

Materiais Pedagógicos
 Ilustração e Narrativa Visual

Exercícios e exemplos de trabalhos
 Recolha para uso em contexto letivo
 2023 2024

Nuno Fragata Marques



IPL
escola superior
de artes e design
instituto politécnico
de leiria

Ilustração e Narrativa Visual

Artes Plásticas - Ano 1

Ilustrar é comunicar visualmente e criar imagens que constroem significado e transmitem ideias, narrativas, mensagens e emoções **para os públicos a que se dirigem**. É um processo que faz uso da expressão criativa pessoal e da criatividade a favor da construção de imagens e da **interpretação de palavras e de ideias em imagens**.

Ilustração foi definida como a amplificação, elucidação, adorno, iluminar, decorar, **realçar e ampliar** o texto. A ilustração é muito mais do que uma tradução literal de um texto; pode ser alusiva e funciona como um contraponto oblíquo à cópia.

Uma **narrativa visual** é uma história contada através da **utilização de meios visuais** (fotografia, ilustração ou vídeo, podendo recorrer a imagem gráfica, música, voz e outro áudio).

Uma narrativa visual pode incluir:

- histórias/ estórias com um ponto de vista
- imagens, estáticas ou em movimento
- vislumbres sobre um assunto específico
- um apelo para a transformação de atitudes e comportamentos



COMUNICAR IDEIAS

Ilustrador

Um ilustrador trabalha com conceitos visuais.

Deve ter conhecimentos técnicos e digitais, ser social e culturalmente conscientes e ter empatia por um grande número de temas e assuntos.

Também deve ser atento, ser contemporâneo da sociedade onde se insere, compreender tendências e ter capacidade de discernimento sobre o contexto em que está a trabalhar, os assunto com que está envolvido.

Competências intelectuais + competências práticas

Ilustrador / Como iremos trabalhar

O trabalho a desenvolver deve fornecer uma plataforma para demonstrar uma compreensão sistemática de conhecimento e uma consciência crítica de novas percepções. Demonstrar uma prática de compreensão, de pesquisa, de interpretação de conhecimento.

Os projetos devem permitir ao aluno demonstrar originalidade e direção própria na abordagem e resolução de problemas, autonomia no planeamento e na implementação de tarefas.

Um ilustrador deve ser um comunicador consciente, social e culturalmente, utilizando uma gama de habilidades intelectuais e práticas.

Ilustrador / Como iremos trabalhar

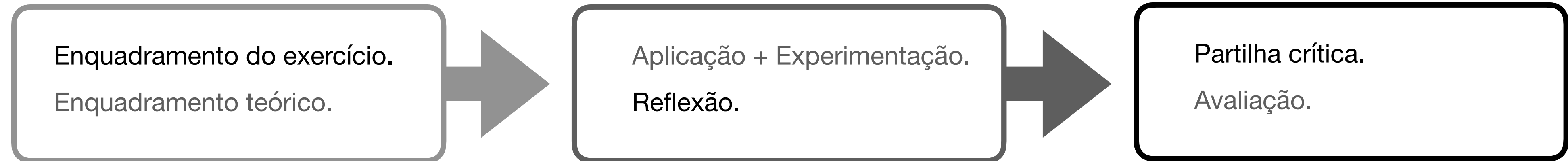
Diálogo constante entre docente e aluno

As respostas aos trabalhos a realizar serão negociadas e baseadas em **escolhas pessoais** (um interesse particular num tópico e / ou ter empatia e aptidão por um certo contexto, por ex.).

O objetivo principal dos trabalhos propostos será sempre relacionado com expressão e com comunicação visual, a favor da criação de narrativa.

Processo de trabalho:

Pesquisa
Conceptualização
Concretização



Vamos produzir:

Ex.1 - Contar com 3 ilustrações. Técnica: recortes.

Ex.2 - Haiku comic. Técnica: plasticina.

