder*, o artista gráfico precisa considerar o seu formato: vertical, horizontal, quadrado, ovalado, etc. O modo como o artista preenche esse espaço afeta diretamente a maneira como seu conteúdo será percebido pelo leitor/observador. Diante do que foi explicado, lembra-se do questionamento: o que a Ilustração e o *Design* têm em comum? Pois bem, o ponto em comum é exatamente o espaço e a forma. A forma e o espaço devem ser sempre pensados em conjunto conforme nos diz Chinen (2011):



**Uma forma é sempre considerada o elemento positivo, enquanto o espaço ou fundo é o negativo. A forma preenche, enquanto o espaço é o vazio. Figura e fundo são inter-relacionados, ou seja, se um deles for alterado, o outro também sofre modificações. Entender e saber lidar com esse conceito é primordial (CHINEN, 2011, p. 5).**

Resolver adequadamente as questões de figura e fundo que o trabalho apresentar vai determinar todo o resto da organização espacial, afetando, inclusive, a ordem que o leitor/observador perceberá cada elemento dentro da ilustração. Uma composição bem-feita torna a leitura do trabalho mais fluida, evitando que a

comunicação fique confusa e, o mais importante, possibilitando que o leitor/observador compreenda a mensagem de forma clara e objetiva. Nesse sentido, deve-se observar as relações entre os elementos de informação (figura, forma, texto) e como eles afetam o espaço, devendo o conjunto de informações reunidos no espaço interagir harmoniosamente entre si, colaborando para que o leitor/observador alcance um entendimento maior e mais profundo do assunto tratado, pois, de acordo com Zeegen, boas ilustrações:

**[...] incentivam o espectador a pensar, a tirar mais do texto do que a mensagem que salta à vista e a alcançar um entendimento maior e mais profundo do assunto. Grandes ilustrações são como grandes histórias e narrativas – exigem que o espectador se envolva ativamente para que possa compreendê-las plenamente (ZEEGEN, 2009, p. 20).**



Zeegen compara grandes imagens a grandes histórias ou narrativas, por exigirem do leitor/espectador um envolvimento maior e mais ativo na construção de sentido dessa imagem. De fato, as imagens também podem ser narrativas. Para entendermos melhor esse conceito de imagem-narrativa, é preciso, primeiramente, compreendermos a definição de narrativa. Dentro dos estudos literários, a narrativa é um discurso capaz de evocar um mundo dado como real ou imaginário, situado em um tempo e um espaço determinado (SODRÉ, 1988). Ou seja, a narrativa é a capacidade humana de criar uma imagem por meio do discurso. A imagem, por sua vez, pode se tornar narrativa por meio dos elementos que a compõe e formam seu discurso. A linguagem tanto verbal quanto visual é denotativa e pode nos persuadir por meio de seus elementos. Uma história pode dar origem a uma imagem e vice-versa.

Uma única imagem pode transmitir uma dose considerável de significado conceitual, verbal e emocional, uma espécie de mensagem não literal, mas subjetiva. A disposição de duas ou mais imagens em sequência pode aumentar consideravelmente sua narratividade, pois olhá-las em sequência leva o leitor a, imediatamente, estabelecer uma relação entre elas. No entanto, mesmo uma única imagem é capaz de criar uma narrativa, como pode ser observado nos trabalhos a seguir.

Figura 1.20 | Dave McKean – Ilustração realizada para o site: *Draw the Line* (2017)



Fonte: <<https://drawthelinecomics.com/2017/02/05/get-to-it-actions-you-can-take-right-now/#jp-carousel-344>>. Acesso em: 25 maio 2018.

Figura 1.21 | Jaime Huxtable – Ilustração realizada para o site: *Draw the Line* (2017)



Fonte: <[https://drawthelinecomics.files.wordpress.com/2017/01/135\\_jaime\\_huxtable.jpg](https://drawthelinecomics.files.wordpress.com/2017/01/135_jaime_huxtable.jpg)>. Acesso em: 25 maio 2018.



## Assimile

Sintetizando o que foi dito sobre o poder das imagens:



Uma imagem causa um efeito tão forte que não se pode resumir a uma simples representação de objetos, lugares ou pessoas. É um espaço simbólico e emocional que desloca a experiência física (ou a sua lembrança) na mente de quem a vê. Isso se aplica tanto a imagens reais como a imagens artificiais. Usada com competência uma imagem é o instrumento de comunicação mais poderoso. (CHINEN, 2011, p.103)

Como já estudado anteriormente, a ilustração está, por definição, subordinada a um texto, podendo ser um desenho, uma pintura, uma gravura, uma *digital art* e até mesmo uma fotografia. Diferentemente de uma imagem, que responde de forma autônoma, a ilustração está inevitavelmente atrelada a um texto que pode estar, inclusive, representado na ilustração, como em um cartaz ou convite, capa de livro ou de um CD. Nessas circunstâncias, as letras, os números ou as palavras adquirem qualidades pictóricas distintas, elas associam seu conteúdo verbal intrínseco a um conteúdo pictórico, visual e emocional, adquirindo, assim, a qualidade de um símbolo (Figuras 1.22 e 1.23).



as mesmas, alterando-se apenas as técnicas e ferramentas para seu emprego. No design “denomina-se *tipo* o conjunto formado pelas letras do alfabeto, numerais, sinais diacríticos e de pontuação”. (CHINEN, 2011, p. 76). Existe uma infinidade de “tipos” divididos e agrupados em famílias, no entanto, a maior distinção entre os tipos são os classificados “com serifa” ou “sem serifa”. Na tipografia, as “serifas” são pequenos prolongamentos ou traços que ocorrem no fim das hastes das letras (Figura 1.25). Tipologia, ou tipografia é um parâmetro estilístico que orienta a criação de um alfabeto, ou seja, uma família tipográfica em determinado texto escrito, cunhado ou impresso.

Figura 1.25 | Exemplo de tipos com e sem serifa



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/91/Serif\\_and\\_sans-serif\\_03.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/91/Serif_and_sans-serif_03.png)>. Acesso em: 25 maio 2018.



### Pesquise mais

A história da criação do alfabeto perpassa por diversas culturas. Os fenícios foram os primeiros a criarem um sistema de símbolos representando sons e palavras, o que posteriormente foi aprimorado pelos gregos, chegando até os romanos que ajudaram a disseminar. Para saber mais sobre a criação do alfabeto, procure assistir no canal de sua preferência ao documentário:

A HISTÓRIA da palavra. Direção de Sang Ho-Han, Gênero: Documentário; Subgênero: Educativo. Coreia do Sul. 2007. 90 min. son., color.

Para consolidar o que foi aprendido até aqui, vamos ver alguns exemplos de cases de sucesso no que se refere à fusão entre texto e imagem para publicidade. Nas áreas de relações públicas,

propaganda e *marketing*, o termo inglês “case” (caso) se refere à descrição de um trabalho realizado nas citadas áreas ou áreas correlatas, que consiste em uma análise da eficácia das estratégias e operações realizadas.

Observe os exemplos de alguns trabalhos do cineasta e designer norte-americano Saul Bass (1920-1996).

Figura 1.26 | Pôster do filme: *The Man with the Golden Arm* (1955)



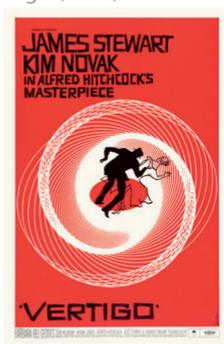
Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Movie\\_posters\\_by\\_Saul\\_Bass#/media/File:The\\_Man\\_with\\_the\\_Golden\\_Arm.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Movie_posters_by_Saul_Bass#/media/File:The_Man_with_the_Golden_Arm.jpg)>. Acesso em: 25 maio 2018.

Figura 1.27 | Pôster do filme: *Anatomy of a Murder* (1959)



Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Movie\\_posters\\_by\\_Saul\\_Bass#/media/File:AnatomyMurder2.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Movie_posters_by_Saul_Bass#/media/File:AnatomyMurder2.jpg)>. Acesso em: 25 maio 2018.

Figura 1.28 Pôster do filme: *Vertigo* (1958)



Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=movie+posters+saul+bass&title=Special:Search&go=Go&searchToken=4ublgjwf9475ay3yrfpxefe#/media/File:Vertigomovie\\_restoration.jpg](https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=movie+posters+saul+bass&title=Special:Search&go=Go&searchToken=4ublgjwf9475ay3yrfpxefe#/media/File:Vertigomovie_restoration.jpg)>. Acesso em: 25 maio 2018.

Saul Bass foi um famoso cineasta e designer norte-americano que ficou mundialmente conhecido pelo seu trabalho de *Design* gráfico para o cinema, trabalhando com grandes mestres da sétima arte, como Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick e Martin Scorsese. Fugindo do modismo de sua época, em que os cartazes de cinema faziam sempre referência às cenas mais importantes dos filmes, como também era comum em alguns trailers, Bass defendia a ideia de que um bom cartaz deveria apresentar apenas um conceito, ideia ou o tema expresso no filme, instigando a curiosidade do espectador. Com grande influência da escola de artes plásticas, design e arquitetura alemã, a Bauhaus, Bass estendeu seus princípios da produção de cartazes para sequências de créditos de abertura e em todos seus outros trabalhos gráficos.



### Pesquise mais

A *Staatliches-Bauhaus* (Casa Estatal da Construção) foi a primeira escola de design do mundo. Fundada por Walter Gropius, em 1919, na Alemanha, revolucionou o design moderno. Sua influência é percebida e cultuada até os dias de hoje, podendo ser apreciada em móveis, utilitários domésticos e até mesmo no design de *smatphones*.

Para saber mais acesse:

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural. Bauhaus. São Paulo, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo368/bauhaus>>. Acesso em: 14 jun. 2018.

Nos trabalhos de Bass que foram destacados, podemos perceber a combinação de diferentes elementos e informações, como o texto, as figuras geométricas e o mais recorrente elemento presente em seu trabalho, a silhueta, todos dispostos de forma harmoniosa e agradável. Já a cor, por sua vez, exerce um enorme e poderoso estímulo visual, sua utilização como recurso de comunicação é de grande valor, conforme nos indica Chinen: “[...] as cores possuem componentes fortemente ligados às experiências sensoriais das pessoas e que são influenciados pela cultura, por aspectos emocionais e instintivos” (2011, p. 76). Bass utiliza com maestria esse recurso cromático. Em relação à tipografia, Bass consegue alcançar

soluções ideais no *design* e na composição dos tipos, fazendo-os interagir de forma orgânica com a imagem. Podemos perceber que, em todos os pôsteres, existe uma alternância e um equilíbrio entre áreas sólidas e as figuras no espaço, possibilitando uma boa visualização das informações textuais.



### Refleta

Considerando o que foi estudado, pense nas relações entre Ilustração, Arte e *Design*. Por que essas divisões muitas vezes hierárquicas acontecem? Qual é a validade delas?

Como visto anteriormente, o texto, ou os tipos, assim como as formas e as figuras, são informações com as quais o ilustrador tem que lidar na criação de seu projeto. O trabalho do ilustrador é encontrar a melhor solução possível para organizar essas informações no espaço, possibilitando uma boa visualidade para o texto sem que este entre em conflito com as outras informações, desenvolvendo, assim, uma comunicação clara e objetiva.

## Sem medo de errar

Após estudar as conexões entre Ilustração e Design na comunicação visual e entender as relações entre texto e imagem na composição visual, exemplificadas nos cases de sucesso apresentados, você pôde entender mais sobre como criar imagens capazes de agrar valor ao texto, expandindo seu significado. Você também pôde ver como a imagem, mesmo sem a presença do texto, pode ter um valor narrativo, e como o texto, por sua vez, também pode ter qualidades pictóricas quando inseridos em uma imagem. Vamos dar uma olhada no que mais você aprendeu neste estudo:

A começar pelo trabalho do ilustrador, este consiste basicamente em organizar diferentes elementos ou informações (figura, forma, texto) no espaço, criando um conjunto harmônico e atraente capaz de transmitir, o melhor possível, a ideia ou a

mensagem que se quer comunicar. Uma composição bem-feita torna a leitura do trabalho mais fluida, possibilitando que o leitor/observador compreenda a mensagem de forma clara e objetiva. Para isso, resolver adequadamente as questões de figura e fundo, buscando equilíbrio e harmonia, determinará todo o resto da organização espacial, afetando diretamente a percepção que o leitor terá de cada elemento.

Você pôde perceber que o campo da Ilustração não só faz fronteira entre a Arte e o *Design* como se apropria de suas particularidades, experimentando materiais e ideias na busca de soluções inventivas para os problemas visuais que possam surgir a cada projeto. Não há limites nem barreiras para o uso de quaisquer materiais ou técnicas, dessa forma, a ilustração se configura em uma linguagem híbrida, devendo apenas ser observado se o conjunto de informações reunidas no espaço está interagindo harmoniosamente.

Retomando nossa situação de contexto, lembra-se de que, para concorrer a vaga de ilustrador, foi posto a Olímpio um desafio? Elaborar uma ilustração que fosse capaz de, em uma única imagem, sintetizar sua ideia dentro do caderno juvenil do jornal *Folha Local*. Chegou a hora de ajudar Olímpio a finalizar essa ilustração.

Não se esqueça que, uma única imagem pode muito bem contar uma história, assim como pode transmitir uma dose considerável de significado conceitual, verbal e emocional, capaz de levar o leitor a estabelecer uma relação com ela, pois no campo da Ilustração, o essencial é o pensamento. Os conceitos e as ideias são a base de um trabalho de sucesso.

Com todos esses conhecimentos, você está apto a pôr em prática tudo o que apreendeu e será capaz de produzir com Olímpio a ilustração de sua peça publicitária. Opte pela melhor solução técnica ou conceitual que o trabalho demanda considerando o público proposto. Lembre-se, não há limites para a criatividade e invenção. Depois de tudo que aprendeu nesta unidade de ensino, a ilustração que Olímpio desenvolveu com sua ajuda deve expressar algo como a figura abaixo:

Figura 1.29 | Norman Rockwell. Capa da revista norte-americana The country Gentleman de agosto de 1919



Fonte: <[https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Norman\\_Rockwell\\_Cover-August\\_16,\\_1919.jpg](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Norman_Rockwell_Cover-August_16,_1919.jpg)>. Acesso em: 10 jul. 2018.

Bom trabalho!

## Faça valer a pena

**1.** A Ilustração transita entre as disciplinas de Arte e de Design, apropriando-se das particularidades de cada umas dessas linguagens. A experimentação de ideias e de materiais e técnicas é essencial para a criação de um trabalho distinto.

Por ser capaz de misturar diversas técnicas e materiais, a ilustração é considerada uma arte:

- a) Menor.
- b) Visual.
- c) Híbrida.
- d) Impressa.
- e) Pop.

**2.** Para se criar um projeto, o artista gráfico tem que levar em conta primeiramente o tipo de mídia em que seu trabalho será veiculado, seja

um livro, um folheto, um cartaz, uma página de *website*, um cartão, um *Banner* ou *Folder*, e, em segundo lugar, é preciso considerar o seu formato: vertical, horizontal, quadrado, ovalado.

Considerando esses aspectos formais, podemos dizer que:

I. O trabalho tanto do designer quanto do ilustrador consiste basicamente em combinar diferentes elementos no espaço, organizando-os de maneira tal que possam criar um conjunto harmônico e atraente.

II. O modo como o artista preenche e ocupa o espaço, independentemente do formato do veículo, afeta diretamente a maneira como seu conteúdo será percebido pelo leitor/observador.

III. Uma composição bem-feita é mais importante que o texto ou a ideia expressa, pois o que interessa é que o leitor/observador tenha um prazer estético com o trabalho.

Assinale a alternativa correta.

- a) Apenas a afirmação II está correta.
- b) Apenas a afirmação III está correta.
- c) Apenas a afirmação I está correta.
- d) As afirmações I, II e III estão corretas.
- e) Apenas as afirmações I e II estão corretas.

**3.** A história do alfabeto ocidental é milenar. Constituída pela contribuição de diversas culturas, o desenho e formato das letras sofreu diversas mudanças através dos séculos, mas sua essência enquanto símbolo e sua forma de utilização continua praticamente a mesma, alterando-se apenas as técnicas e ferramentas para seu emprego.

Existe uma infinidade de tipos, mas em sua maioria, são classificados de duas maneiras, a saber:

- a) Com *Itálico*, ou sem *itálico*.
- b) Com **negrito** ou sem **negrito**.
- c) Com *serifa* ou sem *serifa*.
- d) *Justificado* ou *centralizado*.
- e) **Maiúsculo** ou **minúsculo**.

# Referências

- ADORNO, T. W. **A indústria cultural**. São Paulo: Ática, 1986.
- BARROS, J. T. de. A cultura da Imagem. **Horizonte**, Belo Horizonte, v. 2, n. 4, p. 49-59, 2004. Disponível em: <<http://seer.pucminas.br/index.php/horizonte/article/view/579/610>>. Acesso em: 5 jul. 2018.
- BASS, Jennifer & Kirkham, Pat. **Saul Bass: A Life in Film and Design**. Laurence King Publishers, 2011.
- CÂMARA, B. **O nascimento da imprensa**. [s.l.]. 6 ago. 2009. Disponível em: <<http://jornalivros.com.br/2009/08/o-nascimento-da-imprensa/>>. Acesso em: 25 maio 2018.
- CAMARGO, L. A imagem na literatura e na ilustração para crianças. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 5, n. 9, 1987. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/8872>>. Acesso em: 25 maio 2018.
- CHINEN, Nobu. **Curso básico Design Gráfico**. São Paulo: Editora Escala, 2011.
- HALL, Andrew. **Fundamentos Essenciais da ilustração**. São Paulo: Rosari, 2012.
- LINDEN, S. V. der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- MARTINELLO, G. T.; JUNIOR, M. A. B. As tricotomias de Pierce no referente Toy Art: Representâmen, objeto e interpretante na mensagem publicitária. **Revista Iniciacom**, vol. 4, n. 2, 2012. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/iniciacom/article/view/1159/1063>>. Acesso em: 5 jul. 2018.
- PEIRCE, C. S. **Semiótica**. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- SANTAELLA, L. **O que é a Semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- \_\_\_\_\_. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Teoria geral dos signos**. São Paulo: Pioneira, 2000.
- SODRÉ, Muniz. M. **Best-Seller: a Literatura de Mercado**. São Paulo: Editora Ática, 1988.
- SOUZA, J. P. **Elementos de Teoria e Pesquisa da Comunicação e dos Media**. 2. ed. Porto, 2006.
- ZEEGEN, L. **Fundamentos de ilustração: como gerar ideias, interpretar briefings**. Porto Alegre: Bookman, 2009.



# Ilustração: história, usos e processos

## Convite ao estudo

Os meios de reprodução da imagem surgidos em meados do século XV mudaram para sempre a forma como o homem produz e difunde o conhecimento e a informação. No início, esses meios se constituíam de técnicas artesanais, como a cópia manuscrita, produzida pelos escribas nas abadias e monastérios no período medieval. A descoberta da técnica de gravura garantiu a reprodução das imagens em série, necessitando de apenas uma matriz para se produzirem centenas de cópias. Hoje, podemos encontrar pessoas que têm, em casa, uma impressora capaz de reproduzir em segundos qualquer imagem que se deseje. A ilustração está presente em várias áreas profissionais, como: arquitetura, design de moda e de interiores, editorial e cinematográfica, entre outras.

Para que você possa vislumbrar todos os conceitos que serão abordados nesta segunda unidade, proponho a você uma situação da realidade profissional que o acompanhará em seus estudos: suponhamos que você seja convidado, por uma instituição cultural de sua cidade, para fazer a curadoria de uma exposição que tem como tema os usos e processos da ilustração e das técnicas reprodutivas no decorrer da história até os dias de hoje. Por onde você começaria? Que recortes históricos você faria? Quais artistas selecionaria?

Você poderá tomar, como ponto de partida, o conteúdo que vamos aprender na Seção 2.1 (História da Ilustração), conhecendo a tradição medieval da produção das iluminuras, passando pelos vários tipos de técnicas de gravura produzidas

no Ocidente e no Oriente, bem como a arte cartazista do século XIX e os usos e aplicação da ilustração no século XX. Na Seção 2.2 (Aplicabilidade da Ilustração I), você conhecerá diversas aplicações profissionais da ilustração dentro dos mais diversos campos, como a arquitetura, o design, a ilustração científica, a ilustração em moda e a ilustração para livros. Já na Seção 2.3 (Aplicabilidade da Ilustração II), você vai se aprofundar um pouco mais nas especificidades da ilustração, como em livros infantis, na publicidade, na produção de storyboard e histórias em quadrinhos, e também em infográficos para o meio editorial.

Convido você a investigar os usos e processos da ilustração, desde seus primórdios até os dias de hoje, para que possa realizar, com êxito, a curadoria de sua exposição.

Bons estudos!

# Seção 2.1

## História da ilustração

### Diálogo aberto

Você aceitou o convite da instituição cultural de sua cidade para fazer a curadoria de uma exposição cujo tema será: *Os usos e processos da ilustração e das técnicas reprodutivas através da história até os dias de hoje*. Para poder iniciar o seu trabalho curatorial, será preciso, antes de tudo, conhecer a história dos processos de reprodução da imagem.

Nessa seção você estudará como se dava a reprodução da imagem na Antiguidade Tardia da história, registrada por volta de 300 – 480 d. C.; também conhecerá as técnicas de reprodução artesanal, feitas, a princípio, por meio da cópia manuscrita. Tomará conhecimento da descoberta e do desenvolvimento das técnicas de gravura e do surgimento da arte cartazista, chegando até os usos da ilustração no século XX. Antes de todo mundo ter um smartphone ou mesmo uma impressora, a produção e veiculação das imagens nem sempre foram fáceis e imediatas. Uma série de rupturas e um grande desenvolvimento tecnológico precisaram acontecer para que a humanidade pudesse avançar com a disseminação de conhecimento e informação possíveis somente por meio da reprodução. Para que seu recorte curatorial tenha base sólida, você terá que descobrir: quais os pontos de ruptura na tradição da reprodução e seus resultados? Como eram feitas as reproduções imagéticas antes do surgimento das tecnologias que conhecemos hoje? E qual o papel do ilustrador no mundo digital de hoje?

### Não pode faltar

Entre os séculos XII e XV foram produzidos manuscritos ilustrados, feitos com extrema minúcia e ricamente elaborados, que ficaram também conhecidos como **iluminuras**. As iluminuras tornaram-se sinal de prestígio: produzidas por habilidosos

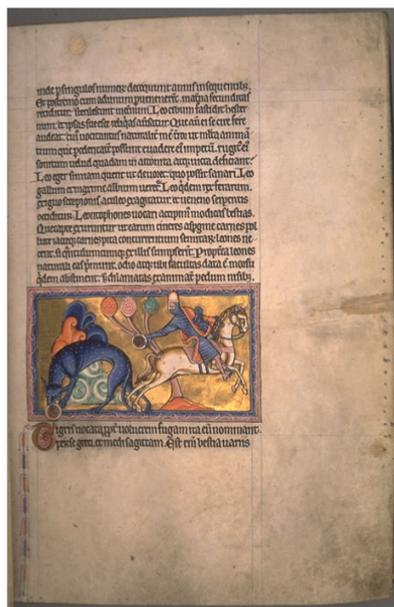
ilustradores, eram destinadas a poucos compradores. Sua manufatura se dava a partir do **velino**, um tipo de pergaminho feito de pele de cordeiro curtida nas oficinas, mosteiros e até em ateliês de artistas leigos. Essas folhas de velino tinham, à época, a mesma função que o papel tem hoje. Cortadas do tamanho a que seria destinado o livro, eram a superfície de trabalho do escriba (como era chamado o escrivão no medievo). Após efetuar as cópias dos textos, os escribas deixavam espaços a serem preenchidos pelos artistas com ilustrações, títulos, cabeçalhos, bordas e letras capitulares maiúsculas que iniciavam os textos. Essas ilustrações eram ricamente trabalhadas e ornamentadas com filigranas de ouro e prata.

Figura 2.1 | Fólio 5 do *Bestiário de Aberdeen* – Adão nomeia os animais (1200). Iluminura, 0,30cm x 0,21cm. *Aberdeen University Library*. O *Bestiário de Aberdeen* foi produzido na Inglaterra por volta de 1200. Escrito em latim, é composto de 103 fólios



Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/Aberdeen\\_Bestiary?uselang=ptbr#/media/File:AberdeenBestiarioFolio005rAdamNamesAnimalsDetail.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Aberdeen_Bestiary?uselang=ptbr#/media/File:AberdeenBestiarioFolio005rAdamNamesAnimalsDetail.jpg)>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.2 | Fólio 8 do *Bestiário de Aberdeen* – Tigre (1200). Iluminura, 0,30cm x 0,21cm. *Aberdeen University Library*



Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/Aberdeen\\_Bestiary?uselang=ptbr#/media/File:AberdeenBestiarioFolio008rTiger.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Aberdeen_Bestiary?uselang=ptbr#/media/File:AberdeenBestiarioFolio008rTiger.jpg)>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Por definição, iluminura é um tipo de pintura decorativa com base em representações imagéticas aplicadas a diversas superfícies destinadas ao manuscrito como o pergaminho, papiro e a madeira, como no caso dos códices. Como ofício, a iluminura foi muito importante durante todo o período medieval, elaborada por exímios artistas em conventos e abadias, muito conhecidas por seu refinamento artístico e impressionante nível de detalhes. As iluminuras levam esse nome por conta do uso da douração feita com ouro aplicado à superfície. O termo vem do verbo latino *illuminare*, “iluminar”, do latim *lumen* (luz), por alusão à luminosidade do ouro e da prata utilizados nas ilustrações. Por consequência, seus artistas são chamados de “iluminadores”. O termo iluminura também pode ser encontrado em diversos livros associados à “miniatura”, termo italiano derivado do latim, *miniare*, por conta de seu tamanho, muitas vezes diminuto e extremamente detalhado.



## Exemplificando

Os *Codex* – do latim “livro” ou “bloco de madeira”–, ou como são mais conhecidos, “códices”, são manuscritos gravados em madeira, produzidos da Antiguidade Tardia até a Idade Média. Um dos mais suntuosos e importantes manuscritos iluminados da arte religiosa medieval é o *Livro de Kells*, também conhecido como o *Grande Evangelário de São Columba*, produzido e iluminado com motivos ornamentais por monges celtas por volta do ano de 800 d. C.

Figura 2.3 | Fólio 292 do *Livro de Kells* – *In principio erat verbum* (800). Iluminura, 0,33 cm x 0,25 cm. Trinity College Dublin. Esse fólio decora a introdução ao Evangelho Segundo João



Fonte: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Livro\\_de\\_Kells#/media/File:KellsFol292rIncipJohn.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Livro_de_Kells#/media/File:KellsFol292rIncipJohn.jpg)>. Acesso em: 25 jun. 2018.

É importante ressaltar o fato de que, quando tratamos de iluminuras, não existem muitos vestígios históricos a respeito de autoria e criação. Como é o caso do *Bestiário de Aberdeen* (Figuras 2.1 e 2.2), criado por volta do ano de 1200 no território do que é hoje a Inglaterra, trata-se de um dos mais importantes exemplares de seu tipo. Seu texto, de caráter fisiológico, descreve todo tipo de seres, reais ou fabulosos, acompanhados de textos moralizantes, e suas iluminuras serviam de metáforas para o ensino da doutrina cristã, ou seja, não era um livro científico, mas alegórico. É uma tradução latina do texto *Fisiólogo*, escrito no século IV em grego. Não se sabe quem foi o autor do *Bestiário*, tão pouco a quem se destinava.

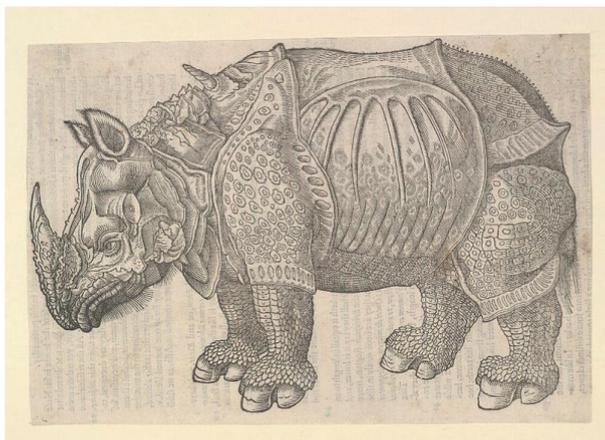
Muitos dos iluminadores eram monges que passaram suas vidas isolados em abadias ou monastérios produzindo de forma anônima. Acreditavam que Deus lhes concederiam todo o louvor e reconhecimento merecidos pelo trabalho que fizessem, pois, no medievo, os livros que mais se utilizaram de iluminuras foram os livros de cunho religioso, como fragmentos bíblicos, os livros de salmos, conhecidos como saltérios, e os chamados “Livro das horas”, livros de devoções de “horas” específicas das vidas de Cristo e da Virgem Maria, ou sobre as orações ou morte dos Santos. Variava também entre calendários e atividades cristãs atribuídas aos meses do ano.

As iluminuras eram objetos particulares: por mais que os livros antigos fossem copiados pelos escribas, cada iluminura era uma imagem única, impossível de ser replicada. Isso só veio a mudar com a descoberta da técnica da gravura.

A primeira técnica de reprodução de imagens que se tem conhecimento é a da gravura em madeira. O mais antigo livro impresso com imagens provenientes dessa técnica é o *Sutra Diamante*, produzido na China em 868. No entanto, só na Idade Média essa técnica será descoberta pelo mundo ocidental. A partir do século XV, a gravura em madeira – também conhecida como xilogravura –, torna-se um dos principais métodos de reprodução de imagens que, juntamente com a popularização da tipografia na Europa, alavancou a produção e a difusão dos livros ilustrados, contribuindo de maneira inestimável para o desenvolvimento das artes e de várias áreas do conhecimento humano. Um dos maiores

nomes da xilografia nesse período é o artista alemão Albrecht Dürer (1471-1528).

Figura 2.4 | *Rinoceronte de Dürer*. Albrecht Dürer, (1515). Xilografia, 21,4 cm x 29,8 cm, tinta sobre papel. *British Museum*, Londres. Gravura realizada por Albrecht Dürer com base em uma descrição escrita, de autoria anônima, de um rinoceronte-indiano



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/42/Bodleian\\_Libraries%2C\\_Print\\_of\\_rhinoceros.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/42/Bodleian_Libraries%2C_Print_of_rhinoceros.jpg)>. Acesso em: 25 jun. 2018.

O termo "gravura" vem do verbo "gravar"; diz respeito a talhar, sulcar ou escavar uma superfície. Esse tipo de marca é encontrado em sítios arqueológicos do mundo inteiro e remonta à aurora da humanidade, assim como o gesto de imprimir que, no caso da gravura, consiste no ato de pressionar a superfície sulcada e carregada com tinta contra outra superfície. Desse modo, surgiu a gravura de estampa e a possibilidade de reprodução. A matriz é como chamamos o suporte em que a imagem é gravada de forma permanente. Esse objeto, então, é entintado e premido contra outra superfície na qual a imagem será transferida. O suporte mais comum para a estampa é o papel. A multiplicação da imagem decorre da repetição desse mesmo processo. A partir do domínio desse tipo de reprodução, vários outros surgiram, chegando até a era digital. Para o ilustrador, todos os métodos são válidos e utilizados até hoje, pois cada meio de reprodução confere ao trabalho características estéticas distintas que podem ser usadas em benefício do trabalho do ilustrador. Nesse sentido, é a imaginação e os objetivos do trabalho que demandam uma técnica ou outra para a realização

de sua ilustração. Vamos falar um pouco mais dessas diferentes técnicas de gravura a seguir.

A xilogravura é uma técnica em que se utiliza uma prancha de madeira como matriz, a qual é gravada empregando-se ferramentas muito específicas, chamadas goivas, que ajudam a produzir os sulcos na madeira. Em seu processo de impressão, a superfície plana da prancha de madeira que permaneceu intocada pelas goivas recebe uma carga de tinta e então é prensada sobre a superfície do papel. Geralmente, usa-se uma prensa ou algum objeto (como uma colher de pau) para fazer a transferência de tinta da matriz para o papel. As partes claras, em que se vê a cor do papel, são correspondentes às partes sulcadas da matriz, e as partes escuras correspondem à superfície plana da matriz que foi entintada.

Figura 2.5 | Exemplo de matriz sulcada e goivas utilizadas na técnica de xilogravura. Foto: Divulgação/Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo



Fonte: <<http://acontecesabento.com.br/blog/2016/05/18/museu-promove-oficina-de-xilogravura/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

A gravura em metal, também conhecida como gravura em encavo, desenvolveu-se na Europa por volta do século XV. Sua matriz é feita de metal, podendo se utilizar cobre, alumínio, latão, ferro e zinco. A matriz de metal é gravada com ferramentas próprias, como buril e ponta-seca, ou por meio de processos químicos, utilizando-se os ácidos que corroem o metal. Seu processo de impressão é o oposto da xilogravura, pois o entintamento da matriz é feito dentro dos sulcos gravados sobre a placa de metal e não sobre a superfície da matriz.

Figura 2.6 | *As três Cruzes*. Rembrandt (1653). Gravura em metal, 38 cm x 38 cm Rijksmuseum, Holanda



Fonte: <[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Three\\_Crosses#/media/File:Rembrandt\\_The\\_Three\\_Crosses\\_1653.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Three_Crosses#/media/File:Rembrandt_The_Three_Crosses_1653.jpg)>. Acesso em: 21 set. 2018.



### Pesquise mais

A gravura em metal é uma das mais antigas técnicas de gravura, produzida desde 1500 e adotada por vários mestres da história da arte como Albrecht Dürer e Rembrandt, sendo utilizada por artistas do mundo inteiro até os dias de hoje. Para saber mais sobre o processo de produção de uma gravura em metal e conhecer um ateliê de gravura por dentro, assista ao vídeo do link que segue.

OFICINAS Culturais do Estado de São Paulo. ATELIE DE GRAVURA | Oficina Cultural Oswald de Andrade. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=LU6l\\_uj2hTg](https://www.youtube.com/watch?v=LU6l_uj2hTg)>. Acesso em: 28 jun. 2018. (Vídeo do YouTube).

A xilogravura e a gravura em metal proliferaram pelo mundo ocidental desde o século XV. No entanto, no Oriente, a arte da ilustração seguiu um caminho um pouco diferente. Conhecida vulgarmente como **estampa japonesa**, a arte do *Ukiyo-ê* (tradução literal: retratos do mundo flutuante) é um gênero de xilogravura que se desenvolveu no Japão no período Edo, entre os séculos XVII e XIX, ilustrando temas dos mais variados, como lutadores de sumô, teatro

kabuki e a beleza feminina. Também eram muito comuns cenas históricas, paisagens, flores e temas de cunho erótico, consumidos pela classe mercante e hedonista que prosperou durante o início do período Edo. As gravuras de *Ukiyo-ê* são diferentes das xilogravuras ocidentais, pois as primeiras apresentavam uma gradação de cores muito mais elaborada do que a de qualquer artista ocidental. O Japão ficou três séculos sem contato com o mundo ocidental, o que acarretou em um estilo original de expressão em gravura. Sua beleza era tamanha que gerou um grande impacto nos artistas ocidentais do final do século XIX, após a reabertura do Japão para o mundo ocidental. Artistas como Ando Hiroshige (1797-1858) e Katsushika Hokusai (1760-1849) influenciaram fortemente a geração de impressionistas franceses como Edgar Degas, Édouard Manet, Claude Monet, chegando até os artistas pós-impressionistas, como Van Gogh e Toulouse-Lautrec. Essa onda de gravuras japonesas que invadiu o ocidente e influenciou um grande número de artistas ficou conhecida como “japonismo”.

Figura 2.7 | A grande onda de Kanagawa. Katsushika Hokusai (1830). Gravura *Ukiyo-ê*, 25 cm x 37cm. É a obra mais famosa de Hokusai

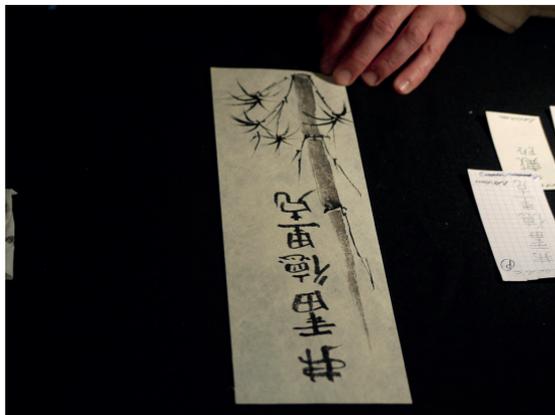


Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Great\\_Wave\\_off\\_Kanagawa2.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Great_Wave_off_Kanagawa2.jpg)>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Outra técnica de ilustração japonesa que ficou muito famosa no ocidente é o *Sumi-ê*, uma técnica de pintura milenar oriental, surgida na China, levada depois ao Japão pelos monges zen, onde se desenvolveu e se difundiu. *Sumi-ê* significa, literalmente, “pintura com tinta”. Originalmente, o *Sumi-ê* retratava temas religiosos de influência budista. Mas, por volta do século XV, passou também a

tomar como tema, pássaros, flores e paisagens. Sua técnica mistura desenho com elementos da caligrafia japonesa. Em sua filosofia, o *Sumi-ê* busca a essência em uma economia de gestos. De caráter monocromático, os *Sumi-ê* são feitos apenas com tinta e pincel.

Figura 2.8 | Exemplo de *Sumi-ê* feito nos dias de hoje durante um festival de cultura japonesa na cidade Toulon, na França (2009)



Fonte: <<https://www.japaes.com/wp-content/uploads/2015/03/sumie-2.jpg>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

No século XIX, o japonismo influenciou a arte moderna ocidental, e um de seus maiores representantes, o francês Henri Toulouse-Lautrec (1864-1901) não escapou. Em suas obras, Toulouse-Lautrec usa uma economia de traços e cores, executados com gestos rápidos. A síntese é sua maior característica. Seu estilo inconfundível parecia combinar perfeitamente com um gênero muito específico da ilustração: os cartazes e pôsteres publicitários. Antes de Toulouse-Lautrec, os cartazes não tinham nenhuma aspiração maior do que meramente informar, sempre com muito texto e pouca preocupação com as imagens. Com seus cartazes de espetáculos, esse grande artista inaugurou uma nova forma de publicidade, capaz de cativar, conquistar e seduzir seu observador. Para a reprodução de seus cartazes, os artistas do século XIX utilizavam-se de um tipo de gravura diferente dos tipos que vimos até aqui, porém, com um princípio parecido, conhecido como Litografia ou Litogravura. Com essa técnica, desenha-se sobre uma matriz (de pedra calcária ou metal) com lápis gorduroso e, em seguida, molha-se essa matriz. Como a gordura repele a água, apenas as áreas onde não havia

desenho ficam molhadas, destacando as linhas desenhadas. Na sequência, comprime-se a matriz sobre o papel com o auxílio de uma prensa, efetuando-se então, a transferência da imagem da matriz para o papel. Apesar da similaridade de processos, a litogravura é uma técnica planográfica, seu desenho se constitui a partir do acúmulo de gordura sobre a matriz, ao contrário da xilogravura e da gravura em metal, em que esse processo se dá por meio das fendas e sulcos feitos na matriz.

Figura 2.9 | *Moulin Rouge: la Goulue*. Henri Toulouse-Lautrec (1891). Litogravura, 1,90 cm x 1,17 cm. *Civica Racolta di Stampe Bertarelli*, Milão



Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Henri\\_de\\_Toulouse-Lautrec\\_-\\_La\\_Goulue,\\_1891\\_-\\_The\\_Metropolitan\\_Museum\\_of\\_Art.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Henri_de_Toulouse-Lautrec_-_La_Goulue,_1891_-_The_Metropolitan_Museum_of_Art.jpg)>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Todas as técnicas de reprodução da imagem discutidas até aqui têm como característica seu procedimento artesanal. No século XX, com o avanço das tecnologias de reprodução da imagem, a ilustração torna-se indissociável de quaisquer veículos de comunicação – primeiramente os impressos, em seguida, os digitais –, tornando-se parte integrante da vida contemporânea que, cada vez mais, incondicionalmente, é mediada pelas imagens, produzidas em escalas inimagináveis por esses artistas pioneiros da reprodução.

No cinema, os cartazes foram de grande importância desde o nascimento da sétima arte. Em estudos anteriores você viu alguns

dos cartazes do grande designer gráfico norte-americano Saul Bass (1920-1996), mas ele não foi o único grande nome da arte cartazista do século XX; também poderíamos citar Drew Struzan, grande ilustrador norte-americano responsável por alguns dos cartazes mais inesquecíveis da história do cinema, como os da saga “Star Wars”, das trilogias “De volta para o Futuro” e “Indiana Jones”, “Os Goonies”, entre outros. Struzan já ilustrou mais de 150 pôsteres para mais de 150 filmes. Os cartazes ilustrados para cinema tiveram seu auge até a década de 1980 e início da década de 1990. O avanço da tecnologia e da computação, que facilitam a manipulação digital foi um grande golpe, o que causou o declínio dos cartazes pintados a mão.

Figura 2.10 | Cartaz do filme: *De volta para o futuro* (1985), Drew Struzan. 92 cm x 61 cm. Acrílico sobre placa de gesso



Fonte: <<http://www.drewstruzan.com/illustrated/documents/img/gm0807021549439505.jpg>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Assim como no cinema e na TV, as ilustrações pintadas a mão foram muito utilizadas na criação cenográfica de programas, sobretudo dos programas infantis. Seu declínio também ocorreu por conta das facilidades digitais, como o crescente uso do *Chroma Key*, uma técnica de efeito visual digital que consiste em se substituir uma imagem por outra pelo anulamento de uma cor padrão, como o verde ou o azul, mais comumente utilizados. O cinema de Hollywood se vale muito dessa técnica de computação gráfica para a criação dos efeitos digitais,

ou CGIs (*Computer-Generated Imagery*). Na TV, praticamente todos os programas jornalísticos utilizam-se desse recurso. Essa mudança de paradigma, ao contrário do que se imagina, não extinguiu a profissão do ilustrador, muito pelo contrário, acabou por expandir seu campo de atuação, exigindo que o ilustrador se reciclasse e aprendesse a dominar essas novas ferramentas digitais.

Um outro campo em crescente ascensão para ilustradores hoje é o mundo dos Games, tanto para ilustradores que utilizam materiais convencionais quanto para os artistas digitais. Antes de os programadores produzirem seus milhares de códigos, existe uma peça fundamental entre o roteiro do jogo e sua programação: o *character design*. O trabalho desse ilustrador, responsável pela criação do design dos personagens, é fundamental para qualquer jogo de sucesso. O diminuto encanador italiano de blusa e chapéu vermelho, vestindo um macacão azul e que leva o nome de Mário, conquistou uma legião de fãs no mundo inteiro. Criado em 1977 pelo designer e produtor de jogos eletrônicos japoneses Shigeru Miyamoto para estrelar a franquia *Super Mário*, da desenvolvedora de jogos Nintendo, encanta gerações de *gamers* até hoje. Ainda dentro do mundo dos games, o ilustrador pode atuar como *Concept Artist*, criando o conceito visual para o jogo, sendo também responsável por criar artes publicitárias que serão utilizadas para promover o game para o mercado. Dentre elas estão os pôsteres, capas, *wallpapers*, banners, o logotipo do próprio jogo e uma série de itens licenciados, como ilustrações para cadernos, lancheiras, camisetas e todo item imaginável.

Figura 2.11 | Capa do cartucho do jogo *Super Mário 64*, lançado em 1996. Mário é um dos personagens mais icônicos do universo dos games de todos os tempos



Fonte: <[https://cdn02.nintendo-europe.com/media/images/05\\_packshots/games\\_13/nintendo\\_1/PS\\_N64\\_SuperMario64.jpg](https://cdn02.nintendo-europe.com/media/images/05_packshots/games_13/nintendo_1/PS_N64_SuperMario64.jpg)>. Acesso em: 25 jun. 2018.



O *Concept Art* é a ilustração produzida para se criar o conceito visual tanto dos personagens como dos cenários e características próprias do universo do jogo. É esse trabalho que servirá de guia para todos os artistas envolvidos na produção do game que levaram as ideias do papel para a tela.

Trabalhar com games hoje pode ser uma das atividades mais rentáveis na área da ilustração. O mercado dos games movimenta bilhões de dólares por ano, de acordo com o site *Juniper Research*, que estuda o crescimento do mercado do setor digital. A expectativa é que até o final do ano de 2018 o faturamento com jogos eletrônicos ultrapasse os 104 bilhões de dólares.

JUNIPER RESEARCH. **Digital games revenues to pass \$100 billion per annum by 2018.** [S.l., s.d.]. Disponível em: <[https://www.juniperresearch.com/press/press-releases/digital-games-revenues-to-pass-\\$100-billion-per-an](https://www.juniperresearch.com/press/press-releases/digital-games-revenues-to-pass-$100-billion-per-an)>. Acesso em: 25 jun. 2018.

No Brasil, a história da ilustração foi um pouco singular. Durante o Período Colonial, que abarca os anos de 1530 a 1822, todo material impresso como jornais, revistas e livros chegava ao país, importado da Europa, com traduções em português lusitano de obras francesas e inglesas. Somente no final do século XIX e início do século XX começaram a se traduzir – ou mesmo a se escrever – livros em terras brasileiras, ainda numa espécie de “português brasileiro”. Antes disso, qualquer tipo de produção ou circulação de material impresso sem autorização da coroa era terminantemente proibido. Ainda no Segundo Reinado (1840 – 1889) com o sistema colonial já em crise, surgem os primeiros ilustradores, como o ítalo-brasileiro Angelo Agostini (1843 – 1910), fundador do *Diabo Coxo*, primeiro jornal ilustrado do país. Artistas como Calixto Cordeiro (1877 – 1957) e Julião Machado (1863 – 1930) começam a ilustrar livros escritos e produzidos no Brasil, sobretudo literatura infantil. A partir daí, começa-se a formar um mercado editorial brasileiro, com livros e revistas especializadas, como a famosa revista *Tico-Tico*, a primeira a publicar histórias em quadrinhos no Brasil. Lançada em 1905, seguia um modelo de publicações do tipo já

bastante comuns na Europa. Sua publicação durou até meados de 1977. Nesse intervalo foi muito popular e influente, lida por brasileiros de todos os estratos sociais.

Figura 2.12 | Logo da revista *O Tico-Tico*. Criada pelo ilustrador Angelo Agostini em 1905



Disponível em: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a4/O\\_Tico-Tico.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a4/O_Tico-Tico.png)>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Em 1921, Monteiro Lobato (1882 – 1948) dá início à publicação de seus livros direcionados a um público infanto-juvenil, começando com *A menina do Narizinho arrebitado*. Nas obras de Monteiro Lobato, as ilustrações são fundamentais. Com elas, povoou o imaginário popular nacional com seus encantadores personagens.

Com o desenvolvimento do mercado editorial brasileiro, não se demorou muito para que obras seminais da literatura universal, como os contos de Hans Christian Andersen (1805 – 1875), dos irmãos Grimm, Jacob (1785 – 1863) e Wilhelm (1786 – 1859), Charles Perrault (1628 – 1703) e Jean de La Fontaine (1621 – 1695), fossem traduzidas e ilustradas aqui no Brasil. Na década de 1950, Ziraldo e Maurício de Souza, dois dos mais importantes nomes das histórias em quadrinhos no Brasil, começam a despontar com trabalhos em jornais e revistas, não demorando muito para criarem suas célebres revistas, respectivamente *A turma do Pererê* (1960) e *a Turma da Mônica* (1960), personagem que povoam nosso imaginário até os dias de hoje.



Refleta

No século XIX, os *Ukyio-ê* influenciaram a Arte Moderna. No final do século XX, os games japoneses foram um sucesso estrondoso, e até hoje são produzidos no Japão alguns dos melhores jogos do momento. Temos ainda os *mangás* (quadrinhos japoneses) ocupando as prateleiras das bancas de jornais e os *animes* (animações japonesas)

invadindo a programação da TV. Você já pensou no quanto a cultura oriental está presente em nossa cultura ocidental? No seu dia a dia, quantas vezes você se depara com algum produto da cultura oriental?

## Sem medo de errar

Diante do conteúdo que foi exposto, como você pode articular os conhecimentos adquiridos com o trabalho curatorial que você se propôs a fazer? Você viu que várias foram as rupturas na tradição da reprodução ao longo da história. Passando pelos escribas copistas dos mosteiros e abadias do período medieval até a descoberta das técnicas de gravura oriental pelos artistas ocidentais, ocorreram mudanças extraordinárias na capacidade de veiculação de conhecimento e informação, somente possível por meio da reprodução em série.

Você percebeu que várias técnicas de reprodução foram surgindo até o século XV, como a iluminura, a xilogravura e a gravura em metal. Você também conheceu os principais representantes da gravura ocidental na história da arte, bem como um pouco da tradição da ilustração oriental, com suas técnicas seculares como a gravura *Ukyio-ê* e o misto de desenho e caligrafia conhecido como *Sumi-ê*, e a influência que essas artes exerceram sobre a arte ocidental. Encerramos a unidade apreendendo um pouco sobre as aplicações da ilustração no século XX no cinema, TV, jogos e publicidade, e como o ilustrador teve que se reciclar através da história até chegar à arte digital.

Esta seção foi capaz de lhe dar um repertório suficiente para começar a montar sua exposição, e ajudá-lo a determinar o seu recorte curatorial, lançando as bases para a próxima etapa desse processo.

## Faça valer a pena

**1.** As iluminuras levam esse nome por conta do uso da douração feita com ouro aplicado à superfície. O termo vem do verbo latino *illuminare* (iluminar) e do latim, *lumen* (luz), por alusão à luminosidade do ouro e

da prata utilizados nas ilustrações. Por consequência, seus artistas são chamados de “iluminadores”.

Durante o período medieval, quem produzia as iluminuras?

- a) Escribas.
- b) Artistas da corte.
- c) Artesãos.
- d) Pintores.
- e) Monges.

**2.** É uma técnica em que se utiliza uma matriz de madeira que é sulcada empregando-se goivas, as quais ajudam a produzir a gravação na madeira. Em seu processo de impressão, a superfície plana da matriz, que permaneceu intocada pelas goivas, recebe uma carga de tinta e então é prensada sobre a superfície do papel.

Assinale a alternativa que indica a que técnica se refere a descrição apresentada.

- a) Encavo.
- b) Xilogravura.
- c) Iluminura.
- d) Códice.
- e) Sumi-ê.

**3.** No século XIX, o assim chamado “japonismo” influenciou a arte moderna ocidental. Artistas como Ando Hiroshige (1797-1858) e Katsushika Hokusai (1760-1849) influenciaram fortemente a geração de impressionistas franceses e a arte cartazista produzida no período.

Considerando esse breve contexto, é correto afirmar que:

- I. A arte do *Sumi-ê* é um gênero de xilogravura desenvolvido no Japão.
- II. As xilogravuras japonesas são diferentes das xilogravuras ocidentais por estas (ocidentais) serem mais elaboradas.
- III. Em sua essência, o *Sumi-ê* busca uma economia de gestos.

Assinale a alternativa que apresenta a resposta correta.

- a) Apenas a afirmação II está correta.
- b) Apenas a afirmação III está correta.
- c) As afirmações I, II e III estão corretas.
- d) Apenas a afirmação I está correta.
- e) Apenas as afirmações I e II estão corretas.

## Seção 2.2

### Aplicabilidade da ilustração I

#### Diálogo aberto

Você se lembra de que foi convidado por uma instituição cultural para fazer a curadoria de uma exposição que tem como tema “Os usos e processos da ilustração e da reprodução através da história até os dias de hoje”, certo?

Você tomou como ponto de partida uma cronologia histórica da ilustração, iniciando seus estudos com as iluminuras e pelas várias técnicas de reprodução como a gravura e litografia. Você também conheceu os principais representantes da gravura ocidental e também alguns artistas da gravura oriental, bem como as aplicações da ilustração no século XX no cinema, TV, jogos e publicidade. Agora, que tal mudar um pouco o foco e direcionar seu trabalho curatorial para outras vertentes da ilustração?

Nesta seção, você aprenderá sobre algumas das aplicações práticas e profissionais da ilustração e como ela colabora para o desenvolvimento de diversos campos do mercado, influenciando diretamente as nossas vidas. Tudo começa com um esboço; é assim que as mais deslumbrantes e incríveis ideias se materializam. Antes de ser erguido de forma suntuosa, um edifício foi, antes de tudo, um desenho. É por meio dele que o arquiteto imagina e reinventa o espaço. O espaço também é a matéria prima do designer de interiores, uma profissão relativamente recente que aplica os principais conceitos da ilustração como cores, formas, texturas e composição, nos espaços internos, alinhando e ordenando esse espaço para que ele se torne agradável e funcional ao mesmo tempo. Assim como o designer de produtos, que combina o prazer estético, funcionalidade e utilidade na concepção de seus produtos, todos esses profissionais estão, de alguma forma, sintonizados. Os fenômenos culturais não apenas cercam esses artistas, como também influenciam o ilustrador que trabalha com a moda. O estilo está conectado à cidade e aos produtos e objetos que portamos.

Já a ilustração técnica e científica desmistifica os mistérios e funcionalidades de mecanismos, máquinas e do próprio corpo humano, colaborando para o desenvolvimento do conhecimento humano sobre a natureza e seus mistérios, podendo armazenar e difundir esses saberes em um livro ilustrado, por exemplo. O livro pode ser um objeto de desejo, e as ilustrações ajudam a fazer com que o leitor estabeleça uma relação de afeto e interesse estético com ele, pois nosso mundo é mediado pelas imagens que nos seduzem a todo momento.

Continuando seu trabalho curatorial para a exposição, a instituição cultural solicitou a você a elaboração de um breve texto introdutório que explicitasse as relações entre Arquitetura, Design de Interiores e Design de Produtos, para apreciação dos futuros visitantes. Mas o que você deve ressaltar nesse texto, para que os visitantes possam compreender tais relações? Qual será o seu fio condutor? De que forma esse texto pode também se relacionar com ilustrações técnicas e científicas, de moda e de livro?

Agora é com você! Bons estudos e mãos à obra!

## Não pode faltar

A arquitetura é a estrutura e o espaço onde vivemos, trabalhamos e existimos. Ela não se resume a prédios e edificações, mas inclui espaços entre uma construção e outra e ao seu redor. A arquitetura não é só uma arte, podendo, por vezes, portar-se como linguagem:



É possível pensar a arquitetura não como uma linguagem, mas como algo que às vezes se porta como tal. Pode-se dizer que o lugar representa para a arquitetura aquilo que o significado representa para a linguagem. O significado é a função essencial da linguagem; o lugar é a função essencial da arquitetura. (FAZIO; MOFFETT; WODEHOUSE, 2013, p. 22)

A arquitetura está por toda a cidade. Está diretamente relacionada à ação do homem; ela muda, evolui e se adequa à medida que novas formas de se identificar e interpretar lugares são inventadas

ou aprimoradas (FAZIO; MOFFETT; WODEHOUSE, 2013). Para um ilustrador, a arquitetura é um desenho no espaço.

A ilustração na arquitetura é uma ferramenta de representação, um meio de se comunicar ideias e conceitos, de representar visualmente aquilo que se vai construir. Nas duas últimas décadas, os avanços tecnológicos têm apresentado uma gama de novas possibilidades para os arquitetos e ilustradores, como os softwares de *Computer Aided Design* – ao pé da letra: desenho auxiliado por computador–, ou, como é conhecido no mercado, CAD. É uma nova interface que assiste o ilustrador na hora de criar seus espaços arquitetônicos, capaz de tornar o desenho tridimensional e auxiliá-lo com questões de escala e proporção. Seu uso é interessante para o passo seguinte à concepção da ilustração para arquitetura, que fornecerá dados práticos para o arquiteto.

Figura 2.13 | Desenho tridimensional de uma igreja feito em um software de CAD. Nesses softwares é possível fazer uma projeção 3D em escala, além de emular texturas e simular a incidência de luz, bem com uma série de outros recursos



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/17/Church\\_3d\\_model.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/17/Church_3d_model.jpg)>. Acesso em: 6 jul. 2018.

Podemos pensar a arquitetura em três etapas: conceito, desenvolvimento e realização. O que nos interessa aqui é a ilustração aplicada à primeira etapa: o conceito. Para a criação

do conceito, o artista começa sempre com um esboço, que nas áreas de Arquitetura, Design e Moda é comumente chamado de sketch ou croquis. Os sketches podem ser compostos por traços rápidos e inspirados ou podem ser mais demorados e detalhados, produzidos em escala ou simplesmente à mão livre. O poder de um sketch está na conexão pessoal imediata entre a ideia ou conceito e sua representação bidimensional no papel. O sketch geralmente é impreciso, e esse é seu maior atrativo. A liberdade das linhas feitas à mão, o grafismo e estilo marcam sua autoria; é o lugar onde a imaginação impera e tudo é possível. É o estágio mais importante do processo, quando se revela a ideia. O ato de desenhar possibilita a exploração dessa ideia. É somente nessa etapa, enquanto a ideia ainda está no papel, que o artista pode testar suas possibilidades e desenvolvê-las. Foi por meio dos sketches que Leonardo da Vinci explorou suas invenções e pôde construir suas máquinas. Seus esboços serviram para que seus projetos pudessem ganhar forma e corpo.

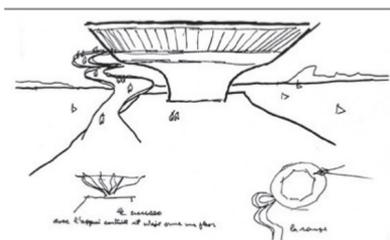
Figura 2.14 | Esboço dos componentes de uma fechadura circular (correntes e molas helicoidais) feitos Por Leonardo da Vinci por volta de 1500



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2c/Leonardo\\_da\\_Vinci\\_-\\_cz%C4%99sci-sk%C5%82adowe\\_zamka\\_ko%C5%82owego\\_%28Kodeks\\_Atlantycki%29.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2c/Leonardo_da_Vinci_-_cz%C4%99sci-sk%C5%82adowe_zamka_ko%C5%82owego_%28Kodeks_Atlantycki%29.jpg)>. Acesso em: 6 jul. 2018.

Os esboços conectam as ideias com a arquitetura e podem ser abstratos, simbólicos, metafóricos, metonímicos. É a maneira mais rápida e simples de expor ideias complexas nessa área. Como podemos observar nas imagens a seguir, um esboço que Oscar Niemeyer fez para o MAC (Museu de Arte Contemporânea) de Niterói (Figura 2.15), e na sequência uma foto do MAC pronto (Figura 2.16):

Figura 2.15 | Esboço de Oscar Niemeyer feito para o Museu de Arte Contemporânea de Niterói, no Rio de Janeiro, em 1991



Fonte: <<http://www.niemeyer.org.br/obra/pro193>>. Acesso em: 6 jul. 2018.

Figura 2.16 | Museu de Arte Contemporânea de Niterói, inaugurado em 2 de setembro de 1996, a partir do projeto de Oscar Niemeyer



Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=mac+niteroi&title=Special:Search&go=Go#/media/File:MAC\\_Niteroi\\_03.JPG](https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=mac+niteroi&title=Special:Search&go=Go#/media/File:MAC_Niteroi_03.JPG)>. Acesso em: 6 jul. 2018.

Oscar Niemeyer (1907-2012) foi professor e arquiteto. Ficou mundialmente conhecido por seus edifícios culturais espalhados pelo globo e por seus prédios governamentais feitos no Brasil. Seus trabalhos se caracterizam por escalas e formas dramáticas e também por sua monumentalidade.

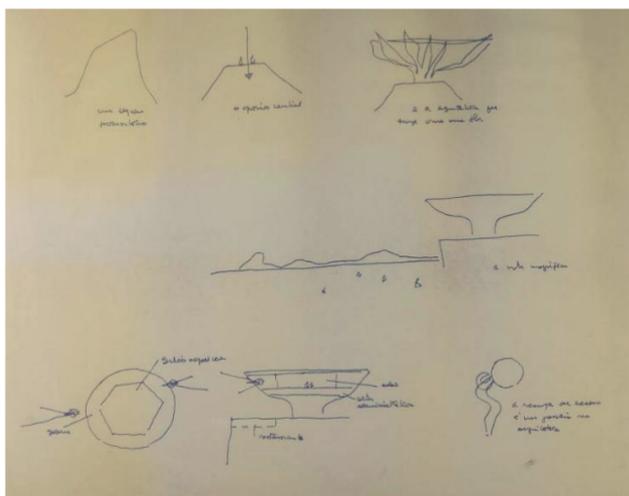
Quando comecei a desenhar este Museu, já tinha uma ideia a seguir. Uma forma circular, abstrata, sobre a paisagem. E o terreno livre de outras construções para realçá-la. Não queria repetir a solução usual de um cilindro sobre o outro, mas caminhar no sentido do Museu de Caracas, criando uma linha que subisse com curvas e retas do chão à cobertura. Seria um museu com o salão de exposições cercado de paredes (retas) - não o desejava envidraçado - mas com saídas para a galeria externa que o circundaria, integrando-o no panorama magnífico. Como muitas vezes



acontece essa solução teria apoio central sustentando apenas o salão de exposições, foi modificada. Com o decréscimo de mais de um metro de altura das vigas radiais dimensionadas com um metro e cinquenta, adicionaríamos um novo pavimento no conjunto nele incluindo o 'foyer', a recepção, o auditório, as salas de trabalho, a biblioteca e os sanitários. E o projeto mais completo e econômico. (NIEMEYER, 1991, [s.p.] )

Existem também os esboços analíticos, que servem para se analisar e explicar em detalhes uma ideia, conceito, forma ou função. Essa análise é fundamental para se entender a proposta arquitetônica. Os esboços analíticos representam a possibilidade de se explorar as soluções tanto estéticas como práticas. São instintivos, emocionais e cheios de potencial criativo.

Figura 2.17 | Esboços analíticos de Oscar Niemeyer feitos para o Museu de Arte Contemporânea de Niterói, no Rio de Janeiro, em 1991



Fonte: <<http://www.niemeyer.org.br/obra/pro193>>. Acesso em: 6 jul. 2018.

Após o esboço inicial, o próximo passo é a criação da projeção ortográfica, ou seja, um tipo de representação específica do campo da arquitetura que consiste em representar um objeto tridimensional em duas dimensões. A projeção ortográfica se dá de três formas:

plano, seção e elevação. Os planos mostram as camadas horizontais da construção, por exemplo: porão, térreo e telhado. O desenho de uma seção é uma espécie de “fatia” imaginária que corta transversalmente a construção apresentada. Ela exemplifica como os espaços se conectam e se inter-relacionam. Já os desenhos de elevação mostram a fachada da construção ou sua estrutura, e são criados a partir da direção de cada uma das faces da construção. Os desenhos de elevação podem, também, fornecer uma ideia da profundidade da construção, utilizando-se das regras de perspectiva.

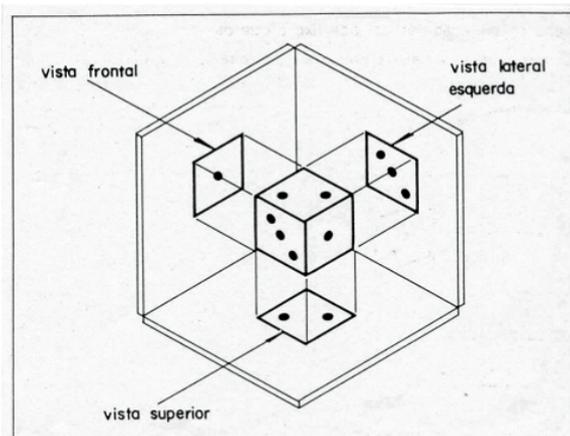


## Exemplificando

### Projeção axonométrica

Imagens tridimensionais comunicam ideias que não podem ser transpostas por meio de desenhos bidimensionais, de seção ou de elevação. O desenho em três dimensões possibilita criar profundidade, tornando-o mais realista, o que auxilia a compreensão do objeto representado como um todo. Essa imagem tridimensional pode ser esboçada ou feita por meio de uma projeção axonométrica, ou seja, é a perspectiva aplicada na representação tridimensional total de um elemento. É uma simplificação abstrata da tridimensionalidade “real”, aplicada em uma representação bidimensional.

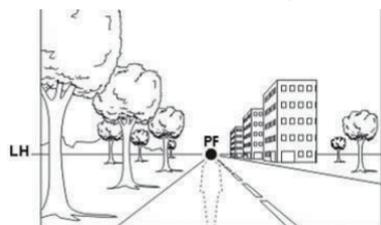
Figura 2.18 | Exemplo de projeção axonométrica, que busca representar todos os ângulos possíveis de um mesmo objeto de forma simplificada e imediata, possibilitando a visão do todo



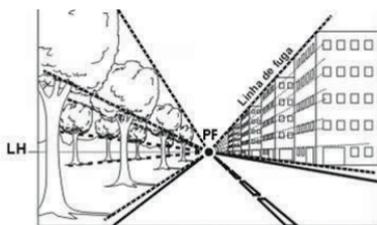
Fonte: <[http://www.simulacao.eesc.usp.br/dtm/curso1/aula\\_02.pdf](http://www.simulacao.eesc.usp.br/dtm/curso1/aula_02.pdf)>. Acesso em: 6 jul. 2018.

Os desenhos de perspectiva são baseados na ideia de representação da “visão real” a partir de um “ponto de vista” imaginado. Essa técnica consiste em convergir todas as “linhas” imaginárias que perpassam as bordas dos elementos para um único “ponto”. Esse ponto abstrato é chamado de **ponto de fuga** e encontra-se na altura da **linha do horizonte**, uma linha imaginária que se estabelece à altura dos olhos do observador. O **ponto de fuga** funciona como referência para a criação de imagens em perspectiva. Em desenhos mais complexos pode-se usar dois ou mais pontos de fuga. Esse tipo de perspectiva baseada no uso do **ponto de fuga** é conhecido como **perspectiva linear**, que também é muito utilizada no design de interiores.

Figura 2.19 | Exemplo de perspectiva aplicada utilizando-se de um *ponto de fuga* (P.F). Repare que o desenho tracejado representa a figura humana, sua cabeça coincide com o ponto de fuga e se encontra na altura da *linha do horizonte* (L.H)



**Ponto de fuga** – É o ponto localizado na linha do horizonte, pra onde todas as linhas paralelas convergem, quando vistas em perspectiva (PF).



**Linhas de fuga** – São as linhas imaginárias que convergem para o ponto fuga e criam a ilusão da perspectiva.

Fonte: <[https://sites.google.com/site/perspectiva600/\\_/rsrc/1357212901684/tipos-de-projecao/110.jpg](https://sites.google.com/site/perspectiva600/_/rsrc/1357212901684/tipos-de-projecao/110.jpg)>. Acesso em: 6 jul. 2018.

A decoração de interiores não é uma coisa nova. A preocupação com a organização de espaços internos é antiga e remonta a civilização egípcia, que decorava o interior de suas cabanas com móveis, peles de animais e até esculturas decorativas. Temos também o interior das pirâmides que, quando descobertas, estavam abarrotadas de todos os pertences do morto ali sepultado, dispostos de maneira singular. Mas, em nosso tempo, o design de interiores surge mais ou menos junto com a Revolução Industrial, no século XVIII, favorecendo o nascimento do Design. Com a possibilidade de se adquirir produtos industrializados de forma barata, o caminho natural era a substituição gradativa de produtos artesanais. Como a lógica da industrialização é a produção em série, logo se percebeu

a necessidade da criação de objetos diferenciados para estimular o consumo. Foi nesse contexto que surgiram os primeiros designers.

Podemos definir o design de interiores como uma técnica cenográfica e visual que busca uma composição harmoniosa de ambientes internos. Consiste em organizar o espaço estabelecendo relações estéticas entre os objetos e o espaço, planejando um sutil equilíbrio entre a praticidade, a beleza e o conforto.

**A formação profissional na área de *Design* de interiores necessita de domínio técnico e criatividade na organização de um projeto. O projeto de Design de interiores contempla as diferentes necessidades internas de cada espaço, criando ambientes em que estética e funcionalidade convivam de maneira que atendam às expectativas de cada indivíduo. (GURGEL, 2011, p. 7)**

”

Assim como um ilustrador, o designer de interiores se preocupa com questões muito significativas às Artes Visuais, como formas, cores, texturas, iluminação e o equilíbrio na disposição dos elementos no espaço. Também é função do designer de interiores o planejamento do orçamento e coordenação dos demais profissionais envolvidos, como marceneiros, pintores, arquitetos, eletricitistas, etc.

Figura 2.20 | Exemplo de um espaço pessoal organizado por um designer de interiores. Repare como as bordas das estantes estão alinhadas e perfeitamente equilibradas. Se traçássemos linhas imaginária a partir de suas bordas superiores e inferiores, elas convergiriam para o centro da imagem, entre o quadro e o gaveteiro. Há também equilíbrio e harmonia no diálogo do abajur com o bonsai. O azul do fundo contrasta bem com a cor dos móveis, fazendo-os saltar a nossa vista



Fonte: <<https://pixabay.com/pt/parede-m%C3%B3veis-design-apartamento-416060/>>. Acesso em: 6 jul. 2018.



### Brunelleschi e a perspectiva linear

Filippo Brunelleschi (1377-1446) foi um arquiteto e escultor renascentista que, em meados do século XV, desenvolveu a ideia de *ponto de fuga*. Por meio da pintura de edifícios florentinos com o auxílio de um espelho, Brunelleschi se deu conta de que todas as linhas das arestas convergiam para um mesmo ponto na linha do horizonte. Para conhecer um pouco mais sobre o desenvolvimento da perspectiva linear, assista ao vídeo:

SMARTHISTORY. Art, history, conversation. Linear Perspective: Brunelleschi's Experiment. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bkNMM8uiMww>>. Acesso em: 6 jul.2018. **(Vídeo do YouTube)**

Como vimos anteriormente, é nesse mesmo contexto da revolução industrial que surge o designer de produtos. O desenvolvimento de produtos, desde tempos imemoriais, tem sido uma prática comum entre os seres humanos, desde o primeiro homem a criar a primeira ferramenta em madeira ou pedra, até a criação em série dos commodities modernos, que vão desde objetos ou utensílios domésticos, ornamentos para o corpo ou para ambientes, até objetos mais sofisticados e tecnológicos, como smartphones e eletrodomésticos. Logo, o design de produtos é uma atividade inerente ao homem, que conecta o ato de criar a um apreço estético e utilitário. O desafio do design de produtos é usar a imaginação para criar ou reinventar produtos que as pessoas ainda não sabem que precisam. Isso só é possível propondo soluções inovadoras no uso dos objetos cotidianos, trabalhando seu visual de maneira instigante e em sintonia com seu tempo, estabelecendo diálogo com a arquitetura e o design de interiores.

A ilustração é fundamental nesse processo, pois como vimos anteriormente, um desenho no papel tem possibilidades infinitas, além de uma potência criativa, emocional e autoral. É a maneira mais eficaz de materializar os dados da imaginação, experimentando possibilidades e explorando soluções. A criatividade e a pesquisa são palavras-chave: "A pesquisa é a melhor aliada de um projeto

criativo e interessante. Sem ela, o resultado é previsível e limitado ao que conhecemos. Somente a pesquisa abre as portas do novo". (GURGEL, 2011, p. 14)

A Bauhaus foi uma das primeiras escolas de design, fundada por Walter Gropius em 1919. Seus produtos eram inspirados em formas geométricas simples, com uma composição visual equilibrada e sóbria. Utilizavam materiais diversos como madeira, metal e vidro, criando formas e volumes de ares, muitas vezes, futuristas, e seu interesse maior era unir a beleza estética a sua funcionalidade cotidiana. A Bauhaus também foi responsável por incentivar uma abordagem científica para o design. As características industriais e mecânicas de seus produtos eram exibidas com orgulho e pujança. A escola foi fechada, prematuramente, em 1933, devido à ascensão nazista na Alemanha, porém sua influência continua perene até os dias de hoje.

Figura 2.21 | Berço. Criado por Peter Keler em 1922. É possível perceber, nessa peça, a influência do desenho geométrico. A Bauhaus tinha uma preocupação estética muito grande com seus produtos; é possível notar preocupação com as formas, cores, volume, textura e o equilíbrio na composição. Seus produtores utilizavam-se dos mesmos critérios da ilustração para a concepção de seus produtos

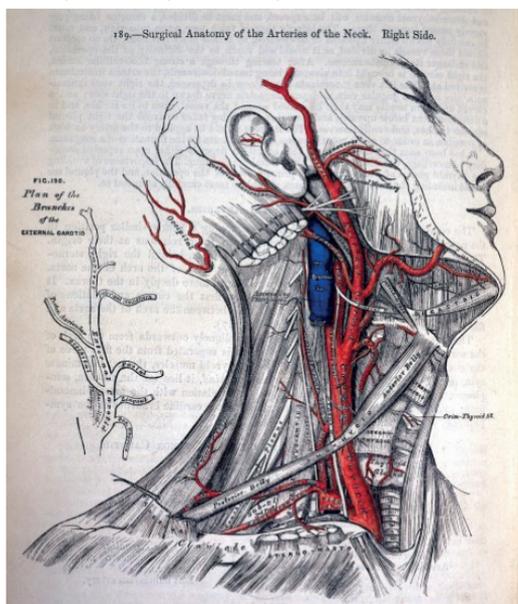


Foto: <<https://www.bauhaus100.de/en/past/works/design-classics/wiege/>>. Acesso em: 6 jul. 2018.

Os conceitos, critérios e elementos da ilustração podem ser aplicados às mais diversas áreas, como você viu até aqui. Desde o renascimento, com Leonardo da Vinci, o desenho é utilizado de forma técnica para ampliar o conhecimento humano sobre a mecânica e a natureza. Além de esboços de mecanismos e máquinas, Leonardo da Vinci também

ousou explorar, com seus desenhos, a anatomia humana. Desde então, vários outros artistas que se seguiram usaram do desenho técnico para explorar, mapear e entender a complexa máquina humana. É o caso do anatomista inglês Henry Vandyke Carter (1831-1897). Por volta de 1855, Carter se uniu ao anatomista e cirurgião inglês Henry Gray (1827-1861) para juntos, produzirem um livro de anatomia para estudantes universitários, conhecido como *Henry Gray's Anatomy of the Human Body* (Anatomia do Corpo Humano de Henry Gray), ou simplesmente, *Gray's Anatomy* (Anatomia de Gray). A obra é reconhecida como o grande clássico sobre anatomia humana. Republicado até hoje, já conta com mais de 40 edições.

Figura 2.22 | *Anatomia cirúrgica das Artérias do pescoço. Lado direito.* Páginas 316, gravura 189 da 1ª edição de *Gray's Anatomy*, 1858



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/15/Surgical\\_Anatomy\\_of\\_the\\_Arteries\\_of\\_the\\_neck\\_Gray%27s\\_Anatomy\\_1858.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/15/Surgical_Anatomy_of_the_Arteries_of_the_neck_Gray%27s_Anatomy_1858.jpg)>. Acesso em: 6 jul. 2018.

A preocupação dos artistas que produzem ilustrações científicas é o compromisso com o realismo de seus desenhos. Para esse tipo de trabalho, desenvolveu-se técnicas de ilustração hiper-realistas, geralmente com o auxílio de fotografias. Mesmo com o avanço da fotografia digital, as ilustrações científicas ainda são utilizadas largamente nos dias de hoje.

Uma outra aplicação para a ilustração é a moda. Muitas vezes utilizada como sinônimo de “costume”, a palavra moda vem do latim, *modus*, que se popularizou em francês, *mode*, surgiu em meados do século XV, início do renascimento na Europa. A partir da Idade Média, as distinções entre as roupas marcavam o extrato social, e seu padrão de qualidade aumentava de acordo com a classe a que se pertencia: algumas cores e tecidos eram de uso exclusivo da nobreza. Com a ascensão da classe burguesa, as roupas da nobreza passaram a ser imitadas, e começa, então, uma disputa entre a nobreza e a burguesia pelo estilo das vestimentas, sendo necessário criar diferentes estilos para identificar os nobres e os burgueses. Somente com a Revolução Industrial no século XVIII e com o barateamento da matéria-prima, o tecido industrializado e a invenção das máquinas de costura é que a moda começou a chegar às classes mais humildes. Na segunda metade do século XX, surge a expressão prêt-à-porter (do francês: “pronto para vestir”). Surgido após o fim da Segunda Guerra Mundial, o prêt-à-porter foi um conceito revolucionário para a produção industrial da época, tornando possível a produção de roupas em larga escala, tornando-as mais acessíveis ao público. Com o tempo, os vários estilistas começaram a assinar esses modelos, a princípio populares, agregando valor estético a eles, criando, assim, a chamada alta-costura, que desencadeou o advento da moda.

A moda é um fenômeno sociocultural que envolve hábitos e costumes, expressando os valores de uma dada sociedade e em uma determinada época: encontramos aí seu caráter cíclico. Enquanto sistema, a moda se adequa ao extrato social, às tendências e a valores políticos, étnicos e sociais.

O ponto de partida para toda essa discussão que a moda implica são os croquis (esboço em francês) – o esboço inicial para qualquer designer de moda –, sendo possível visualizar no papel as formas e estruturas dos tecidos para as peças que criarão. Na moda temos dois seguimentos de ilustração: o primeiro são os croquis, desenhos de moda que são materializações dos modelos de roupas a serem costurados, e o segundo são as ilustrações para moda, que são os desenhos utilizados para promover o produto e também as imagens que estampam os modelos. Cada vez mais, marcas de roupas cultuadas começam a utilizar

ilustrações de formas inovadoras e originais nas estampas de seus modelos e também em campanhas publicitárias.

Figura 2.23 | Exemplo de ilustração aplicada à estampa: camisa polo rabiscada de Heartland Summer Jeremyville, 2003



Fonte: Zeegen (2009, p. 96).

Assim como o sketch na arquitetura, o croqui na moda é a primeira etapa do projeto de criação. De caráter pessoal, é um desenho utilizado para se discutir ideias, possibilidades e soluções para os modelos. É uma maneira de o artista experimentar com a imaginação antes do modelo ir, de fato, para a etapa da costura. Os croquis podem ser mais rápidos e soltos, esboçando apenas um conceito ou uma ideia, ou também podem ser mais demorados e detalhados. Coloridos ou não, são considerados uma peça artística, mesmo que o modelo nunca seja costurado.

Figura 2.24 | Exemplo de um croqui de modelo de festa. Nanquim e crayon sobre papel



Fonte: <<https://pixabay.com/pt/croqui-modelo-festa-desenho-996547/>>. Acesso em: 6 jul. 2018.



Nesta unidade, nós usamos alguns sinônimos de **esboço**, tomando como critério o uso mais comum em cada área. Para facilitar, vamos retomar e conceituar cada uma dessas definições:

**Esboço:** essa palavra vem do grego *schedios*, que quer dizer “temporário”, e diz respeito a qualquer ato criador em estado inicial, quer seja uma obra visual, literária, musical ou mesmo audiovisual. Esse termo faz referência ao seu estado “inacabado” ou “em processo”. Nas Arte Visuais, é usado o termo esboço na fase preliminar de um desenho que ainda não se encontra em um estado finalizado, podendo também, o próprio esboço ser o fim em si da obra.

**Sketch:** também vem do grego *schedios*, guardando o mesmo significado e uso do esboço. No mundo globalizado e muitas vezes mediado pela língua inglesa, convencionou-se a utilizar a palavra **sketch** em vez da palavra portuguesa, **esboço**. Em áreas como a arquitetura e o design, é muito comum o emprego da palavra sketch com essa propriedade.

**Croquis:** é uma palavra de língua francesa, costumeiramente traduzida para o português como rascunho ou esboço, mas podendo também ser grafada como “croqui” (sem o “s”). Foi um termo largamente utilizado na Arte e na Moda até meados do século XX, quando Paris deixou de ser a capital cultural do mundo cedendo lugar à Nova York, logo após o fim da Segunda Guerra Mundial. O termo croquis é empregado com a mesma propriedade que o esboço e o sketch, porém seu uso convencionalmente resignou-se à moda, sendo também utilizado no meio das Artes Plásticas.

Um grande campo em expansão desde o século XVIII é a ilustração para livros. Mas sua origem é ainda mais antiga, e remonta aos códices do século XVI. Um dos primeiros livros ilustrados fundindo texto e imagem de que se tem notícia, segundo alguns estudiosos, é o *A Little Pretty Pocket-Book* (Um belo livrinho de bolso) escrito pelo britânico John Newbery (1713-1767). Antes de prosseguirmos, é bom pontuar que existe uma diferença entre livros com ilustrações e livros ilustrados. Um livro como o citado anteriormente, o *Gray’s anatomy*, não pode ser considerado um “livro ilustrado” como é estabelecido hoje pelo mercado e pelos estudiosos especializados,

pois em *Gray's anatomy* as ilustrações não fazem parte da experiência de leitura, e sim apenas uma tradução do texto em imagens. Em um livro ilustrado é preciso uma sinergia entre o texto e a imagem, ou seja, a ilustração jamais deve ser a paráfrase do texto, mas sim expandir a leitura e seus significados. A imagem deve propor uma significação articulada com o texto, sendo necessário para o leitor a compreensão conjunta daquilo que está escrito e daquilo que está mostrado (LINDEN, 2010).

Como já pontuamos em outro momento, várias inovações técnicas vieram a favorecer o uso das imagens nos livros, como a xilogravura e a litografia. O desenvolvimento desses procedimentos de impressão visava que as obras pudessem reunir caracteres tipográficos e as imagens na mesma página. Em 1919, é publicado o livro *Macao et cosmage* ("Macau e cosmética") do francês Edy-Legrand (1892–1970), que consagra a inversão da relação vigente de predominância do texto sobre a imagem (LINDEN, 2010). A partir de então, a valorização das imagens só cresceu, influenciando o formato de diagramação dos livros. Projetos editoriais começaram a ser pensados de maneira a favorecer as imagens, o que influenciou o desenvolvimento dos livros ilustrados infantis de forma positiva. Com o tempo, os editores aprenderam que promover as imagens no livro consiste também em ampliar sua difusão. Com isso, as capas começaram a ganhar um maior destaque.

Figura 2.25 | Ilustração da história *Macao et Cosmage*. "Eles conseguiram terminar a casa onde queriam viver" (1919). Exemplo da predominância da imagem em relação ao texto, que foi uma revolução na época



Fonte: <<https://www.flickr.com/photos/museenationaleducation/21438271759/>>. Acesso em: 6 jul. 2018.

A capa de um livro possibilita um envolvimento emocional despertando um interesse estético, além de desempenhar funções diversas como servir de amostra dos conteúdos que virão, uma espécie de janela para o mundo interior do livro. A capa cumpre um papel importantíssimo no envolvimento físico com o livro: ela o define enquanto objeto de desejo e apreciação. Entre meados do século XVIII e a Primeira Guerra Mundial, houve uma enorme diversificação nos tratamentos dados ao projeto gráfico de um livro. O avanço das tecnologias de impressão e manufatura de encadernação possibilitaram experimentações gráficas sem precedentes, favorecendo, principalmente, a produção de livros infantis, conforme mencionado anteriormente.



### Refleta

Você já pensou em como a ilustração está presente nas mais diversas áreas de atuação profissional? Tanto com interesse final – como no caso das capas de livros e livros ilustrados – quanto no processo de criação para um outro fim – como é o caso da arquitetura e da moda, por exemplo. Faça o exercício de pensar em quais outras áreas a ilustração está presente, seja como processo ou como finalidade. Você poderá se surpreender!

A partir do que você estudou, é possível constatar que o campo da ilustração no mercado de trabalho é vasto e cheio de possibilidades. O ilustrador profissional tem o privilégio de utilizar-se da ilustração como recurso em vários níveis e etapas de criação, e mesmo que a própria ilustração não seja o fim em si, ela é capaz de abrir caminhos possíveis para que a imaginação alce voos ainda maiores e possibilite a materialização de projetos antes apenas sonhados.

### Sem medo de errar

Diante do conteúdo que foi exposto, você pôde ter uma ideia bem abrangente das possíveis aplicações que a ilustração pode ter. Você pode utilizar esses conhecimentos para rearticular sua proposta curatorial que tem como tema “Os usos e processos da ilustração e da reprodução através da história até os dias de hoje”.

Você pôde observar nesse percurso as várias aplicabilidades da ilustração em diversas áreas como a arquitetura, o design de interiores, o design de produtos e a moda.

Os elementos da ilustração estão presentes em todas essas áreas, e mesmo que a própria ilustração não seja o fim em si, ela é inestimável para o desenvolvimento de todos esses campos. Por onde a ilustração passa, ela transforma o meio, como no caso editorial, que a ilustração revolucionou o mercado livreiro. Após o avanço das tecnologias de impressão, a possibilidade de se imprimir o texto e a imagem em uma mesma página mudou a forma como os artistas pensavam o formato livro. A ilustração de suas capas tornou-se uma janela para o seu interior, conquistando seus leitores à primeira vista.

Esta seção foi capaz de fazê-lo refletir sobre alguns dos diversos meios de aplicação da ilustração no mercado. Você pode articular seus principais pontos e suas inevitáveis intersecções para alinhar o seu recorte curatorial para o texto introdutório que lhe foi solicitado pela instituição cultural. Por exemplo, a arquitetura, o design de interiores, o design de produtos e a moda são três áreas que se avizinham e se articulam de forma quase natural, assim, em texto introdutório, você poderia alinhá-los tomando como fio condutor suas relações com os valores sociais de seu tempo, bem como fato de os elementos formais da ilustração servirem como parâmetro para ambos os meios de criação. Seus pontos de partida são sempre um esboço inicial, que materializa a ideia a ser desenvolvida até que ela possa se tornar uma edificação, um produto ou uma vestimenta. O desenho técnico e científico, por sua vez, também se utiliza dos esboços para tornar-se uma ilustração. A perspectiva linear, fruto do desenho técnico, auxilia tanto o arquiteto como o designer de interiores na concepção de seus trabalhos.

Lembre-se: o papel de um curador é estabelecer relações entre os trabalhos expostos. Você pôde conhecer, aqui, alguns artistas e trabalhos que podem lhe ajudar a compor sua exposição, bem como pode adquirir conhecimento suficiente para engendrar novas pesquisas.

## Faça valer a pena

**1.** A ilustração na arquitetura é uma ferramenta de representação, é um meio de comunicar ideias e conceitos, de representar visualmente aquilo que se vai construir. É por meio da ilustração – ou do esboço – que o arquiteto dá a forma inicial a sua futura construção.

Considerando o texto apresentado, assinale a alternativa que nomeia corretamente as três etapas da arquitetura:

- a) Esboço, desenho e arte final.
- b) Desenho, maquete e construção.
- c) Sketch, croquis e edificação.
- d) Conceito, desenvolvimento e realização.
- e) Planta, alicerce e edificação.

**2.** Técnica baseada na ideia de representação da “visão real” a partir de um “ponto de vista” imaginado. Essa técnica consiste em convergir todas as “linhas” imaginárias que perpassam as bordas dos elementos para um único “ponto”. Esse ponto abstrato é chamado de **ponto de fuga** e encontra-se na altura da linha do horizonte, uma linha imaginária que se estabelece à altura dos olhos do observador.

Assinale a alternativa que indica a que técnica se refere a descrição apresentada:

- a) Projeção axonométrica.
- b) Projeção ortográfica.
- c) Desenho de planta baixa.
- d) Desenho croquis.
- e) Perspectiva linear.

**3.** Na Arquitetura, o sketch geralmente é impreciso, e esse é seu maior atrativo. A liberdade das linhas feitas à mão, o grafismo e estilo marcam sua autoria; é o lugar onde a imaginação impera, e tudo é possível. É o estágio mais importante do processo, quando se revela a ideia. O ato de desenhar possibilita a exploração dessa ideia. É somente nessa etapa, enquanto a ideia ainda está no papel, que o artista pode testar suas possibilidades e desenvolvê-las.

A ilustração na arquitetura é uma ferramenta de:

- a) Desenho.
- b) Ilustração.
- c) Representação.
- d) Articulação.
- e) Mediação.

## Seção 2.3

### Aplicabilidade da ilustração II

#### Diálogo aberto

Para iniciarmos nosso diálogo nessa seção de estudos, convido você a resgatar o contexto apresentado anteriormente, no qual você foi convidado por uma instituição cultural de sua cidade para fazer a curadoria de uma exposição que tinha como tema “Os usos e processos da ilustração e reprodução através da história até os dias de hoje”, lembra-se?

Ao aceitar o convite para realizar essa curadoria, você iniciou seu trabalho por meio de um resgate histórico da ilustração e de seus meios de reprodução, pontuando sua evolução e suas principais mudanças, desde a Antiguidade Tardia (cerca de 300-476 d. C.) até o século XX. Já na segunda etapa de seu trabalho curatorial, você optou por um recorte que privilegiava as aplicações práticas e profissionais da ilustração, e como ela colaborou para o desenvolvimento de diversos campos do mercado, influenciando diretamente nossa vida. Você escolheu como fio condutor dessa segunda etapa o esboço, que perpassava por várias áreas como a arquitetura, o design de interiores e de produtos, a moda e a ilustração científica. Você também pontuou como os fenômenos culturais e o desenvolvimento tecnológico influenciam diretamente os trabalhos dos profissionais de todas essas áreas.

Nesta seção você aprenderá como se dá a ilustração na produção de livros infantis, entendendo seu percurso histórico e a evolução do seu entendimento como forma de expressão. Você verá também as principais características da ilustração publicitária, bem como seus objetivos e funções dentro do mercado. Outras aplicações da ilustração que você conhecerá são os storyboards, uma espécie de guia ilustrado que o cineasta usa para premeditar as cenas que serão gravadas em filmes, comerciais e animações. Compartilhando algumas similaridades com os storyboards, mas constituída de uma linguagem própria, as histórias em quadrinhos serão apresentadas para você por

meio de um rápido panorama histórico, bem como as particularidades de sua linguagem. Ainda no campo editorial, você conhecerá as características, a origem e concepção moderna de uma modalidade muito específica da ilustração editorial: a de infográficos. E, por fim, você poderá estudar sobre algumas aplicações menos convencionais das ilustrações, e perceberá que o seu campo de aplicação é limitado somente pela imaginação.

Assim, dando continuidade à aplicabilidade da ilustração em campos profissionais distintos e ainda como curador da exposição, você pode utilizar-se do mesmo raciocínio que usou na segunda etapa da elaboração de seu projeto curatorial, quando optou por um recorte que privilegiava as aplicações práticas de profissionais da ilustração, elencando o esboço como fio condutor que perpassava por várias disciplinas distintas. Para dar uma continuidade formal à presente etapa de seu trabalho, você poderá elencar um outro fio condutor que perpassará pelos conteúdos que você verá a seguir, como a ilustração editorial e a ilustração publicitária, os storyboards e as histórias em quadrinhos, procurando maneiras de aproximá-los, dando assim, fluidez à montagem e, por consequência, a apreciação de sua futura exposição. Como estabelecer uma relação entre estes distintos usos da ilustração? O que todos esses campos profissionais possíveis têm em comum? E como essa etapa do seu recorte curatorial dialogará com os anteriores?

Bons estudos!

## Não pode faltar

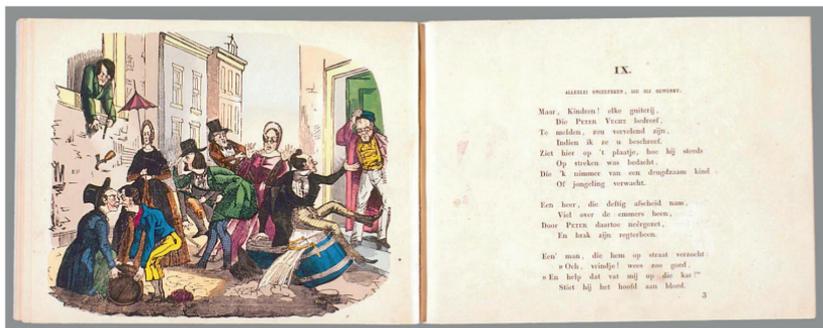
As imagens têm um alcance universal. Por conta dessa universalidade, durante muito tempo, erroneamente pensou-se que o livro ilustrado fosse um livro “menor”, por sua leitura ser, supostamente, mais “fácil”, ou destinados única e exclusivamente a pessoas menos letradas, ou ainda apenas às crianças. O livro ilustrado propõe a articulação de duas linguagens: o texto e a imagem, e sua leitura exige uma compreensão conjunta da imagem e do texto. Durante muito tempo, ao longo da jornada escolar, paulatinamente a imagem ia desaparecendo dos livros, e cada vez mais era exigido do aluno o domínio dos códigos da escrita, deixando de lado os códigos da imagem.

As primeiras publicações destinadas a crianças e jovens comportavam poucas imagens; predominava um texto principal e pouquíssimas ilustrações em páginas isoladas. Na segunda metade do século XIX, o desejo crescente de uma literatura especificamente destinada à infância, por parte do editor Hetzel, aliado aos avanços técnicos de reprodução de imagem, permite, nos anos de 1860, a publicação de obras francesas concebidas especialmente para o público infantil (LINDEN, 2010).

Hoje, o livro ilustrado infantil apresenta grandes inovações – com a imagem como elemento indispensável – exploradas ao máximo pelos ilustradores, apresentando grande diversidade técnica, estilística e diferentes graus de complexidade, contribuindo e capacitando o leitor a decodificar tanto o texto quanto a imagem.

Ao longo do tempo, os livros infantis foram se modificando com o avanço das técnicas de reprodução. Primeiramente, as imagens eram intercaladas ao texto; em seguida, as imagens passaram a ser acompanhadas de texto abaixo delas. Hoje, na era digital, não existem limites para a experimentação entre as relações texto-imagem. A seguir, alguns exemplos dessa progressão.

Figura 2.26 | *A vida aventureira de Peter Vucht*, de J.W.A. Hilverdink e I.W. Kaiser, com ilustrações de Rudolf Töpffer (186X). Exemplo de livro ilustrado em que texto e imagem se intercalam



Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Het\\_avontuurlijke\\_leven\\_van\\_Peter\\_Vucht#/media/File:Het\\_avontuurlijke\\_leven\\_van\\_Peter\\_Vucht\\_-\\_PPN\\_040908585\\_-\\_Image\\_18.jpeg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Het_avontuurlijke_leven_van_Peter_Vucht#/media/File:Het_avontuurlijke_leven_van_Peter_Vucht_-_PPN_040908585_-_Image_18.jpeg)>. Acesso em: 14 jul. 2018.

Figura 2.27 | *Max und Moritz* (no Brasil, "Juca e Chico"), de Wilhelm Busch (1865). Exemplo de livro ilustrado em que o texto acompanha as imagens na mesma página

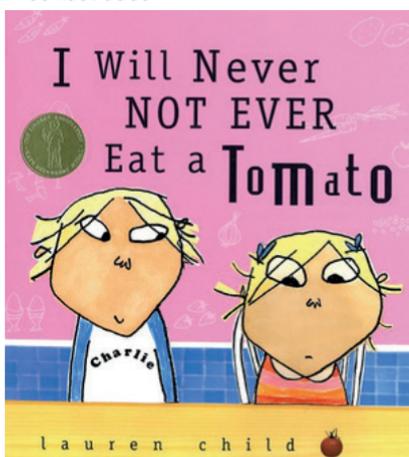


Hei! Da sieht er voller Freude  
Max und Moritz im Getreide.

Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Max\\_und\\_Moritz\\_\(Busch\)#/media/File:Max-Moritz-7.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Max_und_Moritz_(Busch)#/media/File:Max-Moritz-7.png)>. Acesso em: 14 jul. 2018.

Ler um livro ilustrado infantil implica em uma série de relações entre texto, imagem e formato. A experiência de leitura se inicia já na capa, passando pela guarda que, muitas vezes, já traz conteúdos que se desdobram no miolo do livro.

Figura 2.28 | *Charlie and Lola – I Will never not ever eat a tomato* ("Eu nunca mais vou comer tomate") de Lauren Child (2000). Hoje, texto e imagem se integram de forma orgânica nos livros ilustrados



Fonte: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Charlie\\_and\\_Lola#/media/File:Charlieandlolatomato.PNG](https://en.wikipedia.org/wiki/Charlie_and_Lola#/media/File:Charlieandlolatomato.PNG)>. Acesso em: 14 jul. 2018.

É trabalho do ilustrador pensar essas relações na hora de produzir suas ilustrações. Todas as escolhas precisam servir à história que se quer contar. O ilustrador deve pensar no formato mais adequado à determinada história, entendendo o próprio suporte como elemento narrativo. Os elementos visuais que compõem um livro devem ser organizados nas páginas de forma harmoniosa. Mesmo que essas etapas de produção não sejam tarefa do ilustrador, sua sintonia com as ilustrações é fundamental. O livro infantil é resultado de um conjunto coerente de interações entre conteúdo (ideia, mensagem), texto (tipografia e demais informações textuais), imagem (ilustração, fotografia, colagem, símbolos, etc.) e suporte (formato, tipo de papel, gramatura, etc.).

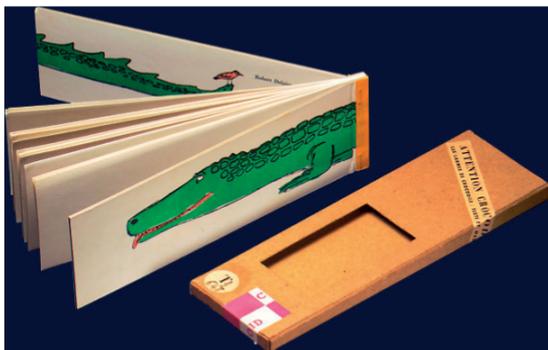


### Exemplificando

A preocupação com o suporte e a materialidade do livro infantil surgiu nos anos 1950. O editor, publicitário e editor de arte Robert Delpire (1926 – 2017), almejava ampliar o espaço significativo da imagem dentro dos livros e começou uma série de publicações em que os componentes formais contribuíam para a expressão geral da obra (LINDEN, 2010).

Um exemplo de primeira grandeza desse tipo de trabalho é o livro *Les larmes de crocodile* (As lágrimas de crocodilo) de André François (1915 – 2005), publicado em 1956, que trazia o livro dentro de uma caixa comprida, facilmente associada ao formato e comprimento do crocodilo que estampa a capa, fazendo referência direta ao conteúdo interno.

Figura 2.29 | *Les larmes de crocodile* de André François (1956). Exemplo de livro ilustrado em que se leva em consideração o suporte e a materialidade como elemento narrativo



Fonte: <<http://expositions.bnf.fr/livres-enfants/grand/119.htm>>. Acesso em: 14 de jul. de 2018.

É esse tipo de preocupação estética e formal que inaugura o livro ilustrado contemporâneo e se solidifica nos livros infantis, modificando a concepção que se tinha a respeito do valor da imagem nas publicações de livros. Trabalhos pioneiros como este (Figura 2.28) anunciam e promovem a importância do aspecto visual dos livros ilustrados, sobretudo dos livros infantis.

Mas o que é, de fato, um livro ilustrado? Em nossos estudos anteriores, vimos que a origem do livro ilustrado remonta aos códices do século XVI e, pelo menos, desde o século XVIII, a ilustração para livros é um mercado em expansão. Também foi pontuada uma diferença entre os **livros ilustrados** e os **livros com ilustração**. Relembramos que o primeiro diz respeito ao livro em que as imagens fazem parte da experiência de leitura e, no segundo caso, as imagens não contribuem para essa experiência, sendo apenas meras ilustrações do texto, como um livro técnico ou um manual.

O avanço das tecnologias de reprodução e o uso criativo destas por parte dos autores, bem como o amadurecimento natural da linguagem dos livros ilustrados, gerou uma série de variações em sua produção, ao ponto de hoje existir uma grande confusão, tanto por parte da crítica quanto da parte editorial, na classificação desse tipo de produção. Sophie Van der Linden (2010) faz uma distinção entre as diversas categorias de livros ilustrados e livros de ilustração que pode ajudar o ilustrador na hora de desenvolver um projeto. Elencamos aqui três das principais distinções que Linden (2010, p. 24-25) propõe, e que ainda hoje causam certa confusão no público receptor:

**Livros com ilustração:** obras em que o texto é predominantemente autônomo e sustenta por si só a narrativa. Já as imagens apenas acompanham o texto, sem interferir na produção de sentido.

**Livro ilustrado:** obras em que a imagem é espacialmente dominante e preponderante em relação ao texto, propondo uma narrativa articulada entre texto e imagem. Nessa mesma categoria encontram-se livros em que o texto esteja ausente.

**Histórias em quadrinhos:** uma linguagem autônoma que se expressa por meio da justaposição de texto e imagem em diversos

níveis, além de trazerem recursos internos específicos, como balões de fala e onomatopeias.

Outras categorias, como livros *pop-up*, livros-brinquedo e livros interativos, são bastante específicos e facilmente reconhecíveis. Claro que essas definições são uma tentativa de se diferenciar as várias possibilidades de se trabalhar a ilustração nos livros. Muitos trabalhos contemporâneos tencionam esses limites demonstrando a fragilidade dessas definições, como no caso do livro: *Quando Meu Pai se Encontrou com o ET Fazia um Dia Quente* (2011) do quadrinista e escritor Lourenço Mutarelli, que caminha entre os quadrinhos e o livro ilustrado.

Figura 2.30 | *Quando Meu Pai se Encontrou com o ET Fazia um Dia Quente* de Lourenço Mutarelli (2011)

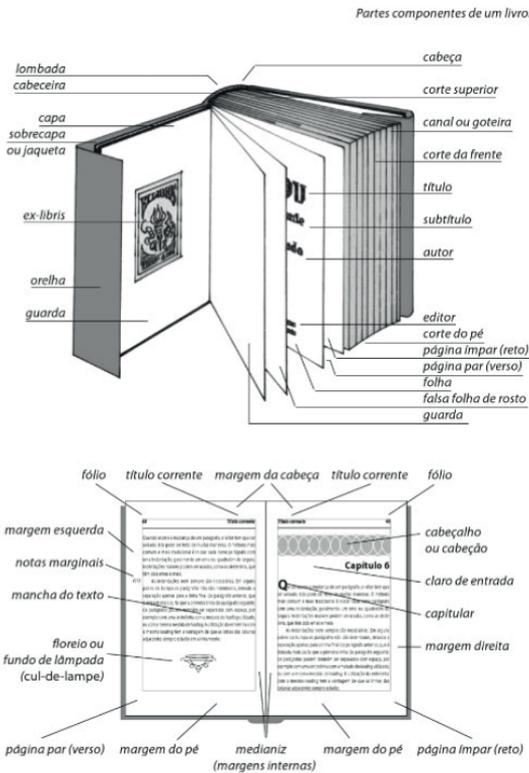


Fonte: <<https://www.companhiasletras.com.br/trechos/13148.pdf>>. Acesso em: 14 jul. 2018.

Os livros ilustrados infantis não são um gênero, pois os livros ilustrados de modo geral acolhem dentro de si diversos gêneros (aventura, mistério, terror, etc.) e categorias literárias diversas, como a prosa e a poesia, por exemplo. O livro ilustrado constitui-se de uma forma de expressão própria.



Figura 2.31 | Exemplo das partes componentes de um livro, presente no livro *Tipografia & design gráfico* (2008), de Joaquim da Fonseca



Fonte: <<https://books.google.com.br/books?id=-QCY3rg7wxUC&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=snippet&q=componentes%20&f=false>>. Acesso em: 14 jul. 2018.

A produção de livros infantis é um trabalho editorial que cresce a cada dia. Existem artistas com trabalhos autorais voltado para o público infantil, podendo ser ele o autor e ilustrador, ou mesmo colaborador de outros escritores. No entanto, existe uma enorme demanda por esse tipo de produto que, muitas, vezes é feito dentro do sistema de produção das grandes editoras, onde o ilustrador desempenha apenas um papel dentro de um projeto maior, muitas vezes encabeçado por um editor que contrata um escritor e um ilustrador para atender a uma demanda específica. Esse tipo de trabalho editorial feito por encomenda tem suas similaridades com o trabalho publicitário.

A maior parte das agências publicitárias têm uma estrutura similar que consiste em um departamento de arte, com diretor de arte e redator sob o comando de um diretor criativo responsável por outras equipes criativas ou parcerias similares. Os diretores de arte criam e desenvolvem as propriedades visuais, e o redator fica responsável pelo conteúdo textual. Já o ilustrador pode fazer parte desta equipe, ou pode ser contratado como colaborador freelancer, ou seja, pode prestar serviços de ilustração de forma autônoma, sem necessariamente se vincular à empresa ou agência de publicidade.

A ilustração publicitária se constitui enquanto toda e qualquer criação de imagem, independente do recurso utilizado, tendo como objetivo tornar público um produto ou um serviço com objetivos comerciais, utilizando-se, para isso, de técnicas criativas e persuasivas para divulgar bens de consumo, marcas de produtos, serviços, ideias, discursos e tudo aquilo que seja passível de ser capitalizado. Dentro dessa seara, conforme já estudado anteriormente, o trabalho do ilustrador é comunicar, da melhor maneira possível, a ideia ou o discurso do produto que se quer promover. A imagem exerce sobre nós, observadores/espectadores, uma grande atração e influência. Cabe ao artista manipular esses elementos para seduzir o observador/espectador e transformá-lo em um consumidor por meio do poder de persuasão da imagem, gerando uma identificação do público-alvo com o seu trabalho.

Figura 2.32 | Ilustração publicitária da Coca-Cola de 1931, com a arte de Haddon Sundblom, criador da imagem icônica do Papai Noel de casaco vermelho



Fonte: <<https://zupi.co/120-anos-de-evolucao-dos-anuncios-da-coca-cola/>>. Acesso em: 14 jul. 2018.

Um grande exemplo do poder de persuasão que a ilustração publicitária tem é sua capacidade de persistir e de influenciar o imaginário coletivo. A maior prova disso é a criação da imagem do Papai Noel pela *The Coca-Cola Company* (Figura 2.32). A imagem do “bom velhinho” vestindo um casaco vermelho e bebendo sua Coca-Cola foi criada pelo ilustrador norte-americano Haddon Sundblom (1899-1976) na década de 1930, e persiste em nosso imaginário até os dias de hoje. O grande objetivo de uma campanha publicitária é: “mergulhar a si mesma e o produto no subconsciente do público. Sua busca é apresentar uma ideia e uma imagem para o produto” (ZEEGEN, 2009, p.100).

Grande parte dos artistas que trabalham no mercado publicitário e editorial são formados por ilustradores freelancers. Esses ilustradores são polivalentes, podendo atuar em diversos campos e áreas distintas, não só no mercado impresso, mas também no mercado audiovisual, produzindo storyboards.

Todo filme, desenho animado ou propaganda audiovisual, antes de ser filmada, é desenhada. Esses desenhos são conhecidos como storyboards: uma série de imagens ou desenhos organizados em sequência espacial e temporal com o intuito de se criar uma pré-visualização do passo a passo de um filme, animação ou propaganda comercial. É um guia visual da narrativa. Seu principal objetivo é transpor as cenas de um roteiro para quadros desenhados, postos em sequência, facilitando, assim, a visualização da obra. A ideia é que o storyboard auxilie na visualização de toda a dinâmica de movimento, indicando ângulos de câmera e posicionamento dos atores. É um recurso utilizado em qualquer mídia audiovisual, como filmes, séries, novelas, animações em 2D e 3D, videogames, videocliques, propagandas políticas, comerciais e documentários. Os desenhos de um storyboard se constituem de traços rápidos e inacabados por natureza, é uma forma barata de “testar” o roteiro antes de filmá-lo, e assim, poder visualizar aquilo que funciona e o que não funciona em cena.



**O Artista de storyboard trabalhará principalmente com um diretor para traduzir em imagens aquilo que está em sua mente, para que toda a equipe de produção possa visualizar o filme. [...] Um artista de storyboard é crucial tanto no fluxo da história quanto na organização de**

uma tomada. Um bom storyboard requer conhecimento de direção, edição, storytelling (jargão cinematográfico que sugere a capacidade de contar boas histórias) e técnicas de câmera. (SIMON, 2007, p. 5, 7 - Tradução do autor.)

A criação dos storyboards é atribuída ao ilusionista e cineasta francês, Georges Méliès (1861-1938). Já a invenção do storyboard moderno é atribuída à Webb Smith (1895), um dos principais animadores dos estúdios Disney das décadas 1930-1940, que tem em seu currículo grandes clássicos como *Branca de Neve* (1937), *Dumbo* (1941), *Pinóquio* (1940) e *Fantasia* (1940).

Figura 2.33 | Exemplo de storyboard de uma propaganda para TV de Rodrigo Ferrusca (2007)



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cb/Story\\_bord.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cb/Story_bord.jpg)>. Acesso em: 14 jul. 2018.



## Desenhando um Storyboard

A primeira etapa de uma produção audiovisual é o roteiro. Na sequência, é feito o storyboard, que traduz em imagens as cenas descritas no roteiro. Serve como um guia para o cineasta antecipar visualmente aquilo que ele quer pôr em cena. Para conhecer um pouco mais sobre o processo de elaboração de um storyboard, assista ao vídeo:

KHAN ACADEMY. **Storyboarding**. Disponível em: <<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling/film-grammar/v/storyboarding-scene>>. Acesso em: 6 jul. 2018.

Os storyboards têm muita similaridade com as histórias em quadrinhos, pois ambos se baseiam na ideia de se contar uma história por meio da sequência de quadros, utilizando recursos muitos similares como o próprio desenho, ângulos dinâmicos e a distribuição dos elementos no espaço.

Os quadrinhos modernos, ou seja, na forma como os entendemos hoje, remontam ao século XIX, mais precisamente 1820, quando o professor, escritor e caricaturista Rodolphe Töpffer (1799-1846) publicou algumas de suas *histories en estampes* (histórias impressas). Já na imprensa norte-americana, temos o artista Richard Felton Outcault (1863-1928), criador do *The Yellow kid* (O Menino Amarelo), um dos primeiros quadrinhos a introduzir balão de fala, hoje, ícone representativo dos quadrinhos. No Brasil, Angelo Agostini (1843-1910), desenhista ítalo-brasileiro, criou em 1869 a primeira história em quadrinhos brasileira, intitulada *As aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à corte*, uma das mais antigas do mundo. Mas antes de atingirem essa forma moderna, vários artistas consagrados pela História da Arte contribuíram de alguma forma para a constituição dessa linguagem. A história dos quadrinhos está intimamente ligada à evolução dos meios de reprodução. Seus artistas pioneiros passaram por praticamente todas as etapas do desenvolvimento das tecnologias de reprodução. Na xilogravura temos o pintor e gravador belga Frans Masereel (1889-1972) e o gravador americano Lynd Ward (1905-1995) com suas *pictorial narratives* (narrativas pictóricas). Na gravura

em metal, temos Honoré Daumier (1808 – 1879) e Gustave Doré (1832 – 1883), que produziram trabalhos com um grande potencial narrativo, contando histórias por meio de imagens sequenciais, uma das principais características dos quadrinhos. No século XX se popularizaram as tiras de quadrinhos em jornais que, com o tempo, migraram para as revistas.

Entre 1930 e 1980, os quadrinhos passaram por grandes transformações, libertando-se dos jornais e ganhando periódicos próprios, como *Terry and the Pirates*, Príncipe Valente, Buck Rogers, Flash Gordon, Dick Tracy, passando pelos *Pulps*, novelas populares vendidas nas bancas, com ênfase na ficção de aventura (western, crime, mistério, ficção científica e fantasia). Também neste período surgem as grandes editoras que publicam obras de super-heróis, como Capitão América, Super-homem e Batman. (MOREIRA, 2015, p. 306)



#### Assimile

A linguagem dos quadrinhos desenvolveu-se paralelamente às artes visuais. Vários artistas da história da arte como Jacques Callot (1592-1635), Honoré Daumier (1808-1879), Gustave Doré (1832-1883) e Rodolphe Töpffer (1799-1846) influenciaram seu desenvolvimento, e são considerados hoje, por pesquisadores como Santiago García, precursores das histórias em quadrinhos. Seus trabalhos, assim como os quadrinhos, são tidos como objetos sociais, veiculados de forma impressa para consumo em massa:

Em seu uso comum, identificamos os quadrinhos como um objeto impresso. Um livro, um folheto, uma revista, um caderninho, uma seção de jornal ou de outra publicação, porém, reproduzidos para o consumo massivo. (GARCÍA, 2012, p. 43-44)

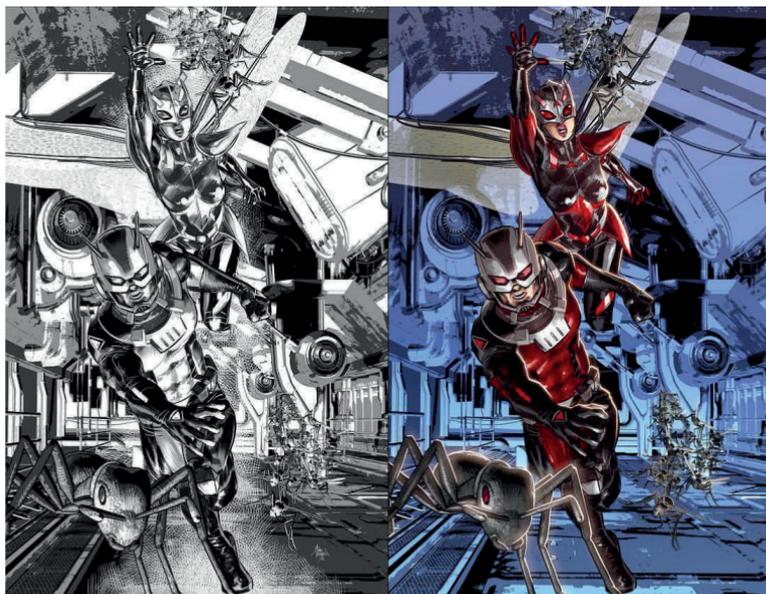
Os ilustradores de quadrinhos hoje trabalham das mais diversas maneiras, seja analógica, utilizando-se dos instrumentos mais comuns como lápis, borracha, pincel, tinta e caneta, ou de forma totalmente

digital, efetuando seus desenhos diretamente no computador em softwares como o *Photoshop*, *Illustrator* ou *Inkscape*, e utilizam-se ainda de ferramentas como tablets e mesas digitalizadoras. O artista também pode optar por uma forma híbrida de trabalho, ou seja, ele pode fazer parte do processo com o esboço ou até mesmo o desenho finalizado à tinta, podendo ainda escaneá-lo, colori-lo por computador e finalizá-lo.



## Exemplificando

Figura 2.34 | Exemplo de arte feita totalmente por computador. Capa da revista *Ant-Man and Wasp #1* (Homem-formiga e Vespa) com desenho e arte-final digital de Mike Deodato Jr. e cores digitais de Rain Beredo



Fonte: <<http://mikedeodatojr.tumblr.com/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.



## Pesquise mais

Mike Deodato é o pseudônimo profissional do quadrinista brasileiro Deodato Taumaturgo Borges Filho, um dos mais famosos desenhistas de super-heróis da atualidade. Deodato migrou do

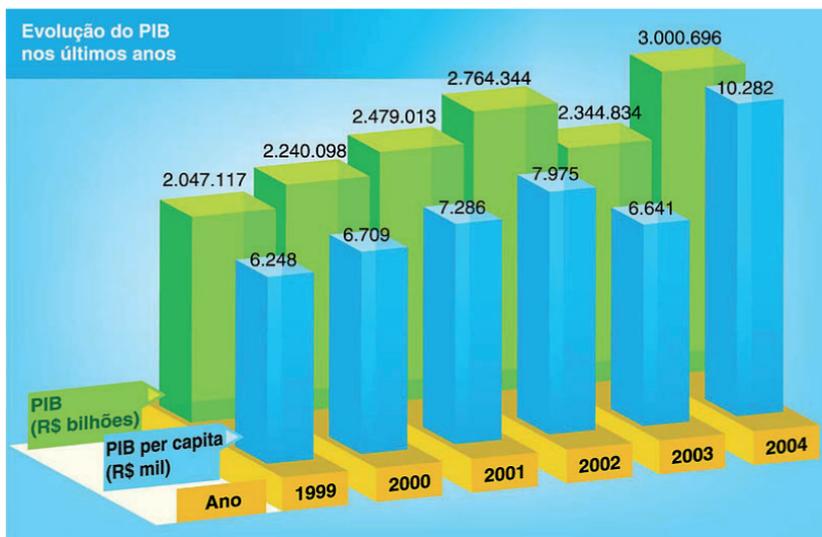
suporte convencional e hoje produz seu trabalho para as editoras norte-americanas de maneira 100% digital. Para conhecer um pouco do seu processo assista ao vídeo:

WACOMBRASIL. Técnicas de Arte Final para HQs com Mike Deodato. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=MhE9k6dQOew>>. Acesso em: 28 jun. 2018. **(Vídeo do YouTube)**

As histórias em quadrinhos constituem-se como um meio de comunicação de massa, no entanto, mais do que isso, é uma linguagem autônoma que agrega dois códigos distintos de maneira híbrida: o verbal (texto) e o visual (imagem), por meio da justaposição e dos já citados recursos internos específicos, como balões de fala e onomatopéias. Assim como os livros ilustrados, as histórias em quadrinhos não são um gênero, mas sim uma linguagem, um meio de expressão próprio.

Tão vasto é o campo editorial para o artista gráfico que souber ser flexível e criativo o bastante, que a ilustração também pode ser aplicada à produção de infográficos. Também conhecido como infografia, os infográficos são uma modalidade de representação gráfica que, por meio da imagem, ajuda a apresentar e tornar mais claras questões complexas, dados, probabilidades e todo tipo de informação. É uma forma de organização visual esquemática que auxilia na condução de uma melhor compreensão do conteúdo exposto. É muito comum no meio jornalístico, impresso e audiovisual, mas também pode ser facilmente encontrado em manuais técnicos, educativos, esportivos, científicos e demais publicações. A ilustração infográfica tende a fugir dos diagramas e gráficos estatísticos geométricos e convencionais, mesmo estes sendo ferramentas didáticas válidas para se expor o conteúdo; o ilustrador pode usar toda a sua criatividade para expor de diversas maneiras os mesmos dados.

Figura 2.35 | Exemplo de um infográfico mais convencional, de Fernando Shoiti Schatzmann (2007)



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1a/Infografico\\_PIB\\_%281325847408%29.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1a/Infografico_PIB_%281325847408%29.jpg)>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.36 | Exemplo de um infográfico mais elaborado, utilizando-se dos recursos da ilustração, de Fernando Outa (2016)

## SINTOMAS DA ENXAQUECA CRÔNICA



### CRITÉRIOS PARA ENXAQUECA

≥ 2 dos Seguintes:

- Unilateral
- Latejante
- Dor Moderada ou severa
- Agravada por atividade Física

≥ 1 dos Seguintes:

- Náusea e/ou vômitos
- Fotofobia e fonofobia
- Não atribuível e outra causa

### DIAGNÓSTICO DA ENXAQUECA CRÔNICA

Crise de cefaleia por pelo menos:



Sendo que durante



As dores preenchem os critérios para enxaqueca

Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cb/Infogr%C3%A1fico\\_dos\\_sintomas\\_da\\_Enxaqueca\\_Cr%C3%B4nica.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cb/Infogr%C3%A1fico_dos_sintomas_da_Enxaqueca_Cr%C3%B4nica.jpg)>. Acesso em: 25 jun. 2018.

A história da infografia remonta à pré-história, e os primeiros mapas foram criados centenas de séculos antes da invenção da escrita. No século XVI, Leonardo da Vinci (1452-1519) realizou autópsias e estudos do corpo humano e de fetos, o que resultou em estudos que mesclavam desenho, escrita e dados científicos. Hoje essas obras podem ser consideradas como infográficos. No século XVII Christoph Scheiner (1575-1650) desenvolveu diversos estudos astronômicos por meio de telescópios. Por volta de 1626 publicou diversos infográficos, dentre eles um diagrama que demonstra sua pesquisa astronômica sobre o sol. Vários outros pesquisadores em diferentes lugares desenvolveram trabalhos gráficos que demonstravam dados ou auxiliavam de alguma forma no entendimento de algum conteúdo, como mapas e todo tipo de gráfico demonstrativo. A partir do século XIX, o desenvolvimento e a difusão das técnicas de impressão e reprodução possibilitaram a utilização dos infográficos em jornais e revistas.

O limite para aplicação da ilustração está preso somente ao limite da imaginação; as ilustrações não convencionais são um campo a ser explorado por todo e qualquer artista apaixonado e disposto a experimentar o novo. Existem ilustradores que trabalham com a arte mural, como o artista brasileiro Eduardo Kobra, que tem trabalhos espalhados pelo mundo inteiro. Existem os ilustradores que produzem e veiculam *fanzines*, um tipo de publicação independente produzida por entusiastas de uma determinada cultura ou segmento, como histórias em quadrinhos, música, cinema, ficção científica, etc., para o prazer e fruição das pessoas que compartilham do mesmo interesse. Existem hoje feiras espalhadas pelo Brasil que dão vazão a esse tipo de publicação, cada vez mais crescente. O termo *fanzine* é uma aglutinação das palavras “fã” e “magazine”. Criada e popularizada em 1940 por fãs dos antigos *pulps* (livros impressos com papel barato, a partir da polpa de celulose) de ficção científica nos Estados Unidos, foi rapidamente adotado por outras comunidades. No Brasil, teve um crescimento nas décadas de 1970 e 1980, no meio underground. Hoje é uma modalidade artística reconhecida.

Figura 2.37 | Exemplo de arte mural, *5 povos de 5 continentes*, de Eduardo Kobra (2016). Mural feito para as olimpíadas do Rio de Janeiro



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1a/Povos\\_nativos\\_dos\\_5\\_continentes.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1a/Povos_nativos_dos_5_continentes.jpg)>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Um campo em crescente ascensão é o das tatuagens. Muitos ilustradores oferecem serviços freelance para tatuadores, ou até mesmo os próprios ilustradores se enveredam por esse caminho. *Tattoo* é a forma de modificação corporal mais antiga do mundo, com resquícios arqueológicos que chegam a datar de três mil anos antes de Cristo. Hoje as tatuagens fazem parte da moda e são feitas com aparelhos elétricos e em um ambiente asséptico, com todas as providências sanitárias tomadas.

Figura 2.38 | Exemplo de tatuagem artística. Cavaleiro cruzado (2012)



Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tattoo\\_artists#/media/File:Crusade\\_tattoo.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tattoo_artists#/media/File:Crusade_tattoo.jpg)>. Acesso em: 15 jul. 2018.

No Brasil, a tatuagem elétrica foi introduzida por Lucky Tattoo, nome artístico do dinamarquês Knud Harald Lucky (1928 – 1983) nos anos 1960, na cidade portuária de Santos. A partir daí, foi se disseminando e se popularizando por todo o país. Por décadas, as tatuagens eram vistas com resistência e preconceito por parte da população, associadas à marginalidade. Hoje em dia, ela está na moda e atinge todas as camadas sociais da população.



### Refleta

Nesta seção foi apresentada uma grande diversidade de aplicações possíveis para a ilustração. Seus usos ainda estão longe de se esgotar. Como ilustrador, você já pensou em que campo poderia atuar? Ou melhor, que novos campos poderão surgir para a ilustração no futuro?

É interessante observar o percurso histórico da produção de livros infantis e sua constituição enquanto forma de expressão e perceber como a sua mercantilização, de certa forma, propiciou o seu desenvolvimento. O mercado publicitário logo se apropriou da ilustração como uma forma eficaz de chamar a atenção, assim como sua utilização criativa nos infográficos ilustrados. A cultura do entretenimento também se utilizou e se utiliza até hoje da habilidade de artistas talentosos para ajudarem a contar suas histórias, seja por meio dos storyboards no cinema ou com a criação de histórias em quadrinhos. A imagem permeia o mundo, está no capital cultural que consumimos, nas paredes da cidade e até na pele das pessoas. E por de trás de todos esses usos da ilustração estará sempre um artista, disposto a reinventar esse mundo.

### Sem medo de errar

Com os conteúdos apreciados nessa seção, você pôde ampliar ainda mais seus conhecimentos sobre as possibilidades de aplicação para a ilustração. Os conhecimentos aqui adquiridos complementarão o seu repertório para que você possa então finalizar o seu projeto curatorial.

Em seu percurso pelo conteúdo dessa seção, você pôde observar que a área editorial representa uma grande seara de possibilidades

para o ilustrador, e que até no meio audiovisual é possível trabalhar com ilustração por meio dos storyboards. Todos os campos aqui apresentados se comunicam de alguma forma. As ilustrações publicitárias até hoje são utilizadas no meio editorial, assim como os infográficos, presentes em revistas, jornais, artigos e livros técnicos e científicos. Já os livros infantis acabam por ter uma relação contígua aos quadrinhos e, por vezes, podem até se confundir. A linguagem das histórias em quadrinhos, por sua vez, estabelece uma relação bem próxima com os storyboards, pois ambas são linguagens narrativas que se dão por meio da disposição de quadros em sequência. Mas esses são os campos mais convencionais para se trabalhar com a ilustração. Você aprendeu aqui que existem outros campos possíveis para a ilustração, como a arte mural, os *fanzines* e a arte da tatuagem. Tudo depende da disposição e criatividade do ilustrador para desbravar os campos existentes e, porque não, criar também outros novos.

Esta seção pôde capacitá-lo para concluir seu projeto curatorial. O tema “Os usos e processos da ilustração e da reprodução através da história até os dias de hoje” foi contemplado, em um primeiro momento, por uma abordagem histórica que mapeia as origens da ilustração e seus principais procedimentos e pontos de evolução e desenvolvimento dos meios de reprodução. Em seguida, você pôde alinhar os conteúdos referentes às aplicabilidades da ilustração por meio de um recorte bem definido, partindo do esboço como elemento principal que conecta áreas aparentemente distintas, como a arquitetura, o design de interiores e de produtos, a moda e a ilustração científica.

Agora, você deve estabelecer um novo fio condutor para amarrar os conteúdos vistos nesta seção, procurando pontos de similaridade entre eles. Você, como o curador, deve propor uma leitura possível, lembrando que essa leitura nunca se fechará por completo, deixando sempre um espaço para subjetividade do espectador. Você pode optar pelo viés mercadológico, apontando como a mercantilização da ilustração pode impulsionar o seu desenvolvimento e abrir caminho para novas utilizações, como os do mercado editorial e publicitário. Você também pode optar por uma leitura mais cultural, buscando estabelecer como as ilustrações presentes no mundo globalizado do entretenimento mediam nossa relação com os produtos culturais e a própria vida. Feitas essas

escolhas, caberá a você refletir sobre os conteúdos das três seções desta unidade e se concentrar agora em como dispor os conteúdos dessa unidade de forma que as três seções se comuniquem, seja por uma proximidade conceitual ou formal, pelos seus métodos de aplicação, ou área de veiculação. Tenho certeza que se dedicar a essas articulações trará para você, aluno, um novo mundo de significados.

## Faça valer a pena

**1.** Os livros infantis passaram por várias modificações ao longo do tempo. Os avanços das técnicas de reprodução transformaram a maneira como a imagem aparece nesses livros, ampliando os limites da relação entre texto e imagem.

Considerando essas transformações, nos dias de hoje, podemos afirmar que as relações entre texto e imagem se dão de que forma?

- a) Texto e imagem se intercalam em páginas separadas.
- b) Texto e imagem não dividem a mesma página.
- c) Texto e imagem se integram de forma orgânica.
- d) Texto e imagem ficam em páginas separadas.
- e) Texto e imagem não se misturam.

**2.** A ilustração publicitária se constitui enquanto toda e qualquer criação de imagem, independente do recurso utilizado, tendo como objetivo tornar público um produto ou um serviço com fins comerciais.

Considerando essas características da ilustração publicitária, podemos afirmar que:

- I- A ilustração publicitária tem uma grande capacidade de persuasão.
- II- O trabalho do ilustrador consiste em comunicar da melhor maneira possível a ideia ou o discurso do produto que se quer promover.
- III- A imagem publicitária é sempre fugaz e pouco duradoura.
- IV- A ilustração publicitária é limitada e conta com poucos recursos de persuasão.

Em relação às características da ilustração publicitária, assinale a alternativa correta:

- a) Apenas as afirmações I e II estão corretas.
- b) Apenas a afirmação III está correta.
- c) Apenas a afirmação I está correta.
- d) As afirmações I, II e III estão corretas.
- e) Apenas a afirmação II está correta.

**3.** No século XVI, realizou autópsias e estudos do corpo humano e de fetos, o que resultou em estudos que mesclavam desenho, escrita e dados científicos. Hoje essas obras podem ser consideradas como infográficos.

Qual é o nome do artista descrito?

- a) Christoph Scheiner.
- b) Caravaggio.
- c) Rafael Sanzio.
- d) Leonardo da Vinci.
- e) Michelangelo.

# Referências

- BANKS, Adam; CAPLIN, Steve. **O essencial da ilustração**. 1ª ed. São Paulo: Senac, 2012.
- BÜRDEK, Bernard E. **História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. 2ª ed. São Paulo: Blucher, 2010.
- BUTI, Marco; LETYCIA, Anna. **Gravura em metal**. 1ª ed. São Paulo: EDUSP, 2002.
- CAMPELLO, CAVALCANTE. **Ilustração e artes gráficas**. 1ª ed. São Paulo: Edgard Blucher Ltda., 2014.
- CAVALLIN, José. **Perspectiva Linear Cônica**. 2ª ed. Curitiba: A. M. Cavalcante & Cia. Ltda., 1976.
- COSTELLA, Antônio Fernando. **Breve história ilustrada da xilogravura**. Campos do Jordão: Ed. Mantiqueira, 2003.
- DANTAS, Gabriela Cabral da Silva. O surgimento da moda. **Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/o-surgimento-moda.htm>>. Acesso em: 8 jul. 2018.
- DIAS, Maria Odila da S. Aspectos da Ilustração no Brasil. In: **Revista do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro**, Rio de Janeiro, v. 278, p. 100-170, jan./mar. 1968.
- FARRELY, Lorraine. **Fundamentos de arquitetura**. Porto Alegre: Bookman Editora Ltda., 2014.
- FAZIO, M.; MOFFETT, M.; WODEHOUSE, L. **A história da arquitetura mundial**. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- FERREIRA, Orlando da Costa. **Imagem e Letra**. Introdução à Bibliologia Brasileira. A imagem gravada. São Paulo: Edusp, 1994.
- FONSECA, Joaquim. **Tipografia & design gráfico: Design e produção gráfica de impressos e livros**. Porto Alegre: Bookman, 2008.
- GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012. 343 p.
- GONZALES, Lucilene. **Linguagem publicitária: Análise e produção**. 1ª ed. São Paulo: Arte, 2003.
- GURGEL, Miriam. **Projetando espaços: design de interiores**. 4ª ed. São Paulo: Senac, 2011.
- HALL, Andrew. **Fundamentos essenciais da ilustração**. 1ª ed. São Paulo: Rosari, 2012.
- INFOGRAM. **O que é um infográfico**. Disponível em: <<https://infogram.com/page/infografico>>. Acesso em: 15 jul. 2018.
- JUNIPER RESEARCH. **Digital games revenues to pass \$100 billion per annum by 2018**. [S.l., s.d.]. Disponível em: <[https://www.juniperresearch.com/press/press-releases/digital-games-revenues-to-pass-\\$100-billion-per-an](https://www.juniperresearch.com/press/press-releases/digital-games-revenues-to-pass-$100-billion-per-an)>. Acesso em: 25 jun. 2018.
- LIMA, Ricardo Cunha. **Análise da infografia jornalística**. 2009. 143 f. Dissertação (Mestrado em Design) – ESDI/UERJ, Rio de Janeiro, 2009.

LINDEN, Sophie Van Der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

MANSON, Antony. **No tempo de Michelangelo: O período renascentista**. 1ª ed. São Paulo: Editora Callis, 2004.

MOREIRA, Valter Do Carmo. Arte moderna e as histórias em quadrinhos: do século XVIII ao surgimento dos quadrinhos moderno. In: **Caderno de resumos [do] V Encontro Nacional de Estudos da Imagem [e do] II Encontro Internacional de Estudos da Imagem**, Londrina, v. 1, n. 1, maio 2015. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/eneimagem/2015/wp-content/uploads/Caderno-de-Resumos-V-Eneimagem-e-II-Eieimagem.pdf>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

NIEMEYER, Oscar. **Museu de Arte Contemporânea de Niterói**. Fundação Oscar Niemeyer. Coleção Oscar Niemeyer, 1991.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado: Palavras e Imagens**. 1ª ed. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PANOFKY, Erwin. **A perspectiva como forma simbólica**. Trad. Elisabete Nunes. Lisboa: Edições 70, 1993.

POWERS, Alan. **Era uma vez uma capa: História ilustrada da literatura infantil**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

PROENÇA, Graça. **História da arte**. 17ª ed. São Paulo: Ática, 2012.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 1ª ed. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

SIMON, Mark. **Storyboards: Motion in art**. 3ª ed. United States of America: Elsevier Inc., 2007.

UNWIN, Simon. **A análise da arquitetura**. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

ZEEGEN, Lawrence. **Fundamentos de ilustração: como gerar ideias, interpretar briefings**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

# Exploração de recursos técnicos

## Convite ao estudo

Caro aluno,

Esta unidade nos remete ao estudo da Metodologia de criação em ilustração. O processo de criação de imagens é uma jornada pessoal, por vezes complexa, mas muito gratificante. Podemos considerar que, de um ilustrador para outro, esse processo acontece de forma muito individual e diferente, não sendo possível construir um mapa com atalhos para se alcançar o sucesso. O ofício criador é parte do caminho, o ilustrador vai constituindo suas técnicas e meios para desempenhar da melhor maneira possível esse papel, e isso exige muito estudo, pesquisa e dedicação.

Para tanto, o estudo dos conteúdos apresentados nesta unidade são essências para que você desenvolva as competências proposta para esta disciplina, ou seja, conhecer o conceito, os fundamentos e as técnicas analógicas e digitais de ilustração, compreendendo as relações entre texto e imagem, suas aplicações e possibilidades, bem como o seu papel na comunicação, assim como, vão capacitá-lo para a elaboração de um projeto autoral em ilustração.

Para que você possa se paramentar para entrar nessa jornada da criação e no mercado de trabalho que o aguarda, proponho a você uma situação próxima da realidade profissional que o acompanhará em seus estudos nesta unidade.

Imagine que você é um profissional recém-formado e apaixonado pela arte de ilustrar. Você atua como freelance e teve poucas oportunidades, mas que lhe renderam alguns

trabalhos em áreas diversificadas, mas nada que tenha lhe trazido muita visibilidade. Por indicação de um cliente satisfeito, um grande empresário procurou você, solicitando um trabalho para a campanha publicitária de seu produto, “uma revista especializada em vídeo games”. O empresário acredita que você é o profissional mais adequado para que o empreendimento nessa campanha decole e seja um sucesso. Sendo assim, agendou com você uma reunião para saber como começar. Mas antes, você precisa refletir sobre:

- Metodologia de criação, para poder elaborar bem o seu projeto de ilustração, com base em pesquisas de referências visuais e técnicas, além da prática, que deve ser uma constante.

- O uso do *sketch book* como um laboratório para a experimentação de materiais, explorando suas possibilidades e limitações, sem se esquecer das possibilidades digitais e híbridas em um trabalho de ilustração.

- Desenvolvimento de um projeto autoral de ilustração e a criação de uma identidade visual, além de aguçar o seu olhar sobre o trabalho de outros artistas e suas soluções visuais.

Mas como começar?

Para ajudá-lo a desenvolver essa situação, na Seção 3.1, *Metodologias da Criação em Ilustração*, você vai aprender sobre os diversos mecanismos que precedem o ato da criação propriamente dita, explorando o *Briefing* para elaboração de um projeto de ilustração; conhecendo o *Brain Storm* e o Rascunho (*Sketch*); o público alvo e o ajuste de linguagem. Serão abordados também os conteúdos sobre Pesquisa de referências sobre o tema e Pesquisa e definição de processos técnicos.

Já na Seção 3.2, *Ilustração manual, digital e híbrida*, você terá a oportunidade de se familiarizar com uma diversa gama de materiais e técnicas como: lápis de cor, aquarela, guache e nanquim; marcadores (*markers*); fotografia e colagens; scanner,

captação da imagem; vetor, imagem digital e hibridização da imagem e também Ilustração 3D. Esses conhecimentos te ajudarão na escolha do que melhor atende às necessidades de seu cliente e de seu projeto.

E, por fim, na Seção 3.3, *Criação do projeto de ilustração*, você conhecerá a importância da identidade visual de um projeto e os meandros da criação autoral, além de analisar a identidade visual de grandes nomes na ilustração.

Convido você a trilhar comigo esse caminho na busca de conhecimentos que sejam capazes de extrapolar suas habilidades e dar vazão ao seu potencial criativo.

Bons estudos!

## Seção 3.1

### Metodologia de criação em ilustração

#### Diálogo aberto

Você aceitou o convite de um grande empresário para desenvolver uma série de ilustrações para a campanha publicitária de sua revista especializada em videogames. Para dar início às negociações com o seu cliente e começar a produzir o projeto, será preciso conhecer alguns procedimentos que antecedem o ato da criação.

Nesta seção, você explorará o conceito de *Briefing* de um projeto de ilustração, como ele se constitui e para que, de fato, ele serve. Você também entrará em contato com uma técnica de propulsão criativa, o *brainstorm*, que o ajudará a produzir ideias que o auxiliarão na constituição de seu projeto. Aliando esses dois recursos ao *sketch* (rascunho), você será capaz de perceber a importância que esses esboços iniciais têm em todo projeto, pois o rascunho é o embrião de grandes ideias. Você aprenderá também nesta seção, sobre a constituição do que chamamos de “público-alvo”, para que ele serve e o quão preponderante pode ser esse conhecimento dentro da sua produção. Você também compreenderá a importância que a pesquisa tem, em todas as etapas da criação, inclusive a pesquisa material, ou seja, a experimentação dos processos técnicos que constituem a materialidade da ilustração.

Mas voltando agora para a realidade profissional proposta no início, no primeiro contato com o seu cliente, dado a natureza do projeto (uma série de ilustrações para a campanha publicitária de sua revista de games) quais questões precisam ser tratadas no primeiro encontro para melhor compreensão do projeto? Como proceder nos próximos passos? Quais são as questões que antecedem a produção da ilustração propriamente dita?

Essas são questões que você precisará apresentar ao seu cliente. Sendo assim, vamos ao trabalho.

## Não pode faltar

Ao contrário do senso comum, técnica e habilidade não são suficientes, apesar de inestimáveis para se chegar a um trabalho de excelência na ilustração. Tão fundamental quanto um “estilo” próprio ou método de trabalho, é a capacidade de encontrar soluções visuais criativas, fundamentadas em um pensamento imagético sólido. O ilustrador deve ter um olhar atento para o mundo, buscando conhecer não apenas o trabalho de outros ilustradores, mas também direcionar seu olhar para a história da arte, para a cultura popular, para a literatura, para histórias em quadrinhos e toda e qualquer produção cultural e simbólica, constituindo assim, um amplo repertório, que se mostrará um diferencial inestimável na hora de produzir. Desenvolver ideias de forma coerente e consistente é o que faz o trabalho ganhar vigor e luz própria. Uma ilustração “bonita” pode ser “ruim” se dela não for possível extrair qualquer conhecimento sobre o tema ou assunto que ilustram. As boas ilustrações devem pôr o espectador/observador para pensar, capacitando-o a extrair do texto, mais informações do que aquelas que saltam a superfície. Uma grande ilustração deve combinar excelência técnica e habilidade com um pensamento criativo. Pensar de maneira criativa deve tornar-se um hábito para o ilustrador. Pessoas que exercitam suas capacidades imaginativas tornam-se aptas em pensar criativamente, com isso, surgirão cada vez mais, ideias interessantes.

Além de um pensamento criativo, o ilustrador profissional necessita de um recurso para sistematizar todo esse vigor de forma a aproveitar melhor seu potencial criador. Na Ilustração, o chamamos de *briefing*, um instrumento utilizado para produzir uma espécie de plano de ação que auxilia a busca por soluções. “O *briefing* inicial é o momento em que as informações básicas sobre o projeto devem ser reunidas. É essencial conhecer e entender o projeto” (ZEEGEN, 2012, p. 24).

Pode parecer óbvio dizer que é preciso estar equipado com todas as informações relevantes necessárias antes de se iniciar a produção de um novo trabalho, mas muitos profissionais se esquecem de que alinhar-se às necessidades do cliente desde o início evita retrabalhos no futuro. Saber onde e como a ilustração vai aparecer, impressa ou digital, em que tamanho e se será colorida ou em preto-e-branco é o mínimo necessário, assim como estar ciente dos prazos, do momento da aprovação do esboço, até finalização da arte, para a elaboração de um

cronograma detalhado de trabalho, bem como buscar entender qual é o público-alvo do projeto, pode ajudar o ilustrador a construir um quadro geral que norteará quais escolhas se deve fazer para realizar o melhor projeto possível (ZEEGEN, 2012). Esses devem ser os aspectos essenciais do *briefing*. É nesse estágio inicial do projeto que as ideias começam a tomar forma.



## Assimile

Comece todo novo trabalho pela leitura do *briefing*. Procure destacar tudo o que é mais importante para a realização do projeto. Segue abaixo uma síntese do mínimo que um *briefing* precisa ter.

Figura 3.1 | Síntese dos principais itens de um *Briefing*

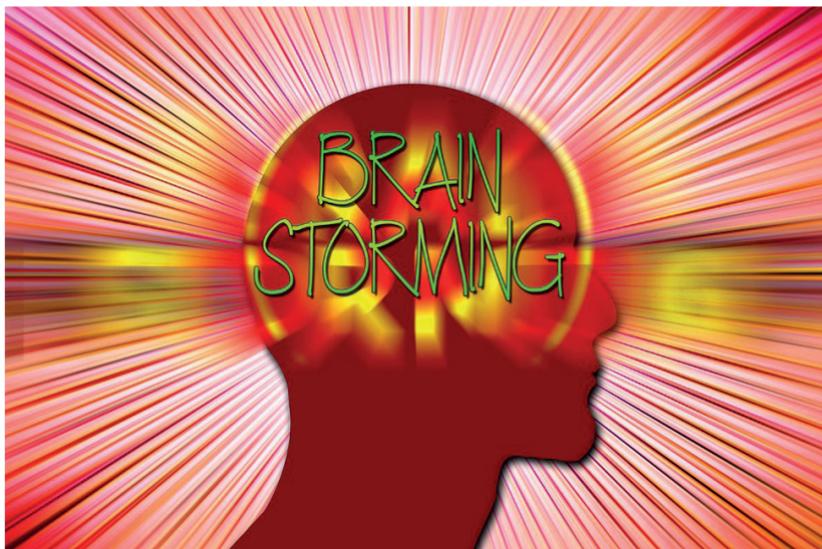


Fonte: elaborado pelo autor.

Após a estruturação do *briefing* do projeto, será preciso uma certa organização espacial e metodológica que favoreça o ato da criação. Um *skechbook* (caderno de esboços) reunindo inspirações e esboços iniciais, anotações e os resultados de suas pesquisas nas áreas de interesse deverá ser constituído, assim como um ambiente criativo e funcional deverá ser construído para que as ideias fluam e tudo que você venha a precisar esteja ao alcance, como livros, revistas, recortes de referências, fotografias etc. Ajustado tudo isso, o ilustrador estará preparado para dar início ao processo de criação, o chamado *brainstorm* ou *brainstorming* (do inglês, "tempestade cerebral"). O *brainstorming* é uma técnica desenvolvida com o intuito de explorar as potencialidades criativas de um indivíduo (também pode ser feita em grupo), é "a ação de reunir toda a pesquisa, anotações, rabiscos e ideias para criar uma série de ideias e caminhos mais claramente definidos que deverão ser seguidos" (ZEEGEN, 2012, p. 34). O *brainstorming* é exatamente essa enxurrada de ideias, é o momento para se examinar todas as possibilidades e explorar conexões, relações e significados, subverter conceitos estabelecidos e pensamentos, é a experimentação em sua forma mais pura. A finalidade de tudo isso é germinar ideias em grandes quantidades.

Essa massa de ideias é a matéria-prima do pensamento criativo. A partir de seu estado bruto, elas podem tomar novas formas. O próximo passo do ilustrador é a avaliação e edição dessas ideias. Pode ser uma etapa tão difícil quanto a concepção, mas tudo faz parte do processo. O ilustrador deve reconhecer uma ideia forte o suficiente para investir nela com empenho e burilá-la para que possa ganhar a forma necessária para o projeto. Para saber se essa ou aquela ideia é a ideal, é simples: a imagem deve sempre se adequar a mensagem. É preciso cautela, e encontrar o equilíbrio entre as ideias mais ou menos ousadas, sem tirar o pé do chão, pois o objetivo do projeto é sempre comunicar da melhor maneira suas ideias ou conceitos. A ousadia está no cerne da criatividade, sempre a um risco nas ideias inovadoras, cabe ao artista ter o *feeling* (capacidade de sentir, intuição) para saber se sua concepção mais ousada vale o risco. O ideal é buscar atingir a medida certa entre a ousadia e a ponderação.

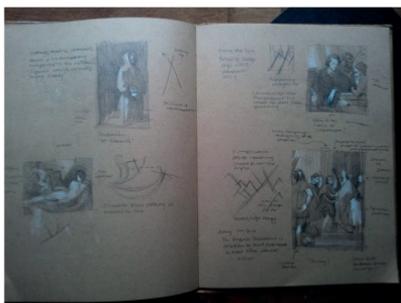
Figura 3.2 | *Brainstorming*



Fonte: <<https://pixabay.com/pt/face-cabe%C3%A7a-esp%C3%ADrito-pensamento-109969/>>. Acesso em: 25 jul. 2018.

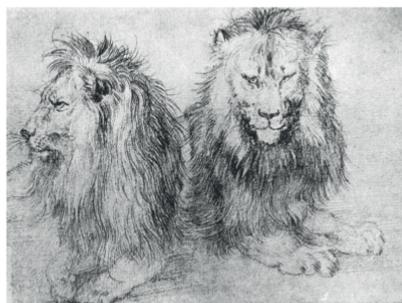
A adoção de um *sketch book* pode ser uma forma simples e barata de exercitar a criatividade. As ideias que movem os projetos não vêm apenas das pesquisas específicas dos assuntos que interessam ao projeto em si, mas de todo lugar. A inspiração é a busca constante do ilustrador, além de matérias, recursos e referências. Um *sketch book* pode ser um depósito de ideias, *insights* e referências. Fácil de transportar, um companheiro de viagens excelente que permitirá registrar essa ou aquela ideia que surge de repente e que pode não servir para o projeto do momento, mas, com certeza, ser útil no futuro. Observação e registro devem fazer parte da rotina de todo ilustrador, pois a inspiração está em toda a parte. Embalagens de supermercado, crianças brincando na praça, frases ditas por transeuntes em transporte ou na rua podem servir de gatilhos para ideias novas e instigantes. Constituir um caderno de referências pode ser fundamental para aqueles momentos de branco total ou falta de inspiração, além disso, ajuda o ilustrador a ganhar consciência de suas próprias influências, possibilitando mapear quais referências estéticas o comovem mais. O *sketch book* é a parte mais orgânica do processo criativo, o que não dispensa uma pesquisa mais apurada e objetiva quando necessário.

Figura 3.3 | Exemplo de um *sketch book* contemporâneo



Fonte: <<http://helen-frost.co.uk/wp/wp-content/uploads/2011/03/sketchbook-10.jpg>>. Acesso em: 25 jul. 2018.

Figura 3.4 | Exemplo de um *sketch* com quase 500 anos. *Esboço de leões*, Albrecht Dürer (1520)



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e2/Durer\\_lions\\_%28sketch%29.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e2/Durer_lions_%28sketch%29.jpg)>. Acesso em: 25 jul. 2018.



## Pesquise mais

O *sketch book* pode ser uma compilação de papéis avulsos, um caderno ou um livro com páginas em branco para se produzir esboços. Usados por artistas como Leonardo da Vinci (1452 – 1519) e Albrecht Dürer (1471 – 1528) há séculos, como parte de seu processo criativo. Para conhecer um pouco mais sobre a materialidade de um *sketch book*, assista ao vídeo:

*GRAHAM SUTHERLAND'S HANDS-ON SKETCH BOOKS* (Caderno de esboços de Graham Sutherland). Uma produção da Tate Modern. Gênero: Documentário; Subgênero: Educativo. 2015. Son., Color. Leg. 5min. País de origem: Inglaterra. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=ORES6xSf4KI&t=3s>>. Acesso em: 6 jul. 2018.

Os *sketch books* apresentados no vídeo podem ser vistos no site oficial da Tate Modern, Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ORES6xSf4KI&t=3s>>. Acesso em: 6 jul. 2018.

A pesquisa é um fator indispensável para todo bom ilustrador. Seja física, ou digital, criar métodos de armazenamento dos materiais relacionados a dados do projeto, ideia, inspirações, referências, bem como toda a documentação formal ligada ao projeto/cliente, como contrato, material fornecido, amostras,

*briefing* e tudo mais que é fornecido pelo cliente. Desenvolver esse tipo organizacional pode poupar um tempo precioso, além de facilitar consultas futuras. Cada projeto terá suas particularidades e necessidades específicas. Uma atenção aos detalhes do projeto pode garantir o diferencial do ilustrador dentro do mercado de trabalho. Quando um projeto demanda, por exemplo, informações visuais específicas, como detalhes do vestuário de personagens do século XIX, é expressamente recomendável realizar uma pesquisa mais cuidadosa. Isso serve tanto na ilustração quanto na tipografia. São detalhes que valorizaram o trabalho do artista. Esse tipo de cuidado também diz muito sobre o seu nível profissional.

Conhecer qual é o público-alvo ao qual seu projeto se destina pode ser essencial no sucesso do seu trabalho. Ignorar seu público-alvo pode ser desastroso para o projeto, tornando sua comunicação genérica e, por vezes, até equivocada. É necessário “falar a língua” de seu público-alvo. Muitas vezes, o cliente pode facilmente lhe fornecer esses dados, por outro lado, às vezes o próprio cliente os desconhece. Hoje em dia existem os algoritmos, que são capazes de tabular esse tipo de dado por meio dos mecanismos das redes sociais, e pesquisa de campo, transformando-os em informações valiosas a serem analisadas em um projeto. Porém, conhecer esses mecanismos e saber exatamente o caminho para a fonte das informações pode ser um diferencial na ausência desses recursos. No jargão de mercado, o público-alvo é também denominado como *target* (do inglês, “alvo”), e constitui-se basicamente de um recorte *demográfico*, *socioeconômico* e *comportamental* de um grupo (que pode ser uma empresa, o Estado, o município, uma *startup* etc.) que o seu cliente determina como potenciais consumidores de seu produto ou serviço. É para esse público que as ações de *marketing* e vendas são direcionadas. Logo, é para ele que o ilustrador tem que olhar. Para triangular esse *target* são consideradas informações como idade, sexo, formação, classe social, localização geográfica, poder aquisitivo e hábitos de consumo. Não é função do ilustrador determinar o público-alvo, mas é interessante que o artista se atente a esses dados pois, o perfil do *target* impacta diretamente em sua produção. É preciso que o artista tenha flexibilidade para adequar sua linguagem visual para determinado público.



Um exemplo contemporâneo de sucesso no uso de dados como esse, é o da série: *Stranger Things*, produzido pela Netflix. A série se passa em 1980, uma década esteticamente bem definida e singular. O *target* de *Stranger Things* são espectadores que viveram sua infância na década de 1980 ou que pegaram o seu residual cultural na década de 1990. Logo, a série apela para o saudosismo e aposta nas referências culturais do imaginário popular, como a atmosfera dos livros de Stephen King, e em referências às músicas e filmes de sucesso dessa época, como *E.T.*, *Os Goonies*, e *Os Caça fantasmas*. Dificilmente essa série terá um apelo tão grande com espectadores com 20 anos ou menos, assim como ela não será tão interessante para espectadores mais velhos, já com mais de 40 anos. Toda sua campanha de *marketing* respirava os anos 1980, desde a tipografia usada nos cartazes de divulgação até a adoção do estilo de pôster de cinema, pintado à mão, estética muito comuns naquela época.

Figura 3.5 | Pôster promocional oficial da segunda temporada de *Stranger Things* (2017)



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/3/30/Stranger\\_Things\\_Temporada\\_2\\_Poster.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/3/30/Stranger_Things_Temporada_2_Poster.jpg)>. Acesso em: 25 jul. 2018.

Para conhecer um pouco mais sobre o conceito de público-alvo, leia o artigo de Lia Schuler: *Público-alvo, cliente ideal e buyer persona: qual a diferença?* Disponível em: <<https://resultadosdigitais.com.br/blog/publico-alvo-cliente-ideal-buyer-persona/>>. Acesso em: 25 jul. 2018.

A escolha do meio de expressão e o uso do material é tão essencial quanto o *brainstorming* e a pesquisa do assunto do projeto. O ilustrador se comunica essencialmente por meio de sua obra, os processos técnicos são sua linguagem, com eles, o artista expressará a força de suas ideias. Desenhar ainda é o que define a prática da ilustração até hoje. Claro que o lápis não é a única ferramenta de criação pictórica. Cada instrumento utilizado traz certa substância para o trabalho, não só material, mas também simbólica e atmosférica também. Por exemplo, um desenho feito a carvão, remete ao desenho em seu sentido mais clássico, sobre a superfície de um papel que não seja branco então cria um aspecto de antigo, e se a técnica utilizada for uma representação naturalista, nomes como Leonardo da Vinci e Michelangelo começam a surgir como referência.

Figura 3.6 | Exemplo de desenho feito com carvão vegetal sobre papel



Fonte: <<https://pixabay.com/pt/pessoas-mulher-preto-e-branco-2601302/>>. Acesso em: 25 jul. 2018.

As técnicas e os materiais escolhidos devem atender às necessidades do projeto. O sucesso de uma ilustração está na essência da mensagem e na arte da comunicação. O material ou a técnica empregada para expressar essa mensagem deve agir como um facilitador para sua leitura e compreensão. Ideias ou conceitos fortes, traduzidos em imagem com a técnica certa, podem potencializar seus significados, resultando em uma ilustração atraente e rica em possibilidades de leitura. A escolha dos meios certos para o projeto estão intimamente ligadas ao suporte em que será veiculado. Por exemplo, um desenho feito a lápis, por mais excelente que tenha sido sua realização e mesmo estando em conformidade com a mensagem que se quer comunicar, se o seu uso estiver destinado a uma tela de *smartphone*, ele perderá consideravelmente o seu vigor. E o contrário pode acontecer, como um desenho vetorial impresso em um papel vergê pode acabar reduzindo as potencialidades da ilustração.

É preciso que o ilustrador esteja ciente das especificidades dos materiais, de seus usos e processos técnicos, tanto na hora da feitura de seu trabalho, quanto na hora de escolher os materiais, quanto na “saída” do trabalho, seja ela digital ou física. Não somente os conceitos da arte produzida, como também os materiais utilizados e o suporte também têm que estabelecer certa afinidade com a mensagem que se quer comunicar,

**[o] meio é a mensagem, porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das associações humanas. O conteúdo ou usos desses meios são tão diversos quanto ineficazes na estruturação da forma das associações humanas. Na verdade, não deixa de ser bastante típico que o ‘conteúdo’ de qualquer meio nos cegue para a natureza desse mesmo meio. (McLUHAN, 1969, p. 23)**

O meio é um elemento tão importante na comunicação quanto seu conteúdo, pois cada meio (suporte) tem suas exigências e características próprias que afetam diretamente a mensagem (ilustração), logo o suporte é determinante na recepção e percepção de seu conteúdo.

Figura 3.7 | Exemplo de ilustração feita com técnica mista (grafite, colagem fotográfica, intervenção digital, etc.)



Fonte: <<https://pixabay.com/pt/arte-colagem-desenho-colorido-cor-2340062/>>. Acesso em: 25 jul. 2018.



### Assimile

“O meio é a mensagem”. A famosa frase de Marshall McLuhan apareceu pela primeira vez no livro *Os meios de comunicação como extensão do homem* de 1964 (publicado no Brasil em 1969). Para McLuhan, o meio é mais importante do que a mensagem, ou mesmo que a verdadeira mensagem é o próprio meio, e seu conteúdo consiste nas próprias mudanças comportamentais e sociais que provocam nos indivíduos. É interessante pensar que McLuhan escreveu isso em um mundo analógico, décadas antes do surgimento da internet, dos computadores pessoais e dos *smartphones*.



### Refleta

Você já parou para pensar o quanto esses novos meios de comunicação afetaram ou ainda afetam a sua vida e o mundo?

Como já mencionado, o processo de criar imagens se configura em uma jornada pessoal e, por vezes, muito complexa. Boa parte da constituição profissional do ilustrador está diretamente

relacionada aos materiais e processos que o ilustrador começa a dominar. Entender quando convém utilizar-se de uma técnica específica, ou qual é o melhor tipo de papel para esse ou aquele material, exige tempo e prática. É muito comum que o ilustrador adquira com o tempo, uma gama de matérias e técnicas favoritas e que lhe proporcionam um resultado melhor. Tão importante quanto a investigação pictórica para constituir a imagem ideal, é a experimentação de técnica e de formas de trabalho. Há ilustradores que optam por materiais mais simples, como lápis, canetas, marcadores, pincel e tinta. Enquanto outros se enveredam pela fotografia, colagem, aplicativos digitais e *tablets*. Encontrar os materiais e processos que se encaixem no seu perfil profissional é o mais importante para que o ilustrador seja capaz de fazer o seu melhor, no entanto, hoje em dia, é quase impossível se esquivar da tecnologia. O ideal é buscar técnicas que cruzem a fronteira entre o analógico e o digital.

## Sem medo de errar

Nesta seção, você pôde perceber que existem várias pequenas etapas, porém fundamentais para o sucesso de qualquer projeto, e que também pode servir para diversas áreas em que a criatividade é preponderante. O trabalho de um ilustrador profissional não se restringe apenas ao desenho ou a criação de imagens, há várias outras questões que precedem o processo de produção da ilustração propriamente dita, que devem ser levadas em consideração. Isso é o que vai garantir ao ilustrador uma maior tranquilidade na hora de pôr a mão na massa.

Começando pela constituição do *briefing*, que podemos considerar a espinha dorsal do trabalho. É a partir dele que você terá todas as informações necessárias para dar o *start* na sua produção. Para isso, você precisará buscar junto ao seu cliente nesse primeiro encontro detalhes como: tipo de projeto, para qual seguimento do mercado se destina, em que suporte ele será veiculado, quem será seu público-alvo e quais são os requisitos necessários para a produção dessa ilustração.

O próximo passo pode ser a escolha de um método de geração de ideias. Aqui podemos optar pelo *brainstorming*, em um breve período com o próprio empresário.

Depois, partir para a pesquisa e rascunhos, ou mesmo consultar ideais anteriormente coletadas em seu *sketch book*, ou até constituir um *sketch book* para o projeto em curso, no qual possa experimentar diversas técnicas na busca por uma identidade visual para o seu produto, ou no caso, para sua campanha.

Ter um espaço organizado, com tudo que precisará à mão, também é essencial.

Todas essas são questões que antecedem a produção da ilustração propriamente dita. Estando atento a cada uma delas, com certeza, você estará apto a produzir o melhor trabalho possível. Agora é só escolher os materiais e começar a desenhar!

## Faça valer a pena

**1.** Técnica e habilidade não são suficientes, apesar de inestimáveis, para que o ilustrador chegue a um trabalho de excelência na ilustração. Tão fundamental quanto um “estilo” próprio ou método de trabalho, é a capacidade de encontrar soluções visuais criativas, fundamentadas em um pensamento imagético sólido.

Considerando essas informações, podemos afirmar que:

I- A ilustração deve combinar a excelência técnica e habilidade com um pensamento criativo.

II- A ilustração deve pôr o espectador/observador para pensar.

III- O estilo pessoal é mais importante do que o método de trabalho.

Assinale a alternativa correta.

- a) Apenas a afirmação II está correta.
- b) Apenas a afirmação I está correta.
- c) As afirmações I, II e III estão corretas.
- d) Apenas a afirmação III está correta.
- e) Apenas as afirmações I e II estão corretas.

**2.** Pensar de maneira criativa deve tornar-se um hábito para o ilustrador, mas, além de um pensamento criativo, o ilustrador profissional necessita de um recurso para sistematizar todo esse vigor, fornecendo informações que permitam aproveitar melhor seu potencial criador.

Na Ilustração, chamamos esse recurso de:

- a) *Feeling*.
- b) *Briefing*.
- c) *Sketch book*.
- d) *Brainstorm*
- e) *Brainstorming*.

**3.** Conhecer qual é o público-alvo ao qual seu projeto se destina pode ser essencial no sucesso do trabalho de um ilustrador. Ignorar seu público-alvo pode ser desastroso para o projeto, tornando sua comunicação genérica e, por vezes, até equivocada. É necessário “falar a língua” de seu público-alvo.

O que constitui, basicamente, um público-alvo?

- a) Um recorte de idade, sexo e formação.
- b) Um recorte de classe social, sexo e localização geográfica.
- c) Um recorte demográfico, socioeconômico e comportamental.
- d) Um recorte escolaridade, poder aquisitivo e sexo.
- e) Um recorte de idade, poder aquisitivo e localização geográfica.

## Seção 3.2

### Ilustração manual, digital e híbrida

#### Diálogo aberto

Vamos dar continuidade ampliando seus conhecimentos sobre o tema desta unidade de estudos: exploração de recursos técnicos.

Nesta seção, você tomará conhecimento das características de alguns dos principais materiais utilizados pelos ilustradores, como os lápis de cor tradicionais e suas técnicas de preenchimento por meio de uma variação de traço e hachuras. Também conhecerá as propriedades do lápis aquarelável, que pode ser molhado após a pintura, atingindo um efeito muito próximo ao das aquarelas que, por sua vez, estão disponíveis no mercado em duas condições: secas (em pastilhas) e líquidas (em tubos). Você também terá a oportunidade de conhecer os usos e propriedades do guache e dos marcadores coloridos.

A experimentação não se restringe apenas aos usos dos materiais convencionais, a fotografia e a colagem também podem trazer excelentes soluções para o ilustrador. Dois aliados inestimáveis, tanto para trabalhos produzidos de maneira convencional quanto para os mais experimentais, são a fotografia e a captação digital por meio do scanner. Uma vez captada a imagem, ela se tornará uma imagem digital, passível de manipulação com auxílio de softwares de computador, proporcionando várias possibilidades de criação, como a fotomontagem, ou mesmo aliando a fotografia digital às ilustrações e desenhos feitos à mão, gerando o que chamamos de imagens híbridas. Com o auxílio de softwares específicos, essas imagens digitais podem facilmente passar do bidimensional para o tridimensional.

Para compreender a aplicação de todo esse conteúdo, vamos retomar nossa situação-problema baseada na realidade profissional:

Você aceitou o convite de um empresário para fazer uma série de ilustrações para campanha publicitária de sua revista especializada

em videogames. Em seu primeiro encontro com o cliente, você propôs a elaboração de um briefing com todas as informações que você precisa para dar início a sua produção. Agora você já sabe qual a natureza do projeto, para qual seguimento do mercado se destina, em que suporte ele será veiculado e qual será o seu público-alvo. Com todas essas informações estabelecidas, você pôde fazer o exercício de *braistorming* e constituiu um *sketch book* para registrar todas as suas ideias e poder experimentar o uso de diversos materiais, alguns dos quais você conhecerá melhor agora.

Com todas essas possibilidades nas mãos, cabe ao ilustrador optar pela técnica que melhor atenda às necessidades de seu projeto, levando em conta as informações do *briefing* inicial. Como decidir qual material ou técnica é melhor para o seu projeto? Qual suporte escolher? Qual é a melhor saída para o trabalho, impresso ou digital?

## Não pode faltar

O processo de criar imagens é uma longa e complexa jornada, pessoal e singular para cada artista. O ofício do ilustrador necessariamente passa pelo conhecimento e experimentação dos materiais de ilustração, como lápis de cor, aquarela, nanquim etc. Grande parte dessa jornada está intimamente relacionada aos materiais e processos que o ilustrador precisa aprender a lidar em seu percurso profissional. Encontrar um material que agrade, que possa traduzir melhor suas ideias, bem como entender como funciona uma técnica específica, exige muita prática e leva algum tempo.

O material em si é importante, mas o essencial realmente é o seu uso. Sua materialidade deve sempre agregar valor para o assunto, ideia ou tema tratado na ilustração, assim como seu suporte. Muitos ilustradores em seu percurso descobrem um leque de materiais favoritos com os quais preferem trabalhar, criando uma sintonia entre material, técnica, estilo e preferências estéticas. Experimentar materiais e técnicas diversificadas pode ser um bom ponto de partida para ganhar experiência e, aos poucos, ir encontrando ferramentas e descobrindo suas afinidades. Explorar técnicas e formas de trabalho é tão importante quanto a exploração dos elementos da criação pictórica. O ideal é que os dois caminhem lado a lado.

Figura 3.8 | Lápis de cor



Fonte: <<https://pixabay.com/pt/l%C3%A1pis-de-cor-espelhamento-cor-686679/>>. Acesso em: 5 ago. 2018.

Um dos materiais mais populares, e também mais subestimados, são os lápis de cor, que acompanham o ilustrador desde o começo da vida escolar, sendo muitas vezes, pouco explorados. Existe uma grande variedade de lápis de cor disponíveis no mercado, no entanto, podemos separá-los em dois tipos: os de pintura seca e os de pintura molhada. As principais diferenças entre os lápis para pintura seca são a concentração de pigmentos e a maciez do lápis. Os lápis de pintura seca, muito comum desde a escola com seu uso aparentemente limitado, possibilita vários efeitos interessantes para o ilustrador. A começar pelo fato dele reagir à porosidade do papel, ou seja, o pigmento do lápis se esfacela contra a porosidade da superfície deixando um rastro orgânico, um dado pictórico que pode ser usado a favor do ilustrador.

Figura 3.9 | Ilustração do livro *"Rose à petit pois"* (rosa para pequenas ervilhas), escrito por Amélie Callot e ilustrado por Genevieve Godbout



Fonte: <<https://zhuanlan.zhihu.com/p/42792876>>. Acesso em: 5 ago. 2018.

Também é possível se utilizar do pó do pigmento do lápis de cor para se obter uma pintura mais esfumada e suave, utilizando de um cotonete ou o próprio dedo para espalhar o pó sobre a superfície. No entanto, a principal característica do lápis, é o seu traço. Variar esse tracejado pode trazer efeitos de preenchimento interessantes. A própria maneira de se utilizar o lápis interfere nas qualidades de seu traço. Ao explorar essas possibilidades, o ilustrador se deparará com uma gama de possibilidades de criação utilizando-se somente do lápis de cor.



## Exemplificando

Alguns exemplos de técnicas de preenchimento para o uso do lápis de cor.

### **HACHURA**

Técnica artística utilizada para criar efeitos de tons, sombras ou volume a partir do desenho de linhas paralelas próximas. Pode-se utilizar uma cor ou várias cores para criar efeitos e texturas diferentes. A espessura e o espaçamento entre as linhas afetam sensivelmente a qualidade da textura que se quer produzir.

### **TRACEJADO CIRCULAR**

Parte de um princípio parecido com o da hachura, consiste na sobreposição de pequenos círculos rapidamente desenhados. A espessura do traço e o espaçamento entre as linhas também afetam a qualidade da textura.

### **SOMBREADO**

A técnica de sombreado pode ser feita utilizando o lápis deitado, com movimentos curtos e rápidos. Com a ponta mais afiada, pode-se obter uma maior cobertura e densidade na cor.

### **TRAÇOS DIRECIONADOS**

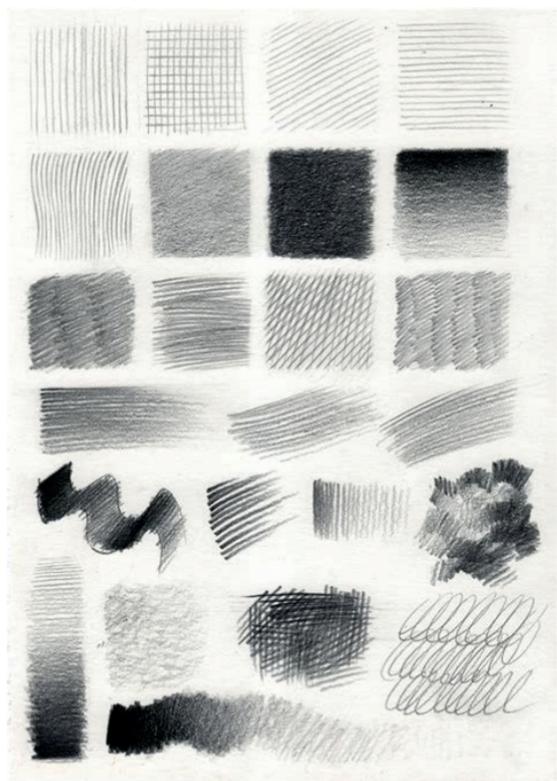
Consiste em traços curtos seguindo uma direção específica, podendo ser retos, curvos ou mesmo seguirem em direções diversas e até sobrepostos. Perfeitos para criar texturas diferentes.

### **SOBREPOSIÇÃO DE CORES**

Esse material permite a sobreposição de cores por meio da alternância de cor no emprego de todas essas formas de preenchimento

apresentadas. Quanto mais “fechado” for o preenchimento, ou seja, quanto menor for o espaço entre as linhas paralelas, mais evidente se tornará o tom das cores escolhidas e mais proeminente será o resultado de sua sobreposição que, pode chegar à mistura completa, fundindo as duas cores escolhidas em uma terceira.

Figura 3.10 | Exemplo de preenchimentos que se pode obter tanto com lápis grafite quanto com o lápis de cor



Fonte: <<https://www.kn3.net/YESSI2996/36-B-5-A-A-1-9-38F-JPG.html>>. Acesso em: 5 ago. 2018.

Existem também os lápis de cor aquareláveis, que podem ser utilizados assim como os lápis comuns, ou utilizados em técnicas molhadas, com o auxílio de pincel e água. Esse tipo de lápis oferece um efeito muito próximo do obtido com tinta aquarela. Para se trabalhar com o lápis aquarelável de maneira aguada, é recomendável utilizar um papel que possua uma textura mais porosa e uma gramatura alta, acima de 200

gramas. Uma vantagem do material é a possibilidade de se trabalhar com a sobreposição de cores e transparências. A maneira mais comum de se utilizar esse material é colorir o desenho com o lápis seco e depois adicionar água com o pincel aos poucos. Também é possível desenhar sobre a pintura depois de seca.

Uma boa opção a mais para os ilustradores que se identificaram com o uso do lápis aquarelável é a própria aquarela. A tinta aquarela pode ser encontrada no mercado de duas maneiras, líquida ou em pastilhas. O suporte mais adequado para esse tipo de material é o papel algodão, sempre de gramatura mais alta, visto que a utilização de água, evitando, assim, que haja algum tipo de deformação ou rasgo no papel. Os pincéis mais adequados para o uso de aquarela são os pincéis redondos e de pelo macio. Os mais largos e chatos são recomendados para grandes áreas, e os pincéis menores, para pequenas áreas e detalhes. O godê também é um acessório importante no uso da aquarela. A técnica em aquarela já é amplamente utilizada no ocidente a mais de 500 anos. O pintor e ilustrador alemão Albrecht Dürer (1471 – 1528) foi um dos principais artistas do período do renascimento a utilizar-se largamente da aquarela em seu trabalho, explorando seus limites e potencialidades. Outro grande mestre aquarelista da história da arte foi William Turner (1775 – 1851), que chegou a produzir em sua vida mais de 19.000 aquarelas.

Figura 3.11 | Exemplo de desenho colorido com uma técnica sofisticada de aquarela. *Uma Jovem Lebre*, Albrecht Dürer, 1502. Galeria Albertina, Viena, Áustria



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f4/Durer\\_Young\\_Hare.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f4/Durer_Young_Hare.jpg)>. Acesso em: 5 ago. 2018.

A aquarela é um trabalho de execução rápida, pois seu processo de secagem não é tão demorado. No entanto, sua maior característica é a imprevisibilidade. Diferentemente dos lápis de cor, que se possui total controle, a fluidez da aquarela e sua facilidade de misturar tintas com água ou sobrepor camadas pode trazer resultados inesperados e efeitos surpreendentes. Sua técnica permite conservar cores e obter transparências.

Existem duas técnicas básicas na aquarela, a técnica úmida e a técnica seca. A primeira recebe esse nome pois a pintura é realizada sob uma superfície previamente molhada. O resultado é um trabalho com tons indefinidos, vivacidade e leveza. Já na técnica seca, o suporte não é umedecido previamente. A umidade chega à obra por meio da própria pincelada com a mistura de tintas. Seu resultado tende a ter um acabamento mais definido, respeitando os limites da figura.

Figura 3.12 | Exemplo de aquarela com técnica úmida. *Jimi Hendrix* de David Mack



Fonte: <<https://www.culturalweekly.com/david-mack-interview/>>. Acesso em: 5 ago. 2018.

Figura 3.13 | Exemplo de aquarela com técnica seca



Fonte: <<https://pixabay.com/pt/arte-pintura-aquarela-barcos-mar-256481/>>. Acesso em: 5 ago. 2018.

Diferentemente da aquarela, a tinta guache tem um efeito opaco. A guache é feita a partir da mistura de aglutinante e pigmentos moídos em pó. Uma de suas características é seu alto poder de cobertura. É utilizado

no ocidente desde a Idade Média, muito presente nas iluminuras desse período. Pode ser encontrada no mercado em tubos ou pastilhas, com uma variação de qualidade bastante grande entre o material profissional e o destinado a estudantes. É possível trabalhar com a tinta guache de forma aguada, à maneira da aquarela, ou com pouca adição de água, o que deixa a tinta mais pastosa mantendo assim, a cor mais saturada e a superfície mais aveludada.

Figura 3.14 | Exemplo de pintura feita com guache. *Tropaeolum majus*, Guache sobre velino, de Hans-Simon Holtzbecker, feito entre 1649 e 1659



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/72/Gc1-tropaeolum\\_majus.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/72/Gc1-tropaeolum_majus.jpg)>. Acesso em: 5 ago. 2018.

Ainda falando em materiais de técnica molhada, o nanquim talvez seja o material mais utilizado em trabalho de desenho, pintura e caligrafia. De origem chinesa, criado há mais de 2000 anos, é feito à base de água e carvão, é um material excelente para finalização de desenhos. Originalmente aplicado com pincel ou com bico de pena, pode ser encontrado também em canetas técnicas recarregáveis ou descartáveis, disponível numa grande variedade de diâmetro de espessura de ponta. A tinta nanquim possuiu uma característica opaca, podendo variar de um preto potente a um cinza claro, dependendo do volume de adição de água.

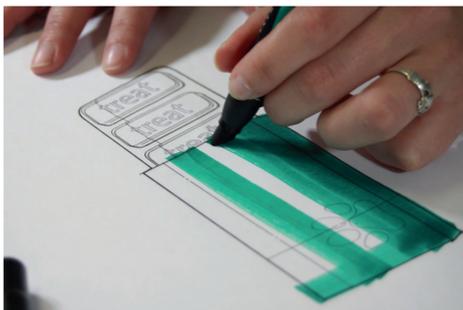
Figura 3.15 | Exemplo de pintura feita com nanquim. *Bamboo ao vento*, de Xia Chang (1460)



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7e/%E6%98%8E\\_%E5%A4%8F%E6%98%B6\\_%E6%B8%85%E9%A2%A8%E9%AB%98%E7%AF%80%E5%9C%96\\_%E8%BB%B8-Bamboo\\_in\\_Wind\\_MET\\_DP154129.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7e/%E6%98%8E_%E5%A4%8F%E6%98%B6_%E6%B8%85%E9%A2%A8%E9%AB%98%E7%AF%80%E5%9C%96_%E8%BB%B8-Bamboo_in_Wind_MET_DP154129.jpg)>. Acesso em: 5 ago. 2018.

Uma opção prática para ilustradores iniciantes que ainda não dominaram o uso do pincel, ou que não se sentem seguros para usar técnicas aguadas, ou mesmo para aqueles que gostam de experimentar e variar, são as canetas hidrográficas, também conhecidas como marcadores (*markers*) feitas para diversos usos, como marcador de texto, caligrafia e desenho. Os marcadores são um tipo de caneta com ponta de feltro de diâmetros bem diversificados. É possível encontrá-las com uma gama bem variada de cores, de tons mais ocre, pasteis e até cores mais vibrantes e luminescentes. Muito utilizada por ilustradores para preenchimento de áreas. Algumas marcas tem uma cobertura maior, enquanto outras, possibilitam a sobreposição de cores e até misturas. De secagem instantânea, é muito recomendada para esboços e estudos, no entanto, também podem ser utilizadas para finalizar trabalhos.

Figura 3.16 | Exemplo de pintura feita com marcador



Fonte: <<https://pixabay.com/pt/desenho-marcadores-m%C3%A3os-papel-453004/>>. Acesso em: 5 ago. 2018.

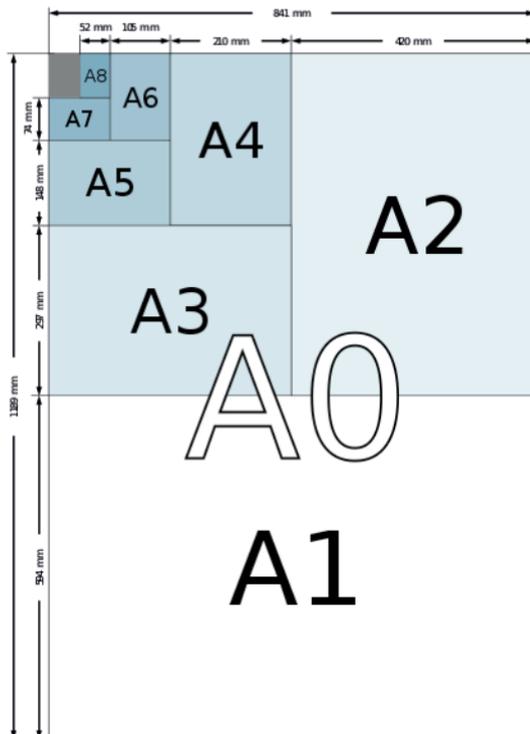


**Suportes:** os suportes são as superfícies utilizadas para se desenhar. Um dos suportes mais convencionais para a ilustração é o papel. No entanto, toda e qualquer superfície pode ser utilizada como suporte. O papel também é a forma mais comum para a saída impressa da ilustração, é muito interessante para o ilustrador saber de antemão o formato final de seu trabalho para poder adequá-lo aos padrões universais de formatos de papel. Para conhecer mais sobre o assunto leia o artigo:

PROFESSOR CARDY. Tamanhos de papel. Disponível em: <<http://www.profcardy.com/cardicas/papel.php>>. Acesso em: 21 set. 2018. Disponível em: <<http://www.profcardy.com/cardicas/papel.php>>. Acesso em: em: 05 ago. 2018.



Figura 3.17 | Variações de tamanho de papel



Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A\\_size\\_illustration2.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_size_illustration2.svg)>. Acesso em: 5 ago. 2018.

Os ilustradores têm se utilizado da fotografia como referência para seus trabalhos há muito tempo. Com as facilidades digitais de hoje, a câmera pode ser uma boa companheira para o ilustrador no registro de locações, objetos, pessoas e momentos que possam ser usados em seus projetos, mesmo em trabalhos em que a finalidade não seja uma representação naturalista, a fotografia pode ser de grande auxílio.

Enquanto técnica, a fotografia também é amplamente utilizada por ilustradores. Antes de forma analógica, recortando, montando e colando a imagem impressa em um suporte. Já hoje, tudo isso pode ser facilmente feito de forma digital, com o auxílio de softwares, como o Photoshop. Essa técnica é conhecida como fotomontagem, e consiste em utilizar-se de imagens fotográficas dentro da ilustração, recortando e reordenando fotos distintas em busca de novas situações ou de novas composições com uma intenção narrativa ou estética. A disponibilidade dos recursos digitais ampliou e facilitou consideravelmente esse processo, podendo o artista utilizar fotos tiradas da internet ou de seu próprio smartphone para efetuar as manipulações.

Figura 3.18 | Exemplo de fotomontagem



Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3b/Beispiel\\_einer\\_Fotomontage.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3b/Beispiel_einer_Fotomontage.jpg)>. Acesso em: 5 ago. 2018.

Também existem as imagens híbridas que combinam fotografias digitais com desenhos feitos a mão, produzindo resultados surpreendentes. Essa mistura ou hibridização pode ser feita de maneira convencional ou digital.

Figura 3.19 | Exemplo de Imagem híbrida unindo desenho e fotografia digital. *Clowns – Bus Stop*, de Chrissie Macdonald, 2003



Fonte: <<https://www.joshuanava.biz/illustration/using-photography-1.html>>. Acesso em: 5 ago. 2018.

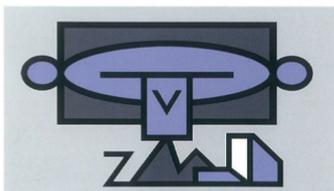
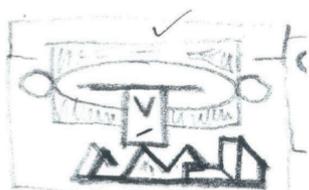
No mundo digital, as possibilidades de criação de imagens são praticamente infinitas. A começar pela facilidade de se captar as imagens por meio dos *scanners*, capazes de digitalizar uma imagem em segundos e com altíssima resolução. Mesmo um *scanner* caseiro tem hoje um altíssimo desempenho. Uma vez digitalizado o desenho, ele pode ser manipulado à vontade.

As imagens digitalizadas se dividem basicamente em duas categorias: *Raster* (baseado em pixel) e *Vetor* (baseado em vetores matemáticos). A imagem vetorial é um tipo de imagem gerada a partir de descrições geométricas de formas geradas a partir de pontos, linhas e curvas que servem de base para sua construção, baseados em fórmulas matemáticas, que possibilitam a escalada da imagem, ou seja, permite que se aumente a imagem sem que se perca sua qualidade. O processo de vetorização de uma imagem digitalizada pode demorar algum tempo, pois requer que o desenho seja refeito, ponto a ponto, linha a linha, utilizando ferramentas de criação de pontos e curvas de softwares como o Photoshop, Illustrator ou CorelDraw.



Muitos ilustradores que trabalham para criar ilustrações inteiramente digitais começam com um esboço ou uma linha visual a lápis. O esboço é digitalizado e aberto com uma aplicação de vetor como o Adobe Illustrator, e serve como um guia para redesenhar a imagem – a camada é descartada ao fim do processo. (ZEEGEN, 2011, p. 79)

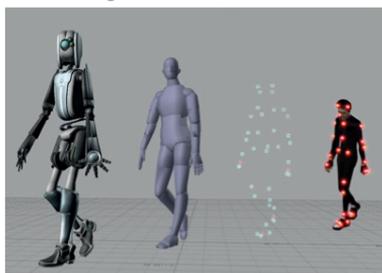
Figura 3.20 | Exemplo de imagem vetorizada. Do lado esquerdo, o esboço à lápis escaneado serve como um mapa para que o ilustrador o redesenhe utilizando as ferramentas digitais, possibilitando assim sua plena manipulação. O resultado desse processo está na imagem do lado direito



Esboço de composição a lápis *Mon Key*, de Matt Pattinson, 2005.  
Fonte: Lawrence Zeegen (2009, p. 74).

Além das facilidades que a tecnologia trouxe na captação, digitalização, vetorização e impressão de imagens, ela também quebrou o grande paradigma da ilustração, sua bidimensionalidade. A modelagem digital 3D consiste na construção de um desenho, chamado de modelo de três dimensões (altura, largura e profundidade) por meio de um software 3D que se utiliza de modelos matemáticos de representação. A modelagem em 3D é amplamente utilizada em animações, filmes, games, projetos arquitetônicos e, claro, na ilustração.

Figura 3.21 | Exemplo de Modelagem 3D



Fonte: <<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6d/Activemarker2.PNG>>. Acesso em: 5 ago. 2018.



Como você pôde perceber nos estudos desta seção, cada vez mais a arte digital ganha espaço dentro do mundo da ilustração. O conhecimento técnico das ferramentas digitais parece imprescindível para que o ilustrador entre no mercado de trabalho e possa prestar um serviço competitivo. Dentro desse panorama, você acredita que a ilustração convencional feita com papel e tinta, um dia deixará de existir?

Os processos de criação de uma ilustração vêm mudando rapidamente nos últimos 20 anos. A facilidade de acesso às ferramentas digitais está mudando a forma como o artista pensa e desenvolve suas ilustrações. Cada vez mais, soluções digitais vêm compartilhando espaço com o trabalho artesanal do desenho feito à mão. Há muitos anos, os meios de impressão e circulação já são completamente digitais, e cada vez mais, a ilustração digital ganha espaço. Mas, independentemente da ferramenta ou do recurso, o trabalho do ilustrador continua o mesmo: materializar aquilo que só a imaginação pode conceber, o ilustrador torna visível o invisível.

## Sem medo de errar

Nesta seção, você pôde perceber que existem várias possibilidades de criação, como, manual, digital e híbrida. O ilustrador hoje tem uma gama de recursos analógicos e digitais a sua disposição. Experimentar essas ferramentas é parte fundamental da jornada do ilustrador. O conhecimento dos materiais de trabalho dará os subsídios a você que são necessários para poder avaliar o tempo estimado para ser fazer uma determinada ilustração, ou calcular o seu custo em tempo e material. Com esses conhecimentos, você será capaz de fazer um juízo melhor de orçamento para seu cliente.

Para produzir a série de ilustrações para campanha publicitária da revista especializada em videogames do seu cliente, a primeira coisa que você precisa decidir é quais materiais ou técnicas se encaixarão melhor nesse trabalho. É sempre bom ter cautela, se o seu empregador não demonstrou uma expectativa quanto a uma especificidade técnica, trilhe um caminho seguro entre os materiais que você tem maior afinidade, aliando a alguma pequena experimentação. Se for trabalhar com

técnicas molhadas, não economize em um suporte de qualidade, utilize sempre papéis de algodão e de gramatura mais alta, pode também experimentar papéis lisos e porosos, verificando em qual deles sua técnica funciona melhor. Se o trabalho tiver uma saída impressa, não se esqueça de adequar o arquivo ao tamanho ideal de papel para a finalidade do projeto. Confirme sempre com o cliente esses detalhes gráficos antes de imprimir, caso a impressão do material esteja por sua conta. Planejamento, conhecimento na área de produção gráfica, calma e cautela são sempre a melhor pedida.

## Faça valer a pena

**1.** Esse material possui característica opaca e cor potente. Controlando a adição de água, pode-se obter um cinza mais claro. Ele pode ser utilizado com bico de pena, caneta técnica ou pincel.

A qual material refere-se à descrição acima?

- a) Tinta óleo.
- b) Tinta nanquim.
- c) Tinta acrílica.
- d) Tinta aquarela.
- e) Tinta guache.

**2.** Dentre as imagens digitais, a imagem vetorial é um tipo de imagem gerada a partir de descrições geométricas de formas geradas a partir de pontos, linhas e curvas que servem de base para sua construção, baseados em fórmulas matemáticas, que possibilitam a escalada da imagem.

A vetorização da imagem possibilita que:

- a) Imprimir a imagem.
- b) Diminuir a imagem sem que se perca sua qualidade.
- c) Escanear a imagem.
- d) Aumentar a imagem sem que se perca sua qualidade.
- e) Alterar a imagem à vontade.

**3.** A característica da \_\_\_\_\_ é a imprevisibilidade. Diferentemente de outros materiais, os quais se possui um maior controle, sua fluidez e facilidade

de se misturar com a água ou sobrepor camadas pode trazer resultados inesperados e efeitos surpreendentes. Sua técnica permite conservar cores e obter transparências.

Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna.

- a) Tinta nanquim.
- b) Tinta óleo.
- c) Tinta hidrográfica.
- d) Tinta aquarela.
- e) Tinta guache.

## Seção 3.3

### Criação do projeto de ilustração

#### Diálogo aberto

Retomando a nossa situação-problema baseada em uma experiência profissional real, você aceitou o convite de um grande empresário para desenvolver uma série de ilustrações para a campanha publicitária de sua revista especializada em videogames. Depois de ter fechado negócio com seu cliente, ele solicitou a apresentação de alguns modelos de identidade visual para a revista de games. Para poder realizar essa tarefa com êxito, e conseguir convencer seu cliente que sua proposta é acertada, você precisará conhecer alguns elementos da criação de projetos de ilustração.

Nesta seção, você tomará contato com o conceito de tipografia e sua relevância para a criação de marcas e na constituição da identidade visual de alguns produtos. Você também perceberá que a criação de identidade visual não se restringe a um ícone, logotipo, ou uma marca, mas, além disso, pode constituir o conjunto de elementos técnicos e formais nos trabalhos de um artista, bem como suas referências básicas que, por vezes, transparecem em seus trabalhos. Você será apresentado aos componentes mais importantes na criação de um projeto autoral e terá a oportunidade de analisar de perto o trabalho de alguns dos nomes mais importantes da ilustração no Brasil e no mundo.

Voltando para a realidade profissional proposta no início, você ficou encarregado de preparar alguns modelos de identidade visual para a revista de videogames do seu cliente, para isso, você precisa entender: como a tipografia pode ser usada da melhor maneira em seu trabalho; como criar um projeto autoral para apresentar ao cliente; e como definir a identidade visual da revista.

#### Não pode faltar

A tipografia tem um papel importantíssimo na ilustração, independentemente do segmento. Por exemplo: nos livros ilustrados

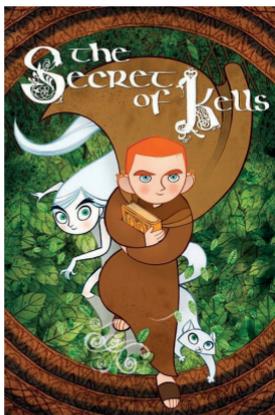
em que o texto e a imagem ocupam o mesmo espaço, essa relação precisa se dar de forma orgânica e o mais naturalmente possível, a tipografia adotada deve estabelecer uma paridade estética, ela não pode, de forma alguma, comprometer a fruição do trabalho como um todo, sobressaindo-se demasiadamente ou tornando-se desnecessária. Já na ilustração pensada para a indústria fonográfica, a fotografia pode ganhar uma relevância maior, podendo-se constituir ao mesmo tempo de ilustração, texto e logotipo, compondo sua identidade visual. O ilustrador jamais poderá se esquecer de que o texto também é uma informação visual, logo, deve receber os mesmos cuidados dados a ilustração, pois ambos (texto e ilustração) constitui a imagem como um todo.



### Exemplificando

Exemplo de uma boa relação conceitual e estética entre tipografia e ilustração é o cartaz do filme em animação intitulado: *The secret of Kells* (Título no Brasil: "Uma viagem ao mundo das fábulas") que foi inspirado na peça principal do cristianismo irlandês, o manuscrito iluminado Livro de Kells, conhecido como o grande avangeliário de São Columba, como já havíamos visto na Unidade 2. Aqui ele serve de inspiração para o artista, que se utiliza do estilo rebuscado das letras capitulares, muito comuns nas iluminuras medievais, no título do filme, alinhando estética e conceito de maneira sóbria, e acrescentando mais uma camada de significado ao trabalho, consolidando sua identidade visual.

Figura 3.22 | Cartaz do filme: *The secret of Kells*, Dir. por Tomm Moore, Nora Twomey (2009)



Fonte: <[https://media.fstatic.com/Zz7a254n9JVcllMYTb\\_ehs54ARc=/fit-in/290x478/smart/media/movies/covers/2018/03/13181-543329.jpg](https://media.fstatic.com/Zz7a254n9JVcllMYTb_ehs54ARc=/fit-in/290x478/smart/media/movies/covers/2018/03/13181-543329.jpg)>. Acesso em: 10 ago. 2018.

A solução tipográfica ideal é obtida quando existe uma alternância e um equilíbrio entre as áreas sólidas e as áreas vazias, o espaço dentro das letras e entre elas, criando o que, no vocabulário tipográfico, chama-se “mancha de texto”. Uma boa mancha de texto é aquela que possibilita uma boa visualização.



### Assimile

**Tipografia** é a criação e/ou uso de símbolos relacionados às letras, algarismos e sinais de pontuação para reprodução, independentemente da forma como foram criados (à mão livre ou mecânico) ou reproduzidos (impressos em papel ou documento digital) (CHINEN, 2011).

**Mancha** é o espaço reservado a impressão numa página, determinada pela diagramação, ou seja: é o traçado do espaço que ocupará o texto em uma página (CHINEN, 2011).

A identidade visual consiste em um sistema de signos visuais e suas regras básicas de uso que caracterizam, distinguem e coordenam a identificação de uma empresa. Não só de uma empresa, mas também de todo empreendimento artístico, seja a capa de um livro ou a capa e o encarte de um disco, um cartaz de cinema, ou uma história em quadrinhos, a identidade visual é a imagem indissociável do produto, ela constitui a identificação visual do projeto, produto, empresa ou empreendimento. Os componentes do código de identidade visual são: marca, símbolo ou logotipo, tipologia e o esquema de cores (PINHO, 1996).

A marca, na maioria dos casos, é composta por um símbolo e um logotipo, mesmo que, por vezes, consista em apenas uma assinatura, como no caso da Coca-Cola, que se converte em um logotipo. No entanto, muitas vezes a marca, quando consolidada, materializa-se apenas como símbolo, prescindindo da mensagem textual (logotipo), nesses casos, o símbolo torna-se autossuficiente enquanto representante de uma marca.



Para se alcançar um trabalho de excelência na criação de uma identidade visual, é preciso criar intimidade com seus elementos constituintes, sobretudo com a tipografia e o uso das cores.

Para além da ciência das cores, o que nos interessa no momento é a psicologia das cores e como elas afetam as pessoas de maneira diferente. Além dessa percepção individual, as cores também são percebidas de maneira diferente em cada cultura. A escolha de cores para tipografia, elementos visuais ou planos, pode acrescentar significados, somando as associações culturais dessa ou daquela cor específica com a mensagem verbal. Tanto na tipografia quanto nas imagens como um todo, o uso das cores adequadas pode ajudar a transmitir sentimentos, possibilitando para o artista, direcionar o entendimento que o espectador/observador extrairá da imagem. Cores intensas, como o vermelho, o laranja e o amarelo, são associadas ao calor, e podem ser apropriadas para passar, por exemplo, um clima de transgressão. Já cores como o azul e o verde são associadas ao frescor e o frio, podendo criar uma atmosfera mais melancólica.

Figura 3.26 | Exemplo de como as cores quentes podem influenciar nossa percepção e excitar nossos sentidos



Fonte: <<https://pixabay.com/pt/m%C3%A3o-medo-desespero-express%C3%A3o-2593747/>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

Figura 3.27 | Exemplo de como as cores frias podem transmitir uma atmosfera melancólica



Fonte: <<https://pixabay.com/pt/m%C3%A3o-medo-desespero-express%C3%A3o-2593743/>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

Para desenvolver um projeto autoral de ilustração, é preciso investir tempo em pesquisa e na exploração de novas formas de viabilizar sua expressão e, também novas formas de visualização. É necessário fazer seu trabalho chegar ao público e aos clientes. Para tanto, é preciso rotina de trabalho e tempo para se inspirar, captar

influências, ir a museus, desenhar ao ar livre, praticar desenho com modelo vivo ou participar de oficinas de criação, tudo isso mantém viva e alimenta a imaginação, a verdadeira essência para qualquer projeto.

Diferente de trabalhar com grandes marcas, ou com clientes exigentes, o trabalho autoral possibilita uma criação mais livre e espontânea, mesmo assim, séria. Projetos autorais podem começar pela exploração de áreas de interesse diferente, por puro desejo ou mesmo por necessidade financeira. Prestar pequenos trabalhos para microempreendimentos, como criar uma estampa para os uniformes da academia do bairro, ou um *folder* para uma papelaria, podem se tornar boas possibilidades de desenvolver algo mais pessoal, livre das exigências de grandes corporações. Organizar uma exposição independente, produzir serigrafias ou impressões digitais de novos trabalhos pode ajudar a manter velhos clientes informados ou atrair novos.

Hoje em dia, com as facilidades de se estampar camisetas, a moda pode ser um bom ponto de partida para capitalizar novas criações, dar vazão a criatividade e ganhar algum dinheiro com isso. Por exemplo, produzindo uma pequena linha de camisetas com uma identidade visual marcante pode ajudar a disseminar o seu trabalho e atrair atenção. Alimentar um site ou blog com seus trabalhos também é uma forma de se manter em evidência. Produzir trabalhos independentes que fogem do seu estilo habitual pode levar o ilustrador a novas propostas de trabalho.

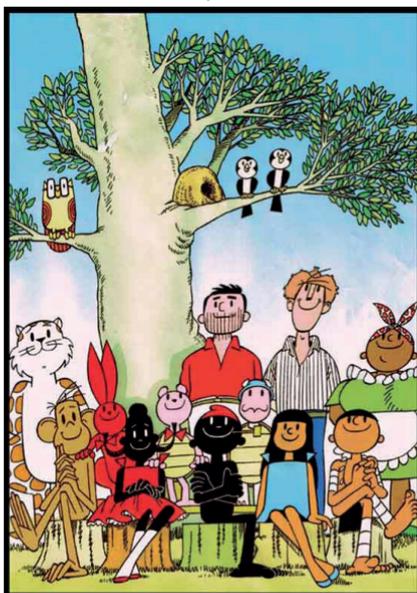
O trabalho autoral e o trabalho comercial podem andar juntos. Muitos ilustradores são contatados por clientes que tomaram conhecimento de seu trabalho autoral, por isso é essencial manter um portfólio atualizado e estar sempre produzindo. A seguir veremos grandes exemplos de trabalhos autorais que andam lado a lado com o trabalho comercial dos artistas que analisaremos.

Importante não se esquecer: para além da identidade visual desenvolvida na criação de símbolos e logotipos, a identidade visual pode ser também um conjunto de características que definem a maneira particular de produzir de um determinado artista, seu grafismo, sua maneira única de usar materiais, técnicas ou a

tecnologia, as cores de sua paleta assim como sua gestualidade e também suas referências. Constituindo, assim, seu estilo inconfundível. Vamos analisar a identidade visual do trabalho de alguns artistas:

Ziraldo Alves Pinto (1932), ou apenas **Ziraldo**, como é conhecido por seus fãs, é um cartunista mineiro criador de personagens famosos e icônicos, como o Menino Maluquinho e a Turma do Pererê. Começou sua carreira em 1954 em jornais. Em 1960, lança a primeira revista em quadrinhos colorida feita no Brasil por um só autor, *A Turma do Pererê*, com personagens criados dois anos antes, nas páginas da revista *O Cruzeiro*.

Figura 3.28 | “A Turma do Pererê”, criada por Ziraldo em 1958



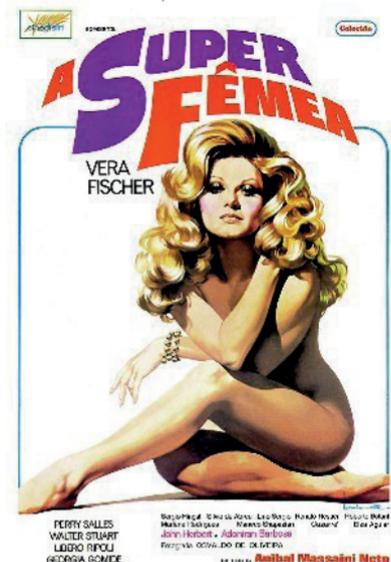
Fonte: <<https://www1.folha.uol.com.br/tivriariadafolha/831900-hq-turma-do-perere-comemora-50-anos-e-ganha-caixa-especial-da-editora-globo.shtml>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

Com traços simples e cartunescos, Ziraldo dá vida aos personagens da “Mata do fundão”, Floresta fictícia onde habitam os personagens. Livremente inspirado no Sítio do pica-pau amarelo de Monteiro Lobato. A diversidade étnica brasileira está representada, assim como a cultura popular, uma grande preocupação de Ziraldo em todas as suas obras. A fauna brasileira também é representada

com animais antropomofizados, ou seja, sua forma aparente evoca imagens de seres humanos, que andam e falam, como a onça Galileu e Alan, o macaco. Cores primárias como o vermelho e o azul se sobressaem, contrastando com o verde da mata, sempre em uma paleta sóbria e quase chapada. Uma grande característica do trabalho do Ziraldo é a silhueta definida de seus personagens, o que ajuda as crianças, seu público-alvo, a reconhecerem seus personagens só pelo contorno.

Em um caminho oposto ao de Ziraldo, está José Luiz Benício da Fonseca (1936), conhecido por **Benício**, grande ilustrador e desenhista brasileiro, famoso por criar capas para livros de bolso e por seus mais de 300 cartazes de cinema ilustrando belas mulheres. Benício começa sua carreira em Porto Alegre aos 16 anos. Trabalhou um tempo com publicidade e propagando, mas só nos anos 1960 conquista verdadeira fama e reconhecimento por seu trabalho como capista da série de livros *Giselle, a espiã nua que abalou Paris*, escrito pelo jornalista David Nasser. Em 1970, começa sua série de cartazes para o cinema, tendo que driblar a censura da ditadura militar com seus trabalhos de tom erótico

Figura 3.29 | Cartaz do filme “A Super Fêmea”, que lançou Vera Fischer ao estrelato em 1973. É um dos trabalhos mais importantes da carreira de Benício



Fonte: <<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/9/94/Superfemea.jpg>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

Benício é um profundo conhecedor da anatomia humana. Seu estilo foto realista é marcante e facilmente reconhecido. Em seus trabalhos para cartazes de cinema e capas de livros, sempre usa guache sobre papel, com uma técnica exímia. Benício recebeu grande influência da ilustração americana das décadas de 1960 e 1970, sobretudo, de Norman Rockwell, que você pôde conhecer em nossos estudos anteriores. Uma outra grande marca em seu estilo, são as *pin-ups* americanas das décadas de 1940 e 1950. São ilustrações com um leve tom de erotismo e ingenuidade, tomando como referência fotografias de modelos e atrizes com roupas sensuais.

### Pesquise mais

**Pin-up** é uma expressão da língua inglês que tem origem no verbo pendurar. Como conceito, faz referência ao estilo *pinup*, representado em fotografias, pinturas ou desenhos de mulheres que eram publicados em antigas revistas femininas, calendários, cartazes ou catálogos de produtos. A expressão ficou popular na década de 1940 nos Estados Unidos, por representar imagens de mulheres com um ar de ingênuas em poses provocantes.

Figura 3.30 | Pinup *The verdicti was, Wow!* de Gil Elvgren, 1947



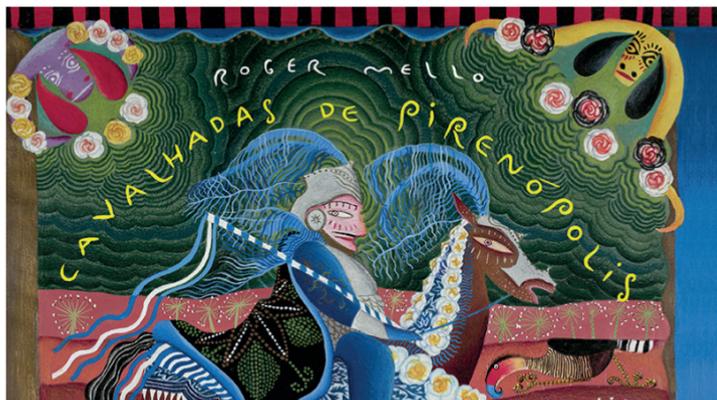
Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gil\\_Elvgren#/media/File:Gil\\_Elvgren\\_-\\_The\\_Verdict\\_Was,\\_Wow!\\_-\\_1947.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gil_Elvgren#/media/File:Gil_Elvgren_-_The_Verdict_Was,_Wow!_-_1947.jpg)>. Acesso em: 10 ago. 2018.

Apesar de sua grande popularidade na década de 1940, a histórias das *pin-ups* é um pouco mais antiga. Para saber mais sobre essa história, leia o artigo:

GLAMURAMA. **Livro reúne ilustrações mais icônicas das pin-ups do século 20.** Disponível em: <<https://glamurama.uol.com.br/livro-reune-ilustracoes-mais-iconeas-das-pin-ups-do-seculo-20/>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

**Roger Mello** (1965), formado em desenho industrial, já ilustrou mais de cem livros, sendo que dezenove deles levam textos de sua autoria. Por vezes, também se envereda pelos caminhos da animação. De longe, uma das maiores características do trabalho de Roger Mello é a diversidade. Fascinado pela natureza, vários de seus personagens são inspirados na fauna dos mais diversos lugares, o que também influencia sua paleta, composta de cores vibrantes. Rico em detalhes, os ornamentos de suas ilustrações fazem referências à flora universal. Em seu trabalho, Roger costuma fazer uma pesquisa minuciosa tanto de referências visuais quanto técnicas, utilizando-se de diversos materiais, como óleo, acrílica e pastéis secos, convertendo suas propriedades em valor estético. Seu traço muda de trabalho para trabalho, mas o uso de cores e texturas é sempre exuberante.

Figura 3.31 | Capa do livro "Cavalhadas de Pirenópolis" de Roger Mello (1997)



Fonte: <<http://www.globoeditora.com.br/blog/infantil-e-juvenil/cavalhadas-de-pirenopolis-de-roger-mello/>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

**Gabriel Moreno** é um ilustrador espanhol famoso no universo da propaganda, tendo seus trabalhos veiculados nos principais veículos do mundo, como o *Wall Street Journal*, *Sunday Times* e *Rolling Stone Magazine*. O que mais chama a atenção no seu trabalho é o uso não convencional de materiais simples como lápis e caneta. Por vezes mistura outros materiais e técnicas ao lápis e caneta, como a aquarela, o que caracteriza seu trabalho como híbrido. Também varia o suporte, indo do papel à chapas de madeira em grandes dimensões. Seu principal motivo são belas mulheres contemporâneas de visual urbano, representadas de maneira realista e, na maioria das vezes, seminuas e tatuadas. Seu traço é marcado pela fluidez das linhas, que traz uma certa sensualidade para as figuras retratadas. Gabriel Moreno ainda se utiliza de sobreposições de imagens em suas composições, numa alternância de imagens coloridas contrastando com seu traço preto e branco.

Figura 3.32 | Ilustração da série *Animal Beaty* (Pegada Animal) de Gabriel Moreno (2014)



Fonte: <<http://misturaurbana.com/wp-content/uploads/2016/04/Gabriel-Moreno-7.jpg>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

**David Downton** (1959) é um artista inglês que começou sua carreira na ilustração na década de 1980. Trabalhou em uma ampla variedade de projetos, de embalagens de produtos até capas de livro de ficção, de culinária e moda. Neste último quesito, destacou-se, tendo seus desenhos de desfiles publicados internacionalmente. No final da década de 1990, começou a trabalhar em retratos de atrizes e atores famosos.

Seu estilo é elegante e único, marcado por uma gestualidade sutil e delineada que lembra muito as características da técnica japonesa do *Sumi-ê* que, como já vimos em parte de nossos estudos anteriores, caracteriza-se por pinceladas rápidas e uma economia de traços. Downton também se utiliza de *markers* e de bico de pena para criar suas linhas. Já a aquarela, aparece de forma sutil em seus trabalhos. Sua maior força está em trabalhar os espaços negativos como elementos pictóricos que trazem leveza e suavidade para seus trabalhos.

Figura 3.33 | Ilustração da série: *Portraits of the World's Most Stylish Women* (Retratos das mulheres mais elegantes do mundo) de David Downton (2015)



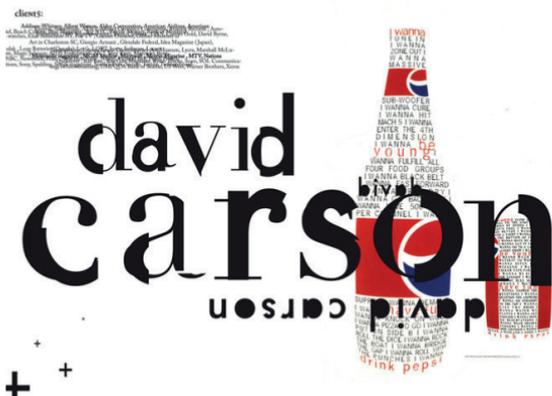
Fonte: <<https://www.vanityfair.com/culture/2015/08/david-downton-illustrations-fashion-karlie-kloss-cate-blanchett>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

Por fim, chegamos ao trabalho do *designer* gráfico texano **David Carson** (1956), que começou a trabalhar em uma pequena revista de surf nos anos 1980. Na mesma década, trabalhou também em uma revista de *Skateboarding* experimentando muito e desenvolvendo o que viria a ser seu estilo. Por todas as revistas pelas quais passou como diretor de arte, inovou e as remodelou editorialmente, sempre com muito êxito. Todo esse sucesso chamou a atenção de grandes marcas e corporações, como a Nike e a General Motors.

Sendo o responsável pela reformulação de suas marcas e todo tipo de *design* necessário.

Seu trabalho inovador aposta nos recortes e colagens e dá grande ênfase à tipografia, talvez por essa razão tenha obtido grande sucesso em revistas. Sempre com um *design* arrojado e moderno, Carson influenciou o *design* da segunda metade de século XX, tornando-se referência indispensável no mercado editorial mundial.

Figura 3.34 | Ilustração de David Carson feita para uma campanha publicitária da Pepsi



Fonte: <<http://umbigomagazine.com/um/2011-05-25/designer-david-carson-hoje-em-matosinhos.html>>. Acesso em: 10 ago. 2018.



Refleta

Nesta seção, você pôde perceber como o trabalho autoral dos artistas anda lado a lado com seus trabalhos comerciais, e como cada um dos artistas apresentados aqui, apropriam-se e utilizam os materiais e referências visuais das formas mais inusitadas e originais. Volte aos artistas e pense: qual deles lhe chamou mais atenção? Por quê? Investigar suas afinidades podem lhe mostrar um caminho a trilhar na busca por sua própria identidade artística.

A identidade de um trabalho é galgada na experiência e no gosto pessoal do ilustrador. Ela pode ser uma constante, como nos trabalhos de Benício e Zivaldo, como também pode ser maleável e se nutrir de diversas referências como no caso de Roger Mello e David Carson. O que todos esses artistas têm em comum é o fato

de todos eles perseguirem seus interesses estéticos, sempre com muita pesquisa e produção. A melhor maneira de descobrir suas afinidades é investigar.

## Sem medo de errar

Nesta seção, você pôde entender a importância da tipografia na constituição de uma identidade visual, e também na criação de uma logomarca. Você também pôde perceber que o conceito de identidade visual é muito mais abrangente e, na ilustração, ela diz respeito aos vários elementos constituintes do estilo de um artista que são mais ou menos frequentes em seus trabalhos como, o uso pessoal dos materiais, o tipo de linha, textura e a paleta de cores recorrentemente utilizada, bem como os temas abordados. Você pôde ver também que o desenvolvimento de um projeto autoral em ilustração depende de muita pesquisa e prática. A experimentação de materiais e a busca por afinidades, além do uso de materiais de referência para suas criações, unidos a um desejo e uma busca pessoal é o que dá o tom autoral para a obra realizada. Esse processo investigativo pode se prolongar e se suceder em outros trabalhos também.

Já a criação de uma identidade visual está dividida em duas categorias, uma delas voltada para o *design* de uma marca, que consiste em uma síntese de uma ideia ou conceito que se desdobra em um símbolo e um logotipo representantes de um produto. Do outro lado, temos a categoria da ilustração propriamente dita, que engloba os usos personalizados de materiais de um artista, a recorrência de temas, paleta de cores ou técnicas que constituem um estilo próprio, mais ou menos recorrente em todos os seus trabalhos, bem como suas referências que, por vezes, transparecem em suas obras. Podemos constatar isso em nossa análise da identidade visual dos artistas aqui apresentados.

Para a criação e apresentação da identidade visual da revista de videogame que foi solicitada a você por um grande empresário, você precisará se familiarizar com o universo tipográfico, explorando todo tipo de fontes para encontrar alguma que tenha uma paridade estética e/ou conceitual com seu projeto, lembrando

que o texto também é uma informação visual. O projeto que você está desenvolvendo pode unir as necessidades comerciais implícitas como a própria necessidade artística de sua pesquisa pessoal. Como vimos nesta seção, vários artistas conseguem levar o seu projeto autoral juntamente com as necessidades comerciais de seus clientes. A identidade visual de sua revista tem que ser única e especial, mas ela também pode ter um pouco de você. Ser capaz de emprestar o seu estilo a um produto sem descaracterizá-lo e sem perder, por outro lado, o frescor de seu trabalho autoral é o equilíbrio perfeito. Balancear essas duas coisas será o seu desafio, mas não se preocupe, agora você já está pronto para ele!

## Faça valer a pena

**1.** A identidade visual consiste em um sistema de signos visuais e suas regras básicas de uso que caracterizam, distinguem e coordenam a identificação de uma empresa. É a imagem indissociável do produto, constituindo a identificação visual do projeto, produto, empresa ou empreendimento.

Assinale a alternativa que nomeia corretamente os componentes do código de identidade visual que, na maioria dos casos, constituem a “marca”.

- a) Mancha + tipografia.
- b) Símbolo + mancha.
- c) Tipografia + esquema de Cores.
- d) Símbolo + mancha.
- e) Símbolo + logotipo.

**2.** A escolha de cores pode acrescentar significados, somando as associações culturais dessa ou daquela cor específica com a mensagem verbal. O uso de cores adequadas pode transmitir sentimentos, possibilitando para o artista direcionar o entendimento que o espectador/observador extrairá da imagem.

Assim, analise as proposições abaixo:

I- Cores intensas, como o vermelho, o laranja e o amarelo são associadas ao calor, e podem ser apropriadas para passar, por exemplo, um clima de transgressão.

II- Já cores como o azul e o verde são associadas a alegria, podendo criar uma atmosfera mais feliz e positiva.

Assinale a alternativa correta:

- a) A afirmativa I é falsa, e a asserção II é verdadeira.
- b) Ambas as afirmativas são verdadeiras, e a afirmativa II justifica a I.
- c) As duas afirmativas são falsas.
- d) A afirmativa I é verdadeira, e a afirmativa II é falsa.
- e) A afirmativa I é verdadeira, e a afirmativa II se contrapõe à afirmativa I.

**3.** Para desenvolver um projeto autoral de ilustração, é preciso um grande investimento de tempo em pesquisa por parte do ilustrador. Além disso, é preciso também experimentar os diversos materiais disponíveis e se dedicar a novas formas de viabilizar sua expressão, fazendo com que seu trabalho chegue ao público e aos seus clientes.

O que mais é preciso para que o ilustrador desenvolva um trabalho autoral?

Marque (F) para Falso e (V) para Verdadeiro.

- ( ) Rotina de trabalho.
- ( ) Ir a museus e captar influências.
- ( ) Praticar desenho com modelo vivo ou desenhar ao ar livre.
- ( ) Participar de oficinas de criação.
- ( ) Produzir só quando estiver inspirado.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta de Verdadeiro ou Falso.

- a) V, V, V, V, F.
- b) V, F, F, V, V.
- c) V, V, V, V, V.
- d) F, V, F, V, V.
- e) F, F, V, V, F.

# Referências

- ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Cengage, 1980.
- BANKS, A.; CAPLIN, S. **O essencial da ilustração**. São Paulo: Senac, 2012.
- BATISTA, A. **Arte digital: técnicas de ilustração digital**. São Paulo: Lidel - Zamboni, 2008.
- CAMPELLO, C. **Ilustração e artes gráficas**. São Paulo: Edgard Blucher Ltda, 2014.
- CHINEN, N. **Curso básico Design Gráfico**. São Paulo: Editora Escala, 2011.
- FAULKNER, A; CHAVEZ, C. **Adobe photoshop cc (2015): classroom in a book**. [S.L.]: Grupo A, 2016.
- FONSECA, Joaquim Da. **Tipografia & design gráfico: Design e Produção de Impressos e Livros**. 1 ed. Porto Alegre: Editora Artmed, 2008. 280 p.
- FERREIRA, Orlando da Costa. **Imagem e Letra**. Introdução à Bibliologia Brasileira. A imagem gravada. São Paulo. Edusp, 1994.
- HALL, A. **Fundamentos Essenciais da ilustração**. São Paulo: Rosari, 2012.
- JUNIOR, G. **E Benício criou a mulher...** Biografia do mestre das Pinups e dos cartazes de cinema. São Paulo, Opera Graphica, 2012.
- PINHO, J. B. **O poder das marcas**. 3. ed. São Paulo: Summus Editorial, 1996.
- SMITH, R. **Manual prático do artista: materiais, procedimentos e técnicas**. 2. ed. São Paulo: Editora Ambientes e Costumes, 2012
- ZEEGEN, L. **Fundamentos de ilustração: como gerar ideias, interpretar briefings**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

# Ilustração digital

## Convite ao estudo

Caro aluno,

A utilização do software de edição e criação de imagens mais utilizado do mundo, o Photoshop, é imprescindível para qualquer artista que queira trabalhar com ilustração nos dias de hoje. Seja para digitalizar e editar seus trabalhos feitos à mão, ou até mesmo criar imagens de maneira totalmente digital diretamente no Photoshop.

Para que você possa estar preparado para se enveredar pelos caminhos da ilustração digital e entrar com o pé direito no mercado de trabalho que o espera, trazemos uma realidade profissional que lhe acompanhará durante seus estudos nesta unidade. Imagine que você conseguiu uma vaga de estágio em uma agência de publicidade, o seu papel nessa agência consiste em efetuar pequenos trabalhos editando imagens para que os outros ilustradores a utilizem na criação de suas peças de propaganda. Esses trabalhos são na verdade um teste para saber se você tem familiaridade com o Photoshop. Seu empregador espera que você tenha conhecimento das ferramentas básicas deste software de edição. Se suas competências forem bem avaliadas você poderá conquistar uma vaga efetiva dentro dessa agência de publicidade. Ao se preparar para a bateria de testes, por onde você começaria?

Os estudos desta unidade irão lhe dar o *background* necessário para encarar esse desafio! Na Seção 4.1 (Ilustração com Photoshop I) você irá se familiarizar com a interface do Photoshop CS 6 e conhecerá seus menus e ferramentas, assim como também aprenderá como configurar a dimensão

de tela e a resolução da imagem. Também irá conhecer as características de cada um dos sistemas de cores e as características das várias ferramentas de seleção. Já na Seção 4.2 (Ilustração com Photoshop II) lhe serão apresentados o conceito de camadas (*Layers*) e os tipos de mesclagem. Você aprenderá a utilizar as máscaras e criar sua própria paleta de cores no Photoshop, conhecerá e aprenderá a configurar seu *Brush* (pincel). E por final, na Seção 4.3 (Ilustração com Photoshop III), você conhecerá como funciona a construção de texturas, como se aplicam efeitos e como são utilizados os ajustes de canais (*channel*) no Photoshop. Aprenderá sobre o conceito e a utilização da vetorização e a fechar seus arquivos corretamente e de forma segura.

Agora que já está familiarizado com o que vai estudar, convidamos você a mergulhar nesse universo de possibilidades e recursos que só as ferramentas digitais do Photoshop são capazes de fornecer.

Bons estudos!

# Seção 4.1

## Ilustração com Photoshop I

### Diálogo aberto

Você como estagiário em uma agência de publicidade foi designado a efetuar pequenos trabalhos de edição de imagens – como selecionar e recortar algum item de uma imagem e colar em outra, auxiliando outros ilustradores que as utilizarão em peças de propaganda para a agência. Essas tarefas constituem-se em um teste inicial para avaliar suas capacidades e conhecimentos práticos com o Photoshop.

Nesta seção você explorará a interface do Photoshop CS 6 e conhecerá seus menus (Arquivo; Editar; Imagem; Camada; Selecionar; Filtro; Visualizar e Janela), e sua caixa de ferramentas, assim como aprenderá a configurar a dimensão de tela (canvas) e a resolução da imagem. Aprenderá também sobre as características de cada um dos sistemas de cores (RGB, CMYK, Escala de Cinza e Modos de Cor), sobre as características das várias ferramentas de seleção (Retangular, Elíptica, Linha única e Coluna única) e também da ferramenta Laço (Laço, Poligonal e Magnético).

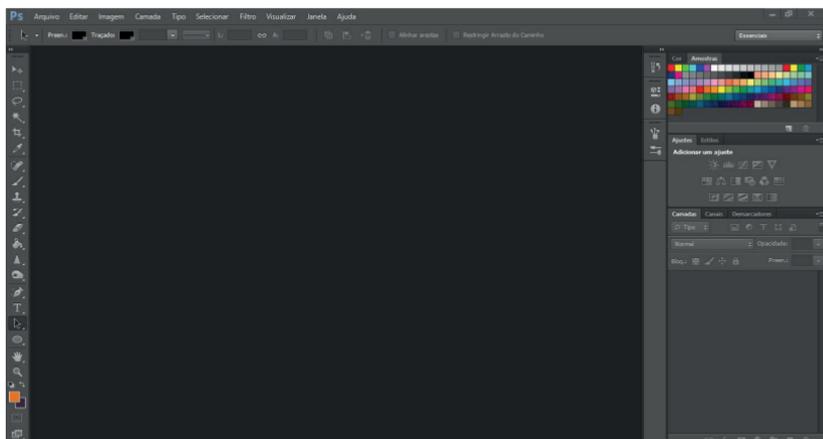
Voltando agora para a realidade profissional proposta no início, em suas primeiras atividades como estagiário, será natural que seu chefe e seus colegas de trabalho lhe peçam, a princípio, pequenas atividades como pesquisar imagens, editar suas dimensões, recortar e colar algum elemento e o oriente a salvá-las em determinados formatos. Assim, quais seriam as ferramentas mais adequadas para seleção? Como recortar um elemento de uma imagem? E como saber em que formato a imagem deve ser salva?

Para encontrar as respostas e desenvolver um bom trabalho inicial demonstrando seus conhecimentos na ferramenta, vamos iniciar nossos estudos.

## Não pode faltar

O software Adobe Photoshop CS é uma poderosa ferramenta de criação, tratamento e manipulação de imagens, indispensável para o ilustrador nos dias de hoje. Além de criar e editar imagens, o Photoshop também pode trabalhar com imagens criadas em outros softwares, como o CorelDraw e o Illustrator. Os arquivos criados no Photoshop recebem a extensão PSD, no entanto, é possível salvar os arquivos em outros formatos como JPG (*Joint Pictures Expert Group*), ideal para publicações digitais, como sites, blogs, envio por e-mail, etc. Ele comprime os dados gerando arquivos menores, o que gera perda na qualidade da imagem; TIFF, mais utilizado para trabalhos impressos, que exigem imagens com melhor definição, assim como o formato PDF. Nessa unidade trabalharemos com o Photoshop CS6, mas as ferramentas apresentadas também estão presentes em versões anteriores.

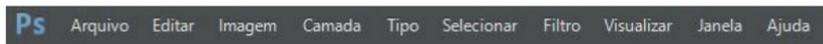
Figura 4.1 | Interface do Photoshop CS6



Fonte: captura de tela do Photoshop CS6.

A interface do Photoshop é bastante intuitiva, ao começar pela barra de menus, que dão acesso rápido a vários comandos do programa.

Figura 4.2 | Barra de Menus do Photoshop CS6



Fonte: captura de tela do Photoshop CS6.

**Arquivo:** é neste menu que se encontram os comandos básicos e muito parecidos com os outros softwares de uso doméstico, – *Abrir; Criar; Salvar e Imprimir* – nele também se encontram as opções *importar; exportar*, etc.

**Editar:** nesse menu encontram-se alguns dos comandos básicos de edição e configuração, como o *Copiar; Recortar e Colar*. Outros comandos bastante utilizados por ilustradores no Photoshop são o *Traçar* e o *Preencher*.

**Imagem:** aqui encontram-se alguns comandos mais específicos para a edição de imagens, como alteração de tamanho, de qualidade, ajustes de luminosidade, rotacionar, duplicar, etc.

**Camada:** nesse menu estão todos os comandos para se trabalhar especificamente com as Camadas, que permitem separar a imagem em diversas partes sobrepostas independentes, como placas de vidro empilhadas, possibilitando a edição de uma parte da imagem sem que as outras sejam afetadas.

**Selecionar:** este menu permite selecionar toda a imagem ou apenas áreas de uma cor específica, sendo possível modificar a área selecionada, (expandindo, contraindo, criando bordas, etc). Isto possibilita realizar modificações em áreas específicas da imagem.

**Filtro:** esse menu possui muitos comandos que permitem melhorar as qualidades de uma imagem bem como a aplicação de efeitos.

**Visualizar:** aqui encontram-se os comandos que permitem ampliar ou diminuir a visualização da imagem.

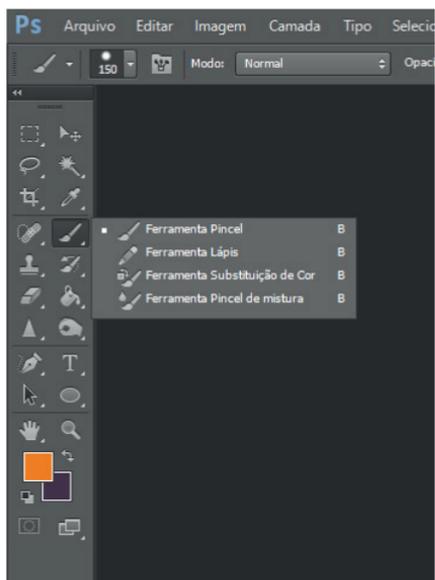
**Janela:** esse menu exhibe e/ou oculta as caixas de comando que aparecem na tela do Photoshop.

Figura 4.3 | Caixa de ferramentas do Photoshop CS6



Fonte: captura de tela do Photoshop CS6.

Figura 4.4 | Grupo de ferramentas exibido do Photoshop CS6



Fonte: captura de tela do Photoshop CS6.

Geralmente localizada na lateral esquerda da tela, a *Caixa de Ferramentas* é o principal item do Photoshop, nela encontram-se as ferramentas que possibilitam a manipulação da imagem, como o pincel, a borracha, o balde de preenchimento, a ferramenta de inserção de texto, etc. Algumas dessas ferramentas possuem dentro de si um grupo de outras ferramentas com funções parecidas. Para exibir esse grupo, basta manter o botão esquerdo do mouse pressionado sobre a ferramenta desejada para que as demais ferramentas apareçam (Figura 4.4).

Figura 4.5 | Ferramenta de cores: primeiro e segundo plano Photoshop CS6



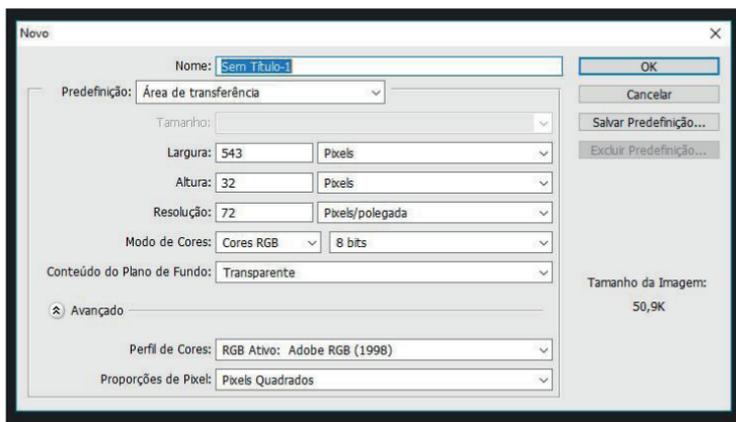
Fonte: acervo do autor.

No final da caixa de ferramentas encontra-se a ferramenta de cores do primeiro (frente) e segundo (fundo) plano (Figura 4.5). Essas cores podem ser utilizadas em várias ferramentas como o pincel, o lápis, a borracha. As setas servem para inverter as cores dos planos. Já os dois pequenos quadros no canto inferior esquerdo servem para retornar ao padrão (preto e branco).

Um dos primeiros ajustes que se deve fazer para começar a trabalhar com o Photoshop é o ajuste de tela (canvas), também chamado de "Lona", que é, simplesmente o espaço onde o ilustrador irá trabalhar. Na criação de um novo arquivo é possível ajustar suas dimensões e sua resolução.

Para criar um novo arquivo no Photoshop clique em Arquivo, em seguida clique na opção Novo. Após este comando será apresentada uma caixa de diálogo com as opções de ajuste de tela.

Figura 4.6 | Caixa de diálogo para a criação de um novo arquivo



Fonte: captura de tela do Photoshop.

Nessa janela define-se o nome do trabalho e suas **dimensões** (Altura e Largura). Normalmente as opções altura e largura vêm configuradas em pixels, mas é possível alterar para centímetro ou milímetro, facilitando a compreensão de sua dimensão, aproximando-se das características de um material impresso. Já a **resolução**, diz respeito ao nível de detalhes que a imagem terá. Essa resolução é geralmente medida por pixels.



**Pixel:** a palavra pixel é a aglutinação das palavras: Picture (Imagem) e Element (Elemento). Em Inglês, “pix” é a abreviatura de picture. O pixel é o menor elemento de um dispositivo de exibição eletrônico, como monitores e telas de smartphones por exemplo. As imagens digitais são formadas por pontos, sendo o pixel, o menor ponto, equivalente a 8 bits.

Na hora de escolher a resolução de sua imagem tenha em mente que a resolução é determinada por DPI (pixel por polegada). Normalmente as imagens cujo o uso é destinado à internet, têm uma resolução média de 72 DPIs. Já para imagens destinadas a impressão, recomenda-se que se utilize valores acima de 250 DPIs.

Figura 4.7 | Exemplo de conjunto de Pixels de uma imagem de um monitor



Fonte: <<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c4/ReconstructionsFromPixels.png>>. Acesso em: 18 ago. 2018.

Um item muito importante é o **modo de cores**. Os modos de cores são sistemas de representação de cores digitais, ou seja, seu **espaço de cor**. A seguir, alguns dos espaços de cores mais utilizados: **RGB** (*Red, Green e Blue*): apropriado para imagens que serão utilizadas em monitores, televisores e telas de smartphones, pois esse padrão trabalha com a emissão de luz e suas cores são expressas em valores de vermelho, verde e azul.

Já o segundo padrão, o **CMYK** (*Ciano, Magenta, Yellow e Black*): produz cores com a combinação de ciano, magenta, amarelo e preto, ou seja, trabalha com cores-pigmento, apropriado para imagens que serão impressas em gráficas ou em impressoras caseiras. Os modos de cores podem ser alterados após a criação das imagens, acessando o menu Imagem depois Modo.

O modo **Tons de Cinza** (*Gray Scale*) utiliza escalas diferentes de cinza na imagem. Cada pixel de uma imagem em tons de cinza possui um valor de brilho que varia de 0 (preto) a 255 (branco). Seu valor de tons de cinza também pode ser medido como porcentagens de cobertura de tinta preta (0% é igual a branco e 100% é igual a preto). Além disso, utiliza o intervalo definido pela configuração da área de trabalho especificada na caixa de diálogo Configurações de Cores.

O modelo de cores **LAB** é baseado na percepção humana da cor. Seus valores numéricos descrevem todas as cores vistas pela visão humana. O LAB consiste em três canais de cores. O primeiro canal é a Iluminação (L). Utiliza um valor de 0 a 100, sendo que o 0 significa preto e o 100 significa branco. Quanto maior o valor, mais vivas são as cores. Os outros dois canais, A e B, representam faixas de cores. O canal A contém uma faixa de cores de verde a vermelho, enquanto que o canal B contém de azul a amarelo. Ele é considerado um modelo de cores independente do dispositivo. Os sistemas de gerenciamento de cores usam o LAB como uma referência de cores para transformar uma cor de um espaço de cores em uma cor de outro espaço de cores, de maneira previsível. (ADOBE, 2018)

Ainda temos outros modos de cores, como o modo de cor **index**, que converte as cores indexadas e cria uma tabela de busca de cores. E o modo **bitmap**, que utiliza valores de cor para representar os pixels de uma imagem por meio do *raster* (imagem por rastreamento), muito utilizadas em *emoticons*.



## Exemplificando

Figura 4.8 | Exemplo dos espaços de cores em uma mesma imagem



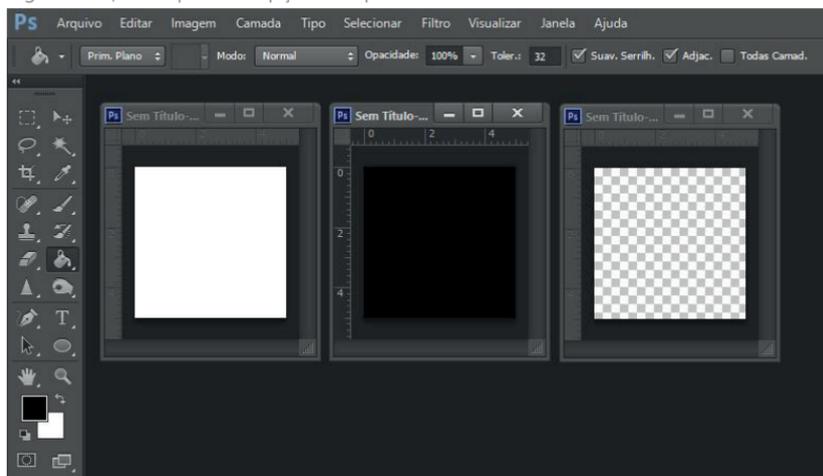
Fonte: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/color-modes.html>>. Acesso em: 18 ago. 2018.

Exemplo de modos de cores diferentes sobre uma mesma imagem: Modos de cores diferentes: 1 - Modo RGB; 2 - Modo CMYK; 3 - Modo index; 4 - Modo Tons de cinza; 5 - Modo bitmap.

O modo de cores ou o modo de imagem determina como as cores são combinadas com base no número de canais em um modelo de cores. Os modos de cores diferentes resultam em níveis diferentes de detalhes de cor e tamanho de arquivo. (ADOBE, 2018)

A área de **conteúdo do plano de fundo** permite a escolha do conteúdo inicial da imagem, ou seja, o fundo da lona. É possível criar um arquivo com um fundo branco ou optar por qualquer outra cor de fundo. Por fim, também é possível optar pelo fundo transparente, ou seja, sem nenhum conteúdo.

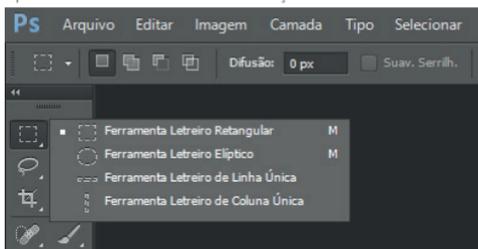
Figura 4.9 | Exemplos de opções de planos de fundo



Fonte: captura de tela do Photoshop.

As **ferramentas de seleção** permitem que você selecione a imagem por completo, ou apenas alguma parte específica. Ela geralmente está localizada na parte superior da caixa de ferramentas e ao manter o botão esquerdo do mouse pressionado sobre ela, aparecerão as demais ferramentas, sendo elas: Retangular, Elíptica, Linha única e Coluna única (Figura 4.10).

Figura 4.10 | Exemplo de ferramentas de seleção

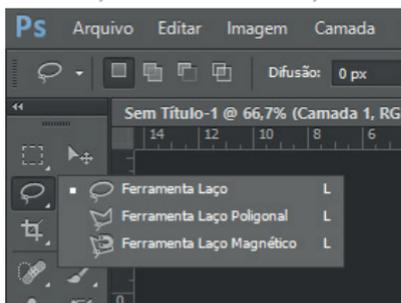


Fonte: captura de tela do Photoshop.

Cada uma dessas ferramentas apresenta seu formato específico de selecionar uma área ou mais das imagens, como é apontado em seu formato em miniatura.

A ferramenta **Laço**, assim como suas variações, permite a seleção de uma determinada região da imagem à mão livre. Diferente das ferramentas de seleção vistas anteriormente, em que a seleção é determinada por uma forma específica, a ferramenta laço é ideal para selecionar figuras mais orgânicas, como pessoas e objetos. Com o ponteiro do mouse pode-se acompanhar as linhas do contorno da figura efetuando todo e qualquer tipo de curva, como se estivesse desenhando seu contorno. Para usá-la, é muito simples: basta clicar sobre a ferramenta, em seguida, clicar e manter pressionado o botão esquerdo do mouse no ponto da figura em que se pretende iniciar o contorno e começar a contornar a figura desejada. Ao soltar o botão do mouse, a ferramenta laço irá fechar a seleção estabelecendo uma conexão entre o ponto inicial e o ponto final da seleção.

Figura 4.11 | Exemplo das variações da ferramenta laço



Fonte: captura de tela do Photoshop.

As variações da ferramenta laço, apresentam outras possibilidades de seleção. A ferramenta **Laço Poligonal**, permite a criação de uma seleção em forma de polígonos. A cada clique do mouse, a ferramenta cria uma linha entre os dois pontos clicados. Já a ferramenta **Laço Magnético**, identifica variações de tonalidade, permitindo a criação de seleções em cima dessas áreas de contraste.

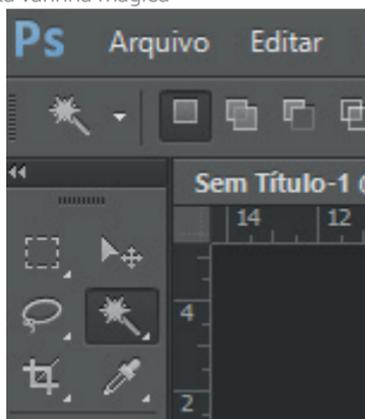
### Pesquise mais

O uso da ferramenta **laço** é muito simples e intuitiva, para ver essa ferramenta em ação assista ao vídeo:

PHOTOSHOP: FERRAMENTA DE SELEÇÃO LAÇO POLIGONAL.  
Gênero: Tutorial; Subgênero: Educativo. 2015. Son., Color. Leg. 1,30min. País de origem: Brasil. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Yhaw9NmIMUs>>. Acesso em: 19 ago 2018.

A ferramenta varinha mágica possibilita selecionar as cores de uma determinada figura sem necessariamente precisar selecionar item por item. Por exemplo: é possível selecionar todo o preto das teclas de um notebook sem precisar selecionar tecla por tecla. Na barra de opções dessa ferramenta é possível definir previamente um valor de tolerância ou de proximidade entre outras cores em relação à cor selecionada.

Figura 4.12 | Ferramenta varinha mágica



Fonte: captura de tela do Photoshop.



## Pesquise mais

A ferramenta **varinha mágica** será uma ferramenta de uso recorrente em seus trabalhos. Assim como a ferramenta laço, ela é muito simples e intuitiva. Para ver essa ferramenta em ação assista ao vídeo:

CRIAR SELEÇÕES. Gênero: Tutorial; Subgênero: Educativo. 2018.Son., Color. Leg. 4,18min. País de origem: EUA. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/how-to/selection-tools-basics.html>>. Acesso em: 19 ago 2018.



## Refleta

Nesses tempos em que as relações sociais são mediadas pelas imagens e que a tecnologia permite a qualquer um que tiver acesso a um computador a possibilidade de manipulá-las, utilizando-se das mesmas ferramentas que os grandes profissionais da imagem usam seus mundos fantásticos. Você já parou para pensar que, das capas de revistas às fotos do Instagram, e de todas as imagens que nos bombardeiam diariamente, o quanto daquilo que vemos é real, ou fruto de uma manipulação digital?

Todo artista para realizar seu trabalho, dispõe de uma grande variedade de ferramentas para trazer ao mundo a sua ideia. O que acontece quando essas opções se tornam uma infinidade? Tornam-se também infinitas as possibilidades de se trabalhar com tais ferramentas. Isso é o Photoshop, um conjunto infundável de ferramentas e possibilidades. Conhecer as principais ferramentas é apenas o primeiro passo. Assim como no uso dos materiais tradicionais, é preciso explorar e experimentar todas essas ferramentas e possibilidades para encontrar o seu caminho. Seja no mundo analógico ou digital, o trabalho artístico funciona da mesma forma: persistência, curiosidade, pesquisa e experimentação. Mas é sempre bom evitar o abuso no uso dos recursos dos softwares, pois corre-se sempre o risco de se perder no processo criativo e o ilustrador pode acabar se transformando em apenas um explorador de recursos.

## Sem medo de errar

Nesta seção você pôde perceber que a barra de menus do Photoshop é muito similar ao da maioria dos programas de uso habitual, consistindo em: Arquivo; Editar; Imagem; Camada; Selecionar; Filtro; Visualizar e Janela, o que a torna muito intuitiva e fácil de se utilizar. Vimos também alguns dos principais itens da caixa de ferramentas, como os vários tipos e usos das ferramentas de seleção: Retangular, Elíptica, Linha única e Coluna única, e laço: Laço, Poligonal e Magnético. Você aprendeu a redimensionar o tamanho de tela (Canvas), a resolução de imagem, assim como conheceu os vários sistemas de cores como: RGB, CMYK, Escala de Cinza (Grayscale), Cor LAB, HSC. Espaço de Cor e suas características.

Após se familiarizar com a interface do Photoshop, seu menu principal e algumas das mais utilizadas ferramentas de seleção, você está pronto para efetuar com autonomia as edições básicas de uma imagem e fazer bonito em seu estágio. O ambiente profissional dentro de uma agência de publicidade costuma ser bastante movimentado, e muitos trabalhos têm curto prazo para serem concluídos. Sua função, a princípio, será simples, mas ao mostrar domínio e segurança nas tarefas que lhe forem propostas, seus superiores terão confiança em lhe dar oportunidade de desenvolver seu potencial. Dominar as ferramentas principais é essencial para se ter um início promissor.

Observe seus colegas, pode-se aprender muito observando profissionais trabalhando. Faça anotações, pesquise e não tenha medo ou vergonha de perguntar, na dúvida, é sempre melhor se certificar de que se está fazendo a coisa certa, do que cometer um erro bobo que uma simples pergunta poderia elucidar. Mostre iniciativa e vontade de aprender, seus colegas não querem alguém passivo para dividir o trabalho. Seja proativo e se disponha a fazer ações que você já está seguro em realizar. Não se esqueça de praticar bastante e, mãos à obra!

## Faça valer a pena

**1.** O software Adobe Photoshop CS é uma poderosa ferramenta de criação, tratamento e manipulação de imagens, indispensável para o ilustrador nos dias de hoje. Os arquivos criados no Photoshop recebem uma extensão própria, no entanto, também é possível salvar os arquivos em outros formatos.

Sendo assim, relacione os formatos (elencados por meio de números arábicos – 1, 2 e 3) com suas respectivas características (elencadas por meio de números romanos – I, II e III):

1. JPG (JPEG)
2. TIFF
3. PSD

- I. Formato muito utilizado na área gráfica, e para impressões.
- II. Extensão própria do Photoshop.
- III. Formato perfeito para se veicular trabalho na internet, blogs e sites.

Assinale a alternativa que corresponde a sequência correta dessa relação.

- a) 1-I; 2-II; 3-III.      d) 1-III; 2-II; 3-I.  
b) 1-III; 2-I; 3-II.      e) 1-II; 2-III; 3-I.  
c) 1-I; 2-III; 3-II.

**2.** Geralmente localizada na lateral esquerda da tela, \_\_\_\_\_ é o principal item do Photoshop, nela encontram-se Itens que possibilitam a manipulação da imagem. Alguns desses itens possuem dentro de si um grupo de outros itens com funções parecidas.

Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna:

- a) A Ferramenta de seleção.      d) A Caixa de Ferramentas.  
b) A Barra de menus.              e) O Modo de cores.  
c) A Caixa de diálogo.

**3.** Um item muito importante no Photoshop é o modo de cores. Os modos de cores são sistemas de representação de cores digitais, ou seja, seu espaço de cor. Dentre os espaços de cores mais utilizados, um deles é de uso específico para imagens utilizadas em monitores, televisores e telas de smartphones.

Assinale a alternativa que nomeia corretamente o sistema de representação de cores digitais que trabalha com emissão de luz.

- a) Bitmap.                              d) CMYK.  
b) Tons de Cinza.                    e) RGB.  
c) LAB.

## Seção 4.2

### Ilustração com Photoshop II

#### Diálogo aberto

Olá, caro aluno. Para início de conversa, vamos fazer um resgate do aprendizado adquirido com o estudo anterior: você pôde aprender sobre a interface do Photoshop CS 6 e conhecer seus menus e sua caixa de ferramentas; aprendeu a configurar a dimensão de tela (canvas) e a resolução da imagem; e conheceu as características de cada um dos sistemas de cores (RGB, CMYK, escala de cinza e modos de cor) e as características das várias ferramentas de seleção e da ferramenta Laço. Todo esse conhecimento será essencial para que você avance na situação proposta e compreenda os próximos passos.

Você conseguiu uma vaga de estágio em uma agência de publicidade, com chances, dependendo do seu desenvolvimento, de chegar a uma vaga efetiva, o que seria ótimo para iniciar sua carreira. Seu trabalho inicial era efetuar pequenos ajustes e edições de imagens para que outros ilustradores as utilizassem em criação de peças de propaganda. Essas tarefas na realidade consistiam em um primeiro teste para medir suas habilidades com o Photoshop, e seu desempenho foi muito bem avaliado, deixando você a um passo de garantir uma vaga efetiva na agência de publicidade! Agora a exigência será maior, e para que você possa vencer essa nova etapa é preciso saber manusear novos recursos do Photoshop. A sua tarefa atual será a de efetuar alguns trabalhos de edição de imagens mais elaborados, demonstrando habilidades com recursos de camadas, mesclagens e seus resultados, recursos de máscara, pintura e configuração do pincel e da paleta de cores. Para dar conta disso é preciso refletir a respeito de alguns aspectos práticos: como selecionar e recortar um item de uma imagem e colar em outra? Como ajustar seu pincel para atender melhor às necessidades desse ou daquele projeto? Como definir a paleta de cores mais adequada? Como otimizar o seu trabalho a partir dessas ferramentas?

O que você vai aprender nesta seção lhe será muito útil para a realização de edições mais elaboradas e com um resultado final melhor.

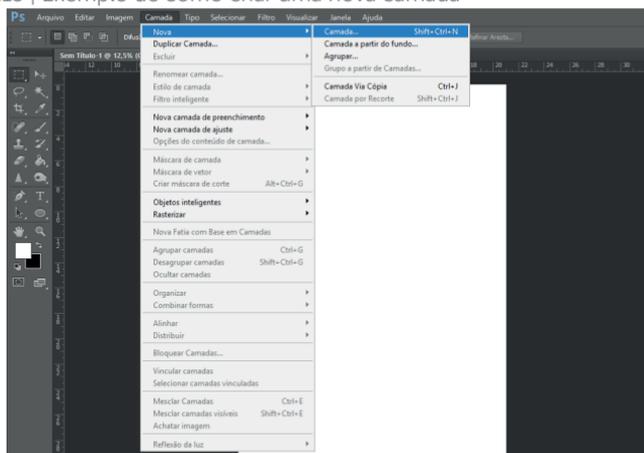
Por exemplo, o recurso das camadas (*Layers*), que lhe possibilitará fazer edições em diferentes níveis, separando e isolando objetos em camadas distintas, sem que a edição de um afete o outro. Você conhecerá os vários tipos de mesclagem de camadas e seus respectivos resultados. Também serão apresentados o recurso de máscaras e algumas de suas utilizações no Photoshop, e você verá que não existe mistério em pintar sua ilustração utilizando a paleta de cores. Além disso, aprenderá também a configurar seu *Brush* (pincel) acessando as configurações da paleta de pincéis.

Preparado para ampliar seus conhecimentos? Então siga em frente.

## Não pode faltar

Iniciando nossos estudos, vamos falar de um dos recursos mais interessantes e indispensáveis do software Adobe Photoshop CS: o recurso de **camadas** (*Layers*). As camadas permitem organizar diversos tipos de objetos de uma imagem, definindo a ordem de cada camada e editando-as separadamente, sem modificar as demais. Existem três maneiras de se criar camadas: uma é por meio do menu *Camada* > nova camada; a segunda é clicando no botão , localizado no canto inferior direito da interface do Photoshop (ADOBE SYSTEMS INCORPORATED, 2018a); e a terceira é utilizando as teclas de atalho: *Shift+Ctrl+N*.

Figura 4.13 | Exemplo de como criar uma nova camada



Fonte: captura de tela do programa Adobe Systems Incorporated (2018a).



Ao tratar uma imagem no Photoshop, é prudente manter a imagem original intacta, aplicando o tratamento apenas em uma cópia da camada original. Para duplicar a camada original, basta clicar com o botão esquerdo do mouse sobre a camada > *duplicar camada*.

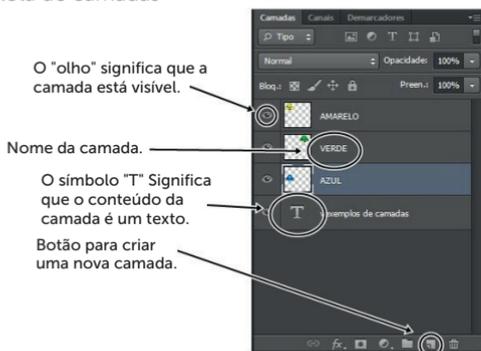
Figura 4.14 | Exemplo de um arquivo com várias camadas



Fonte: captura de tela do programa Adobe Systems Incorporated, elaborada pelo autor.

Cada um dos chapéus (Figura 4.14) está alocado em uma camada diferente, nominadas no lado direito da janela. Ao copiar alguma área de uma imagem para o arquivo que está em edição, o objeto copiado será inserido automaticamente em uma nova camada. Vale ressaltar que não somente as imagens mas também o texto ocupa uma camada ao ser inserido no arquivo. Para criar uma camada de texto, basta utilizar a ferramenta **Texto**, presente na caixa de ferramentas. Ao inseri-lo, uma nova camada será criada automaticamente.

Figura 4.15 | Paleta de camadas



Fonte: captura de tela do programa Adobe Systems Incorporated, elaborada pelo autor.

As camadas se ordenam à medida que vão sendo criadas. Cada camada criada é posta em cima da anterior. É possível alterar essa ordem movendo as camadas para cima ou para baixo na paleta de camadas.

Na paleta de camadas (4.15), a opção **Opacidade** define o nível de transparências/opacidade atribuído à camada, sendo possível regular sua porcentagem de opacidade, de 0% a 100%. Essa função pode ser muito interessante para os ilustradores que desejam transformar seu *sketch* digitalizado em um desenho vetorial. É como se o ilustrador passasse a limpo um desenho colocando uma folha por cima da outra.

Figura 4.16 | Exemplo de opacidade – o *sketch* feito à lápis está com um nível maior de opacidade, facilitando o contorno das linhas com a ferramenta pincel por cima; a camada do *sketch* está abaixo da camada do desenho com o pincel



Fonte: <<https://www.adobe.com/products/draw.html>>. Acesso em: 31 ago. 2018.

Ao finalizar um trabalho de edição no Photoshop, é comum que o arquivo fique com muitas camadas. Se o trabalho for colorido, muito provavelmente existirá uma camada para cada cor. Estando o trabalho completo, para reduzir o tamanho do arquivo (não confundir com dimensão) e poder enviá-lo mais leve para os clientes sem perder a qualidade, o ilustrador pode optar por mesclar as camadas, compactando o arquivo.

A mesclagem de camadas é um conceito que consiste em unir em apenas uma camada todos os conteúdos das demais camadas. Vale ressaltar que ao mesclar as camadas elas não poderão voltar ao estado anterior, o que impossibilitará que o ilustrador faça ajustes futuros. O ideal é que o ilustrador crie um segundo arquivo resultante da mescla e que conserve o arquivo com as camadas separadas por precaução, caso haja necessidade de algum ajuste futuro.

Efetuar a mesclagem de camadas é muito simples: selecione a primeira camada, que deverá estar por cima das demais camadas que serão mescladas. No menu *Camada*, clique em *> mesclar para baixo*. Assim, serão mescladas as camadas visíveis que estiverem abaixo da camada selecionada.



## Exemplificando

### Modos de mesclagem

A seguir, alguns exemplos dos modos de mesclagem mais utilizados:

**Normal:** edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Esse é o modo padrão.

**Dissolver:** edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante.

**Escurecer:** examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais escura) como cor resultante.

**Multiplificação:** examina as informações de cor em cada canal e multiplica a cor de base pela de mesclagem. A cor resultante é sempre mais escura.

**Superexposição de cor:** examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o contraste entre as duas. A mesclagem com o branco não produz alterações.

**Superexposição linear:** examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o brilho. A mesclagem com o branco não produz alterações.

**Clarear:** examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais clara) como cor resultante.

**Divisão:** examina as informações de cor em cada canal e multiplica o inverso das cores de mesclagem e de base. A cor resultante é sempre mais clara (ADOBE SYSTEMS INCORPORATED, 2018b).

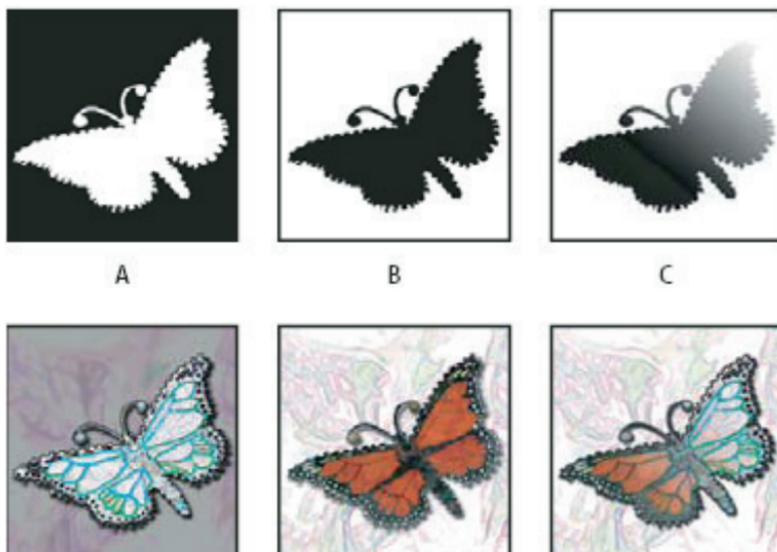
Para conhecer todos os modos de mesclagem, acesse a página:

ADOBE SYSTEMS INCORPORATED. **Modos de mesclagem.** 2018. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/blending-modes.html>>. Acesso em: 31 ago. 2018.

Além das camadas (*layers*), um outro recurso muito utilizado no Photoshop é a **máscara**. Para criar uma máscara é preciso selecionar uma ou mais partes da imagem. Ao selecionar áreas específicas é possível editar e aplicar efeitos e filtros em partes específicas de uma imagem e, ao mesmo tempo, manter as áreas não selecionadas inalteradas. Para efetuar essa seleção, basta usar uma das ferramentas de seleção que vimos na Seção 4.1, como o Laço. Salve a seleção clicando sobre o objeto selecionado com o botão direito do mouse > *salvar seleção*. Essa seleção será armazenada em um canal alfa. A área não selecionada é *maskada*, ou seja, é protegida da edição.

Os canais alfa armazenam seleções como imagens em tons de cinza denominadas *máscaras*. A máscara é como o inverso de uma seleção: ela cobre a parte não selecionada da imagem e protege-a de qualquer edição ou manipulação que for aplicada. (ADOBE, 2018c, [s.p.])

Figura 4.17 | Exemplo de máscaras: (A) máscara opaca usada para proteger o plano de fundo e editar a borboleta; (B) máscara opaca usada para proteger a borboleta e colorir o plano de fundo; (C) máscara semitransparente usada para colorir o plano de fundo e parte da borboleta



Fonte: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/saving-selections-alpha-channel-masks.html>>. Acesso em: 31 ago. 2018.



Em seus estudos até aqui, você já pôde perceber que o uso de alguns recursos do Photoshop abre um leque quase infinito de possibilidades. Mas não se assuste! Existem várias maneiras de se aprofundar em cada um desses recursos. A própria Adobe, desenvolvedora de softwares responsável pela criação do Photoshop, disponibiliza em seu site oficial, várias dicas e tutoriais de como utilizar melhor os recursos do Photoshop. Acesse o site e confira dicas de como usar o recurso de máscaras: ADOBE SYSTEMS INCORPORATED. **Camadas de máscaras.** Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/masking-layers.html>>. Acesso em: 31 ago. 2018.

Agora que já vimos dois dos recursos mais utilizados em edição de imagens no Photoshop, veremos aquela que talvez seja a ferramenta mais utilizada nesse software, a ferramenta **Pincel**.

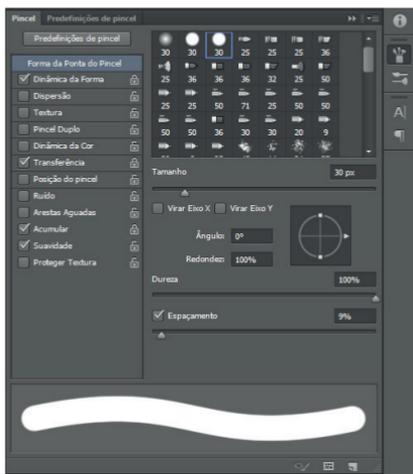
A ferramenta Pincel (*Brush*), ao contrário do que se imagina, não é utilizada apenas para pintar; ela também pode ser utilizada para outras funções, como realizar alterações de cor, escurecer uma foto ou até mesmo borrá-la. As configurações de pincel devem ser feitas na janela da paleta de pincéis, localizada no canto direito da tela. Para abrir as opções é só



clicar no botão (ADOBE SYSTEMS INCORPORATED, 2018a).

Como se pode constatar na Figura 4.18, a configuração padrão de pincel desenhará uma linha contínua com a mesma pressão. Nesse menu de configurações, é possível ajustar as definições dos pincéis. Cada uma das opções modifica a ponta do pincel, atribuindo-lhe novas qualidades. É preciso dedicar algum tempo para experimentar a alteração das configurações e seus resultados na tela.

Figura 4.18 | Exemplo da paleta de opções de pincéis



Fonte: captura de tela do programa Adobe Systems Incorporated (2018a).

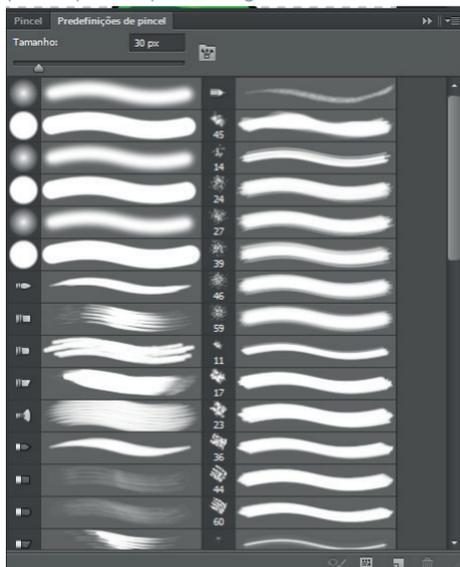
Figura 4.19 | Exemplo da dureza de pincel – a primeira linha está mais definida; a segunda linha está com apenas 50% da dureza; e a terceira linha, com 0% de dureza



Fonte: elaborada pelo autor.

Existem alguns pincéis já pré-configurados com a dureza reduzida (Figura 4.20).

Figura 4.20 | Exemplo de pincéis pré-configurados



Fonte: captura de tela do programa Adobe Systems Incorporated (2018a).

Após efetuar as configurações desejadas, é possível salvar seu novo pincel para utilizá-lo futuramente, escolhendo a opção *salvar pincéis* no menu do painel *Predefinições do pincel* e salvando em um novo conjunto.

Para traçar linhas retas com o pincel no Photoshop, basta manter pressionada a tecla *Shift* e clicar com o botão esquerdo do mouse. Ao mover o cursor tanto na vertical quanto na horizontal, será produzida uma linha reta. Já para linhas diagonais, clique em um ponto com o botão esquerdo do mouse, aperte o *Shift* e clique em outro ponto. O Photoshop então produzirá uma reta no sentido do segundo ponto.

Durante o trabalho de criação ou edição de imagem, pode ser muito útil para otimizar o tempo memorizar algumas das teclas de atalho para opções de justes do pincel:

“ [ ” – aumenta o tamanho do pincel; “ ] ” – diminui o tamanho do pincel; “ , ” – muda para o pincel anterior; “ . ” – muda para o próximo pincel; “ Shift+[ ” – diminui a dureza do pincel; “ Shift+] ” – aumenta a dureza do pincel.

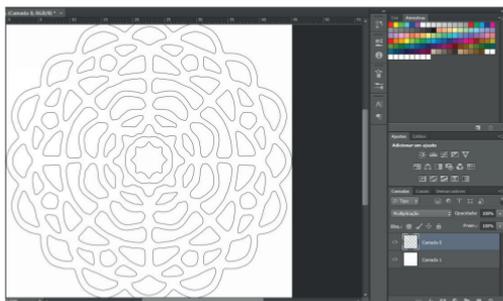
Criar uma paleta de cores próprias no Photoshop pode ajudar muito na hora de criar um *layout* diferenciado para trabalho. Muitos artistas e ilustradores partem de referências fotográficas para compor suas paletas.

Selecione uma imagem cuja paleta de cores o agrade e em seguida abra o Photoshop. Na barra de menu vá em *Arquivo > Abrir (Ctrl+O)* para abrir a foto escolhida. Já com a imagem aberta, vá em *Imagem > Modo > Cores Indexadas*. Esse comando mudará o modo de cor da imagem, e vai surgir uma caixa de opções. Nela, é possível definir o número de cores da paleta. 256 cores é a quantidade de cores utilizadas na maioria das estações de trabalho. Ao clicar em “OK” a imagem vai ficar levemente pontilhada.

Na barra de menu vá em *Imagem > Modo > Tabela de Cores*, para criar a paleta. Escolha a opção que está no final da caixa de opções: *Tabela de Cores*. A paleta de cores está pronta. Para salvar a paleta para uso futuro, clique em: *Salvar*.

Pintar um desenho no Photoshop é muito simples: abra sua ilustração, clicando em *Arquivo > Abrir*, selecione a imagem desejada e clique em *Abrir*. Do lado direito da tela, encontra-se a paleta de cores do Photoshop. Com a ferramenta **Conta-gotas** é possível selecionar a cor desejada. Para realizar o preenchimento, é possível utilizar a ferramenta **Pincel** e ir pintando parte por parte do desenho, ou pode-se optar pela ferramenta **Balde**, que preenche áreas delimitadas pelo traço.

Figura 4.21 | Exemplo de ilustração a ser pintada



Fonte: captura de tela do programa Adobe Systems Incorporated, elaborada pelo autor.

Figura 4.22 | Exemplo de preenchimento feito com a ferramenta Balde



Fonte: captura de tela do programa Adobe Systems Incorporated, elaborada pelo autor.

Para efetuar **Pintura em Camadas**, selecione partes delimitadas pela linha utilizando a ferramenta **Varinha Mágica** e em seguida crie uma nova camada. Selecione a ferramenta *Balde* ou *Pincel* e preencha com cor a seleção efetuada. Essa opção de pintura por camadas é interessante para separar as cores ou objetos por camada, assim, quando for necessário efetuar qualquer alteração em alguma parte específica do trabalho, o restante continuará intacto. A pintura pode ser feita tanto em um desenho pronto em uma criação produzida direto no Photoshop quanto em imagens escaneadas.



**Refleta**

Os softwares de edição de imagens, como o Photoshop, dispõem de inumeráveis recursos de edição e, nas mãos de um bom profissional,

são capazes de alterar fotografias sem deixar rastro. No mundo de hoje, em que, segundo o ditado popular: "uma imagem vale mais que mil palavras", até que ponto podemos confiar na veracidade de uma imagem? Qual é a porcentagem de tratamento que a foto daquele ou daquela modelo sofreu no Photoshop? Quão alterados são o corpo e o rosto dos atores e atrizes que estampam as capas de revistas?

Os recursos do Photoshop apresentam muitas possibilidades de trabalho, muitos caminhos possíveis que podem ser traçados para atingir objetivos diferentes. Suas ferramentas são tão flexíveis, que cada ilustrador pode desenvolver uma maneira única de trabalhar com ela, mas para isso é necessário se familiarizar bem com suas ferramentas e recursos, com muita prática e pesquisa. Explore esses recursos sem medo, pesquise novos modos de uso e lembre-se de que a experimentação deve ser sua estrela-guia.

## Sem medo de errar

Nesta seção você pôde perceber que o recurso Camadas (*Layers*) é um dos mais utilizados recursos do software Photoshop, possibilitando ao ilustrador mais possibilidades de edição, bem como facilitando consertos e ajustes futuros, pois, ao separar e isolar os elementos da imagem, impede que qualquer alteração afete o todo. Vimos também alguns dos principais tipos de mesclagem de camadas e seus resultados. Você aprendeu também a alterar a configuração de seu pincel (*Brush*) e conheceu melhor as paletas de pincéis, de camadas e de cores.

Após se aprofundar um pouco mais no uso dos recursos que o Photoshop oferece, em associação ao que você aprendeu nos estudos anteriores, você já se encontra apto para efetuar com autonomia as edições mais elaboradas de uma imagem, assumindo assim um pouco mais de responsabilidade dentro da agência. Conforme você avança, e novas atividades são atribuídas por seus superiores, mais experiência você vai adquirindo e mais inserido você estará na equipe. No ambiente de trabalho, a troca de experiências

com os colegas sempre pode lhe proporcionar uma oportunidade de aprendizado. Técnicas e macetes só são aprendidos/adquiridos no decorrer do trabalho e na interação com os outros. Nenhum treinamento prévio supre a aprendizagem que o dia a dia do ambiente de trabalho traz.

Selecionar, recortar, colar, redimensionar e formatar serão em breve funções quase automáticas e com a prática ficarão cada mais naturais, assim como o ajuste de seu pincel e demais ferramentas, ou criar uma paleta de cores. Macetes e técnicas podem tornar seu trabalho mais ágil, assim como as teclas de atalho das funções mais recorrentes podem otimizar cada vez mais suas tarefas diárias. Existem várias ferramentas de seleção como "seleção rápida", "laço", laço, poligonal, etc. Teste-as e veja qual melhor atende sua necessidade. *CTRL+C* (copiar) e *CTRL+V* (colar) são teclas de atalho simples de memorizar e que facilitarão seu trabalho. Ajustar o pincel modifica o seu tipo de cobertura: quanto maior a dureza, maior a cobertura; quanto menor, mais opaca e transparente ela será. O tipo de necessidade do seu projeto vai demandar um tipo de uso do pincel, então fique atento! Criar uma paleta de cores no Photoshop a partir de uma referência fotográfica pode ajudar muito na elaboração de um *layout* e na comunicação visual do seu trabalho.

Lembre-se de que nada será difícil demais para quem não tem medo de aprender coisas novas. Ao trabalho!

## Faça valer a pena

**1.** O recurso Camadas (*Layers*) é um dos mais interessantes e indispensáveis do software Adobe Photoshop CS. As camadas permitem organizar diversos tipos de objetos de uma imagem, definindo a ordem de cada camada e editando-as separadamente, sem modificar outras camadas.

Sendo assim, avalie as sentenças e marque (V) para verdadeiro e (F) para falso.

- ( ) As camadas se ordenam à medida que vão sendo criadas.
- ( ) Cada camada criada é posta em cima da anterior.
- ( ) É possível alterar essa ordem movendo-as para cima ou para baixo na paleta de camadas.
- ( ) Para criar uma camada de texto, basta utilizar as teclas de atalho *Ctrl+T*.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta de verdadeiro e/ou falso.

- a) V, V, V, F.      d) F, V, F, V.  
b) V, F, F, V.      e) F, F, V, V.  
c) V, V, V, V.

**2.** Para se criar uma máscara, é preciso selecionar uma ou mais partes da imagem utilizando uma das ferramentas de seleção, por exemplo, o Laço. Ao editar e aplicar efeitos e filtros em partes específicas de uma imagem utilizando o recurso máscara, o que acontece com as áreas não selecionadas?

Assinale a alternativa correta.

- a) A área não selecionada não é mascarada, ou seja, não está protegida da edição.  
b) A área não selecionada não é mascarada, ou seja, é protegida da edição.  
c) A área não selecionada é mascarada, portanto está sujeita aos efeitos da edição.  
d) A área não selecionada não é mascarada, ou seja, não está protegida da edição.  
e) A área não selecionada é mascarada, ou seja, é protegida da edição.

**3.** Para um ilustrador que é iniciante no uso do Photoshop em seu trabalho, existem várias teclas de atalho que podem ser muito úteis para otimizar o tempo, tornando mais fluidos alguns ajustes recorrentes na rotina de trabalho, como os ajustes do pincel.

Relacione as teclas de atalho (elencadas por números arábicos – 1, 2 e 3) com seus respectivos efeitos (elencados por números romanos – I, II e III):

1. “[” e “]”.  
2. “Shift+[” e “Shift+]”.  
3. “,” e “.”.  
I. Aumenta ou diminui o tamanho do pincel.  
II. Muda para o pincel anterior ou para o próximo pincel.  
III. Aumenta ou diminui a dureza do pincel.

Assinale a alternativa que corresponde à relação correta.

- a) 1-I; 2-II; 3-III.      d) 1-III; 2-II; 3-I.  
b) 1-III; 2-I; 3-II.      e) 1-II; 2-III; 3-I.  
c) 1-I; 2-III; 3-II.

## Seção 4.3

### Ilustração com Photoshop III

#### Diálogo aberto

Em seu trabalho como estagiário em uma agência de publicidade, você já passou por duas etapas: o teste inicial que avaliou suas capacidades e seus conhecimentos básicos no Photoshop, e a segunda, que consistia em testar habilidades práticas mais específicas, como o uso do recurso camadas, e seu desempenho em edição de imagens. Agora, apresenta-se diante de você, a oportunidade de uma vaga efetiva na agência de publicidade. A gestão espera que você consiga utilizar-se dos recursos do Photoshop com autonomia. Para tanto, que recursos específicos você deve dominar para estar apto a atender às expectativas da agência? Essa será sua chance de conquistar uma vaga efetiva na agência. A partir de agora, você será responsável por executar as edições e manipulações requisitadas para as imagens. Os estudos desta seção possibilitarão que você se capacite para a conquista dessa vaga.

Os conteúdos que serão apresentados nesta seção são imprescindíveis para realizar manipulações de imagem mais refinadas e precisas, com um resultado final de alta qualidade. Você aprenderá a criar e aplicar texturas utilizando o Photoshop, dando uma aparência mais profissional para o seu trabalho. Você também aprenderá a aplicar efeitos em suas imagens, como mudar a cor do cabelo utilizando-se do recurso máscara rápida, ou reconfigurar a cor de algum objeto isolado, utilizando o modo variações. Conhecerá um pouco mais sobre as funções e ajustes dos canais (*channel*) no Photoshop, e o conceito e utilização do recurso de vetorização, utilizando-se da ferramenta caneta (*pen tool*). Por fim, aprenderá como fechar corretamente um arquivo, escolhendo a extensão mais adequada para cada tipo de finalidade.

Bons estudos!

## Não pode faltar

Primeiramente, você precisa saber que no software Adobe Photoshop CS é possível manipular as imagens de muitas maneiras, por exemplo, criando texturas. A partir das texturas é possível transformar totalmente os aspectos de uma imagem, chegando a belos resultados com muita personalidade.

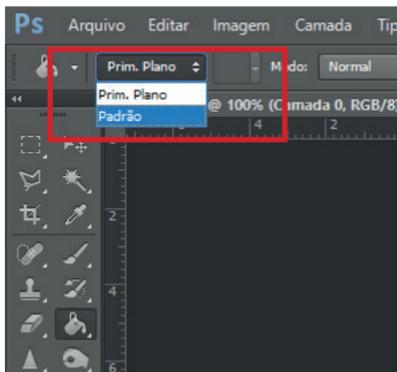
A textura, também conhecida pelos nomes de padrões ou *pattern*, é um recurso tão presente no software quanto o uso das cores. Esse recurso pode ser utilizado de várias maneiras, e uma delas é a possibilidade de criar um preenchimento com as texturas em um layout de fundo de um site ou blog, por exemplo. Para um ilustrador criativo, é possível pensar em inúmeras utilidades para a textura, sobrepondo camadas, aplicando com pincel, mesclando imagens, entre outras. Veremos a seguir, algumas das maneiras mais usuais de se utilizar o recurso textura:

### Textura utilizando a ferramenta balde



Para se utilizar as texturas por meio do **balde de tinta**, abra um novo arquivo > selecione a ferramenta balde na paleta de ferramentas do lado esquerdo da tela > no topo da tela, clique no menu e selecione a opção padrão (Figura 4.23).

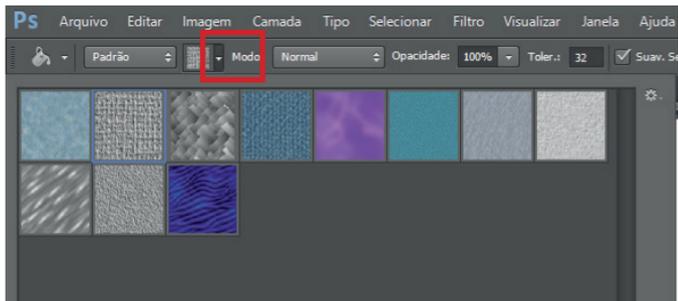
Figura 4.23 | Exemplo de como utilizar textura com a ferramenta balde: selecionar opção "padrão"



Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.

Ao lado do menu padrão, clique na flecha para baixo para abrir o painel de texturas (Figura 4.24). Assim que o painel se expandir, você verá várias texturas pré-selecionadas. Escolha a que preferir.

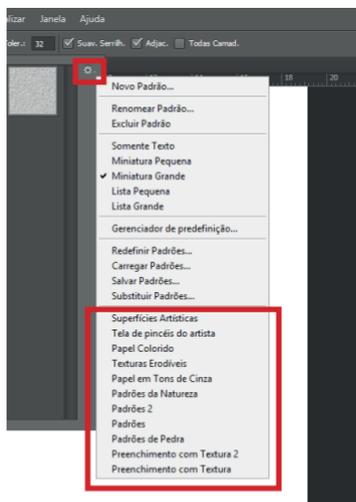
Figura 4.24 | Exemplo de como utilizar textura com a ferramenta balde: abrir painel de texturas



Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.

O Photoshop não disponibiliza todas as suas texturas diretamente no painel. Para acessá-las, basta clicar na flecha do lado direito dessa mesma paleta (Figura 4.25) e escolher um dos grupos de texturas que estão logo abaixo de "Substituir Padrões..." (Superfície artística, Tela de pincéis do artista, Papel colorido, etc.).

Figura 4.25 | Exemplo de como utilizar textura com a ferramenta balde: escolher um grupo de texturas

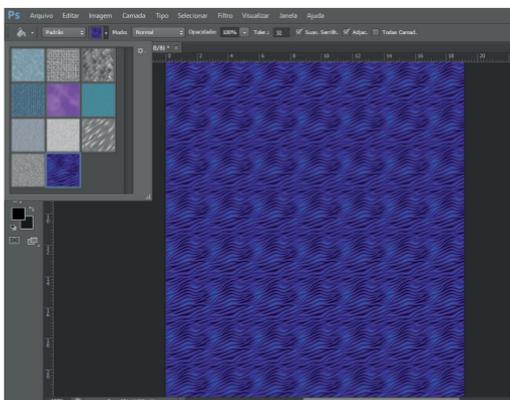


Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.

Com a ferramenta balde, também, é possível aplicar a textura em uma seleção previamente delimitada.

Para utilizar a textura selecionada, basta dar um clique na tela para que ela seja preenchida.

Figura 4.26 | Exemplo de como utilizar textura com a ferramenta balde: tela preenchida com a textura selecionada

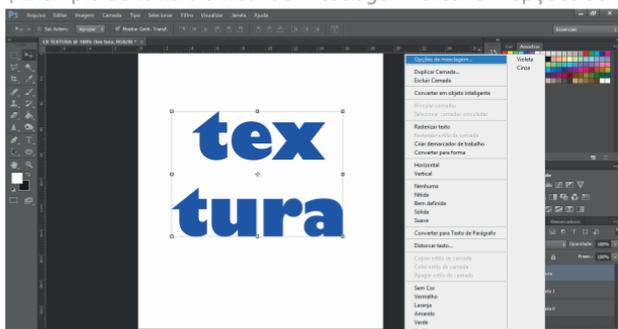


Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.

### Textura utilizando mesclagem (opções de mesclagem)

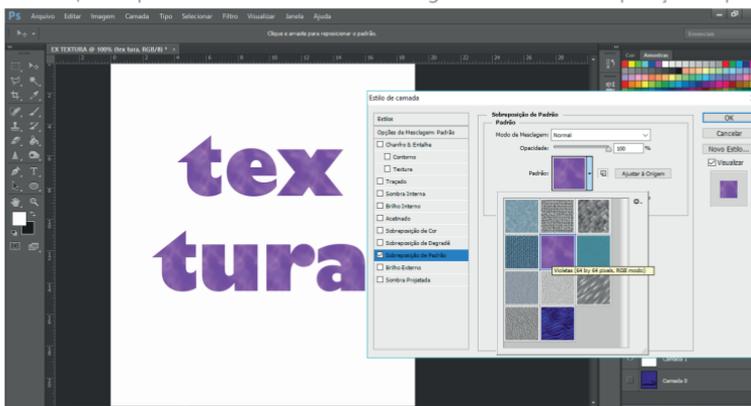
É possível fazer com que toda uma camada seja preenchida com qualquer textura. Para isso, clique com o botão direito na camada que você quer aplicar textura e selecione **Opções de mesclagem** > dentro das Opções de Mesclagem de camada, clique na opção **Sobreposição de padrão**. Ao ativá-la, uma textura padrão já será aplicada. Como exemplo, um texto com preenchimento de textura.

Figura 4.27 | Exemplo de textura utilizando mesclagem: clicar em opções de mesclagem



Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.

Figura 4.28 | Exemplo de textura utilizando mesclagem: clicar em sobreposição de padrão

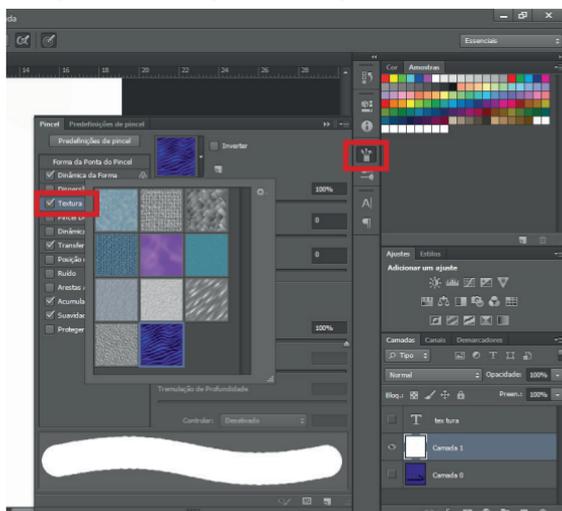


Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.

## Aplicando textura com pincel

Uma outra opção muito utilizada no Photoshop é a textura aplicada com a ferramenta **pincel**. Na paleta de ferramentas do lado esquerdo, selecione a ferramenta pincel > abra a paleta de pincéis do lado direito (ou somente pressione F5) > e clique em **Texturas** para que a função seja ativada. Por fim, escolha a textura de sua preferência.

Figura 4.29 | Exemplo de textura aplicada com pincel



Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.



Um recurso tão prático quanto o uso de textura, é o uso dos filtros. É possível utilizar filtros para retocar ou distorcer imagens, aplicar efeitos artísticos, alterando por completo a aparência da imagem. O Adobe Photoshop oferece vários filtros diferentes, disponíveis no menu "Filtro", de uso muito simples. Acesse o site indicado e confira dicas de como utilizá-los:

ADOBE. **Uso de filtros.** 2018. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/filter-basics.html>>. Acesso em: 11 out.2018.

Além do recurso de texturas, existe um amplo leque de efeitos possíveis utilizando as ferramentas disponíveis no Photoshop. Veremos a seguir, alguns efeitos interessantes para aplicar em seu trabalho.

### Mudando a cor de cabelo utilizando o modo máscara rápida

Primeiro, abra a foto escolhida para a edição com uma boa resolução > selecione a **ferramenta pincel** (tecla de atalho: letra B) > selecione um pincel de tamanho médio e ponta suave.

Em seguida, pressione a letra Q do teclado para acionar o modo de **máscara rápida**, agora pinte toda a área do cabelo (Figura 4.30 (a)) > Ao terminar, pressione a letra Q novamente para sair do modo **máscara rápida**, essa ação criará uma seleção (Figura 4.30 (b)) > agora pressione **Ctrl+Shift+I** para **inverter a seleção** ou vá em Seleção > Inverter.

Figura 4.30 | Mudança da cor do cabelo com "máscara rápida": (a) pintar toda área do cabelo; (b) criar uma seleção

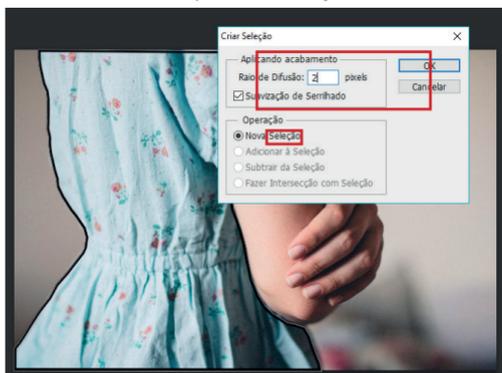


Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.



Clique com o botão direito do mouse dentro da seleção criada e escolha a opção **Criar Seleção**, defina o valor de 2 pixels para o **Raio de Difusão** e pressione OK. > Pressione **Ctrl+J** para duplicar a parte selecionada para uma nova camada > pressione **Ctrl+Shift+U** para retirar a saturação da imagem.

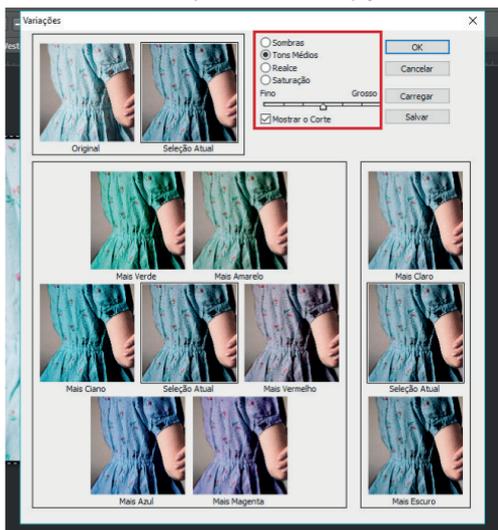
Figura 4.33 | Trocando a cor da roupa: criar seleção



Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.

Vá em Imagem > Ajustes > Variações, escolha a opção **Tons médios**, ajuste a barra até conseguir a tonalidade correta, escolha a cor e pressione OK.

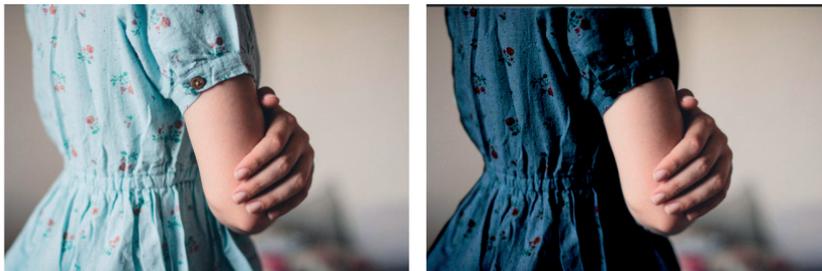
Figura 4.34 | Trocando a cor da roupa: escolher a opção "tons médios"



Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.

No final, a troca de cores é efetuada. A cada clique em uma das opções (mais verde, mais azul, etc.) novas combinações de tons mais claros ou mais escuros surgirão.

Figura 4.35 | Trocando a cor da roupa: antes e depois



Fonte: elaborada pelo autor.

### Ajuste de imagem utilizando canais

Com o recurso de **canais**, é possível criar tons de cinza, tons de sépia ou outras imagens coloridas de alta qualidade. Também é possível fazer ajustes criativos nas cores de uma imagem.

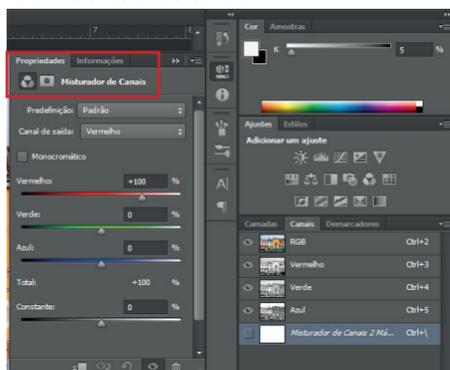
Para acessar o misturador de canais, vá até a barra de Camada > Nova Camada de ajuste > Misturador de canais > OK.

A escolha de um canal de saída define o controle deslizante de origem desse canal como 100% e de todos os outros canais como 0%. Por exemplo, a escolha de Vermelho como o canal de saída define os controles deslizantes de Canais de Origem como 100% para Vermelho e como 0% para Verde e Azul [...]. Para diminuir a contribuição do canal para a saída, arraste o controle deslizante de um canal de origem para a esquerda. Para aumentar a contribuição do canal, arraste o controle deslizante de um canal de origem para a direita ou insira um valor entre -200% e +200% na caixa. O uso de um valor negativo inverte o canal de origem antes de adicioná-lo ao canal de saída. Essa opção ajusta o valor de tons de cinza do canal de saída. Valores negativos adicionam mais preto, enquanto valores positivos adicionam mais branco. Um valor de -200% torna o canal de saída preto, enquanto um valor de +200% torna o canal de saída branco. (ADOBE, 2017a, [s.p.])



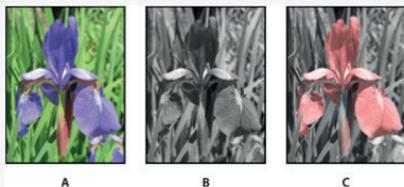
Na paleta canais selecione o botão **misturador de canais**,  uma paleta do misturador de canais abrirá, nela é possível escolher uma opção de canal de saída e ajustar os seletores de canais de origem. Ajuste até obter o resultado desejado.

Figura 4.36 | Paleta do misturador de canais



Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.

Figura 4.37 | Exemplo de resultados alterando a configuração dos canais



A. Imagem colorida original B. A Seleção Monocromática cria a imagem em tons de cinza C. Cancelar a seleção de Monocromático e misturar canais matizam elementos da imagem em tons de cinza

Fonte: Adobe. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/color-monochrome-adjustments-using-channels.html>>. Acesso: 31 ago. 2018.



**Assimile**



As opções do ajuste de **Misturador de canais** modificam um canal de cores de destino (saída), utilizando uma mistura dos canais de cores existentes (origem) na imagem. Canais de cores são imagens em tons de cinza que representam os valores de tom dos componentes de cor de uma imagem (RGB ou CMYK). Ao usar o comando Misturador de canais, os dados

em tons de cinza são adicionados ou subtraídos em um canal de origem para o canal de destino. Você não adiciona ou subtrai cores para um componente de cor específico como faz com o ajuste de Cor seletiva. As predefinições do misturador de canais estão disponíveis no menu Predefinição da paleta do menu Misturador de canais. Use as predefinições padrão do Misturador de canais para criar, salvar e carregar predefinições personalizadas. (ADOBE, 2017, [s.p.] )

## Trabalhando com vetorização

A maioria das imagens digitais são imagens **bitmaps**, ou seja, usam linhas e colunas de pixels de cores diferentes para renderizar a imagem, sua extensão varia entre bitmap, JPEG, PNG, etc. A desvantagem é que, ao redimensionar uma imagem bitmap, diminui-se a qualidade da imagem, pois ao aumentá-la, as linhas e curvas ficam irregulares, criando a aparência de “serrilhado”.

As imagens vetoriais, por sua vez, são baseadas em demarcadores compostos por equações matemáticas, facilitando que a imagem seja facilmente escalável. Elas não dependem da resolução, pois são inteiramente geradas por computador. Por conta disso, é prática cada vez mais comum entre os ilustradores vetorizarem ou converterem as imagens bitmap. Vale ressaltar que o processo de vetorização não é adequado para todos os tipos de imagens. Imagens com texturas variadas ou manchas aquareladas jamais terão o mesmo efeito quando vetorizadas. A vetorização funciona melhor em ilustrações com contornos mais definidos e preenchimentos razoavelmente uniformes.

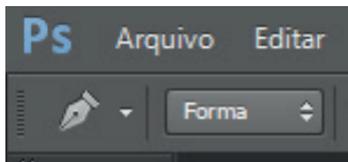
No Adobe Photoshop, é possível criar imagens vetoriais, porém, como o Photoshop não é um software vetorial, há uma pequena desvantagem com relação a outros softwares desenvolvidos especificamente para criar imagens em vetor: a resolução. O que limita o trabalho do ilustrador, impedindo que se amplie a imagem sem comprometer a qualidade, criando aquela aparência “serrilhada”. Os softwares mais indicados para a criação de imagens vetoriais são: O Illustrator, o Indesign,

ambos da desenvolvedora Adobe, e o Graphics Suite Corel Draw, da Corel Corporation.

Para evitar problemas com a resolução, recomenda-se que o ilustrador crie a imagem com o tamanho real da impressão, ou maior, já que o problema de resolução surge no momento de sua ampliação, não de sua redução. Caso aja a necessidade de uma flexibilização maior com relação à ampliação das dimensões da imagem, recomenda-se utilizar algum dos softwares indicados para a criação de imagem vetorial.

A **caneta** é uma ferramenta muito poderosa e que permite realizar curvas de alta precisão. Para vetorizar uma imagem no Adobe Photoshop, é preciso utilizar a ferramenta **pen tool** (ferramenta caneta), escolhendo a opção **forma**, no canto superior esquerdo da barra de menu.

Figura 4.38 | Paleta do misturador de canais



Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.

É possível utilizá-la para desenhar ou contornar objetos, o resultado obtido é chamado no meio de *line art*. A caneta trabalha com **pontos de ancoragem** interligados, que definirão o caminho durante o seu uso. Os pontos de ancoragem permitem modificar a estrutura do caminho traçado.

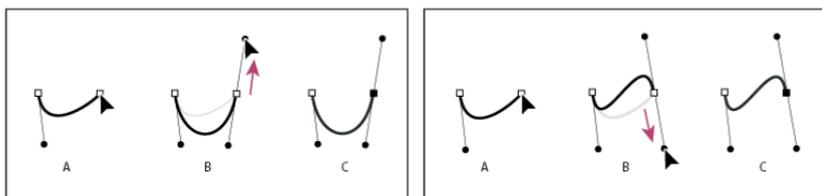
Figura 4.39 | Exemplo de caminho desenhado com a caneta com seus pontos de ancoragem



Fonte: Adobe. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/drawing-pen-tools.html>>. Acesso: 15 set. 2018.

Para criar o primeiro ponto de ancoragem, clique em qualquer ponto da imagem. Clique novamente para definir o segundo ponto de ancoragem, concluindo assim, o primeiro segmento do caminho. Ao arrastar os pontos, obtém-se as curvas. Ao soltar o ponto de ancoragem, clique uma vez para que o próximo segmento do seu caminho seja curvo, ou clique duas para desenhar um segmento reto a seguir. Cada parte do desenho deve ser fechado em uma forma, ou seja, o primeiro ponto deve encontrar o último. E cada nova forma deverá ser feita em uma nova camada.

Figura 4.40 | Exemplo de caminho desenhado com a caneta com seus pontos de ancoragem



Fonte: Adobe. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/drawing-pen-tools.html>>. Acesso em: 15 set. 2018.



### Exemplificando

Para descobrir como é fácil desenhar caminhos vetoriais independentes e escaláveis no Adobe Photoshop CS utilizando a ferramenta pen tool (caneta), acesse a página a seguir:

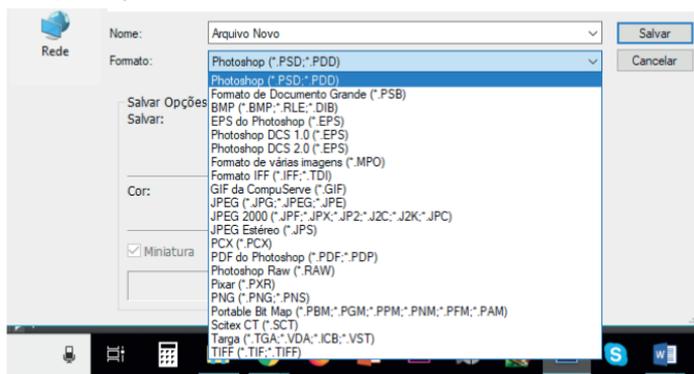
ADOBE. 2017. **Desenhar com as ferramentas caneta**. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/drawing-pen-tools.html>>. Acesso em: 31 ago. 2018.

Para ver a ferramenta *pen tool* em ação, assista ao vídeo:

ADOBE PHOTOSHOP. **The new curvature pen tool in Photoshop CC** (a nova curvatura pen tool no Photoshop). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OAlbJDQ7Bfc>>. Acesso em: 11 out. 2018.

Após o término de sua produção artística, o ilustrador não pode se esquecer de fechar corretamente seu arquivo, selecionando a opção **salvar como**, no Menu > Arquivo do Photoshop. Uma caixa de diálogo será aberta, então, será possível escolher o formato de saída do arquivo.

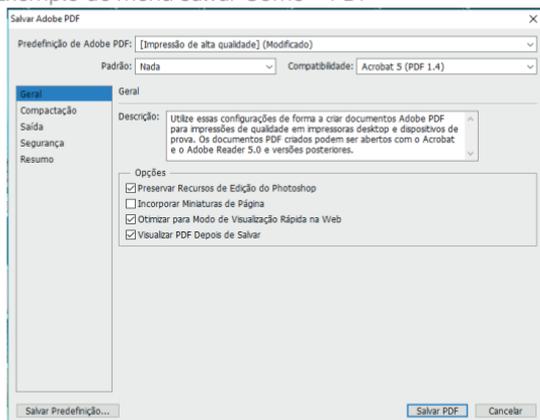
Figura 4.41 | Exemplo de menu "salvar como"



Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.

Existe mais de uma dezena de formatos, adequados para cada tipo de finalidade. O formato PSD é o formato próprio do Photoshop. Recomenda-se que todos os seus trabalhos sejam, também, salvos nesse formato, o que possibilita retrabalhá-los futuramente, pois ele preservará as camadas independentes. Para imagens que terão saída na internet, é recomendável utilizar o formato JPEG, pois ele é mais leve, o que possibilita circular melhor na rede. Já para imagens que terão uma destinação impressa, é recomendável o formato PDF, próprio para impressão, ou TIF, com alta resolução, para serem aplicados em trabalhos editorados em outros programas, como o InDesign e o Illustrator. Ao selecionar a opção PDF, uma outra caixa de diálogo aparecerá.

Figura 4.42 | Exemplo de menu Salvar Como > PDF



Fonte: captura de tela do software Adobe Photoshop, elaborada pelo autor.

Esse menu traz uma série de possibilidades de configuração. Em geral, não é necessário alterá-la, pois a configuração padrão do Photoshop já garante um arquivo de alta definição. No entanto, algumas gráficas podem exigir algumas mudanças no fechamento do arquivo, dependendo dos tipos de impressora. Caso haja essa necessidade, peça que a gráfica lhe especifique as mudanças necessárias. Fora essas ocasiões específicas, clique em Salvar PDF e seu arquivo estará pronto para ser impresso.



### Refleta

A mudança do analógico para o digital, que a virada do século XX para o XXI nos trouxe, é o novo paradigma da humanidade. A dita geração Y, também conhecido como *millennials*, dos nascidos em um mundo já completamente digital, está começando a tomar conta do mercado de trabalho. Nesse ritmo desenfreado de nosso tempo, você acredita que as ferramentas artísticas digitais como o Photoshop poderão substituir as boas e velhas ferramentas analógicas, como lápis, papel e tinta?

Com todos esses conhecimentos adquiridos, você estará pronto para encarar o mercado de trabalho. Nesta seção você vislumbrou apenas a ponta do iceberg das possibilidades que o Photoshop oferece, mas com muito estudo e muita prática você descobrirá todas as potencialidades que esse software pode oferecer para o seu trabalho.

Encerramos aqui nossos estudos nessa disciplina de *Arte e Ilustração*. Acreditamos que você agora é capaz de elaborar um projeto autoral em ilustração!

## Sem medo de errar

Nesta seção você aprendeu a criar e a aplicar texturas utilizando a ferramenta padrão (*pattern*) do Photoshop, fazendo com que seu trabalho ganhe uma aparência diferenciada. Você também aprendeu a aplicar efeitos em suas imagens, utilizando-se do recurso máscara rápida e do modo variações. Conheceu também um pouco mais

sobre as funções e ajustes dos canais (*channel*) no Photoshop, aprofundando-se em seus conceitos. Também se aprofundou em um outro recurso indispensável do Photoshop, o recurso de vetorização, e como criar um desenho vetorial utilizando-se da ferramenta caneta (*pen tool*). Por fim, você aprendeu a maneira correta de se fechar um arquivo, entendendo como a escolha da extensão certa beneficia cada tipo de finalidade ao qual se destina o seu trabalho.

Neste ponto, você já está apto para utilizar-se do Photoshop e de seus recursos e ferramentas com autonomia e precisão para ajustes e edições específicas de uma imagem. Agora que você já assumiu por completo a responsabilidade pelos trabalhos de edição requisitados pela agência de publicidade, está pronto para assumir uma vaga efetiva e encarar novos desafios, pois a carreira de um ilustrador profissional é repleta deles.

Sucesso em sua empreitada!

## Faça valer a pena

**1.** As texturas, também conhecidas como padrões ou *patterns*, é um recurso tão presente no software quanto o uso das cores. Esse recurso pode ser utilizado de várias maneiras. É possível criar um preenchimento utilizando-se das texturas em um layout de fundo de um site ou blog, por exemplo.

Dentro da opção: “mesclagem de camada”, qual opção deve ser selecionada para que uma camada toda seja preenchida com uma textura?

- a) Sobreposição de padrão.
- b) Opacidade de camada.
- c) Sobreposição de cor.
- d) Subexposição linear.
- e) Mistura sólida.

**2.** São baseadas em demarcadores compostos por equações matemáticas, facilitando que a imagem seja escalável. Elas não dependem da resolução, pois são inteiramente geradas por computador.

Assinale a alternativa que nomeia corretamente o tipo de imagem descrita.

- a) Bitmap.
- b) JPEG.
- c) PNG.
- d) RGB.
- e) Vetorial.

**3.** Após o término de sua produção artística, o ilustrador não pode se esquecer de fechar corretamente o arquivo. Existe mais de uma dezena de formatos de saída, adequados para cada tipo de finalidade. O formato PSD, por exemplo, é próprio do Photoshop. Recomenda-se que todos os trabalhos sejam, também, salvos nesse formato, o que possibilita retrabalhá-los futuramente.

Que tipo de formato é mais adequado para imagens que terão saída na internet?

- a) PSD.
- b) TIFF.
- c) PDF.
- d) JPEG.
- e) RAR.

# Referências

ADOBE SYSTEMS INCORPORATED. **Ajustes de cores e monocromáticos usando canais**. 2017a. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/color-monochrome-adjustments-using-channels.html>>. Acesso em: 15 set. 2018.

\_\_\_\_\_. **Desenhar com as ferramentas caneta**. 2017b. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/drawing-pen-tools.html>>. Acesso em: 15 set. 2018.

\_\_\_\_\_. **Modos de cores**. 2017c. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/color-modes.html>>. Acesso em: 18 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. Adobe Photoshop CS. 2018a.

\_\_\_\_\_. **Modos de mesclagem**. 2018b. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/blending-modes.html>>. Acesso em: 31 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. **Criar seleções**. 2018c. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/making-selections.html>>. Acesso em: 31 ago. 2018.

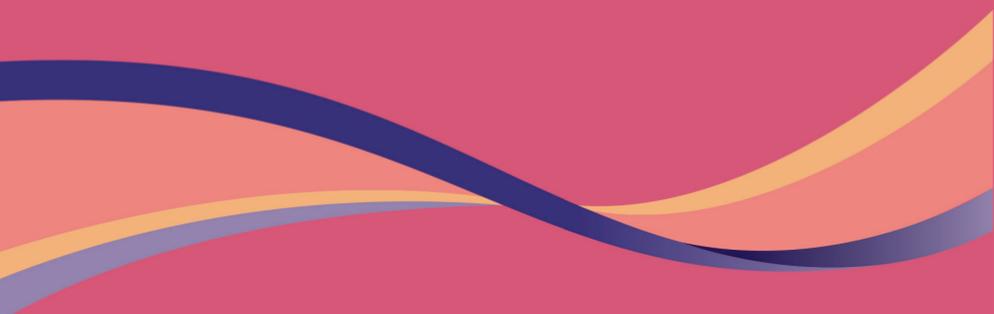
BANKS, A.; CAPLIN, S. **O essencial da ilustração**. São Paulo: Senac, 2012.

FAULKNER, A.; CHAVEZ, C. **Adobe Photoshop CC (2015): classroom in a book**. [S.l.]: Grupo A, 2016.

HALL, A. **Fundamentos essenciais da ilustração**. São Paulo: Rosari, 2012.

ZEEGEN, L. **Fundamentos de ilustração: como gerar ideias, interpretar briefings**. Porto Alegre: Bookman, 2009.





ISBN 978-85-522-1082-5



9 788552 210825 >