Ex.3 - Ilustração com movimento (gif). Técnica: stencil (resulta numa pequena animação em loop).

Ex.4 - Livro de artista/ BD abstrata (zine). Técnica: acrílico.

Ex.5 - BD infinita (digital). Técnica: desenho/ pintura digital

+ Apresentação/ Reflexão escrita acerca dos exercícios

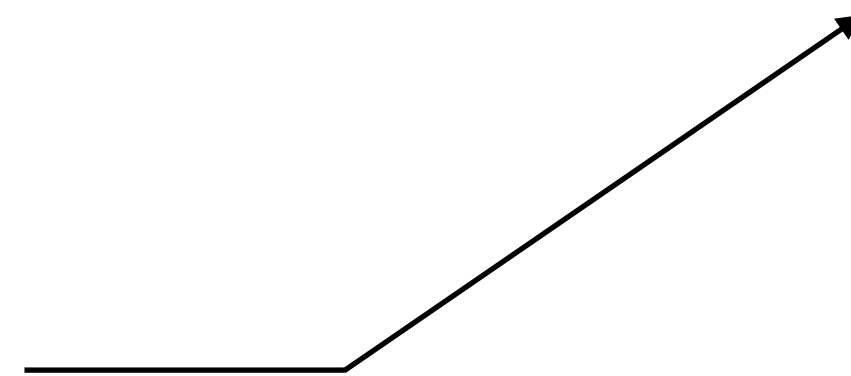
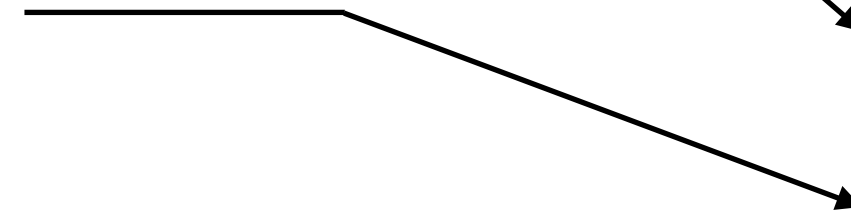
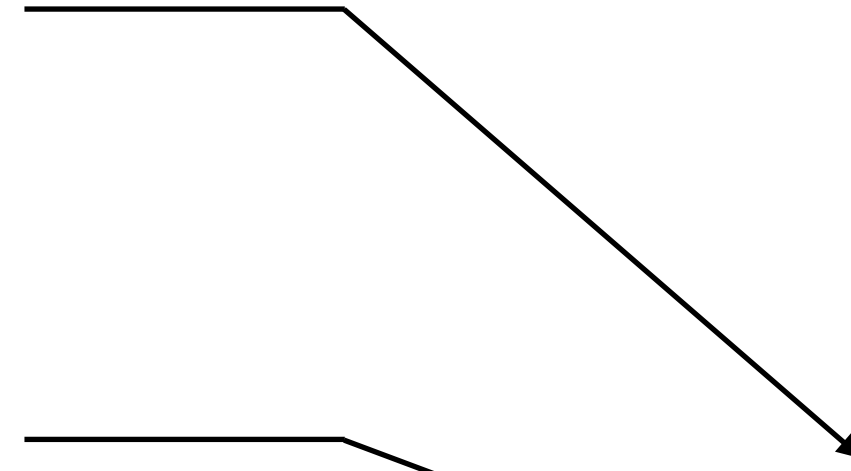
+ 1 Exposição “ORLA”

Vamos explorar noções de:
livros de artista, álbuns ilustrados, literatura ilustrada, banda desenhada

Vamos explorar noções de:
Criação de narrativas visuais em objetos bidimensionais e tridimensionais

Vamos explorar noções de:
Criação de narrativas visuais nos objetos em criação

Vamos explorar noções de:
Criação de narrativas visuais na preparação da exposição



História/ Exemplos/ Possibilidades

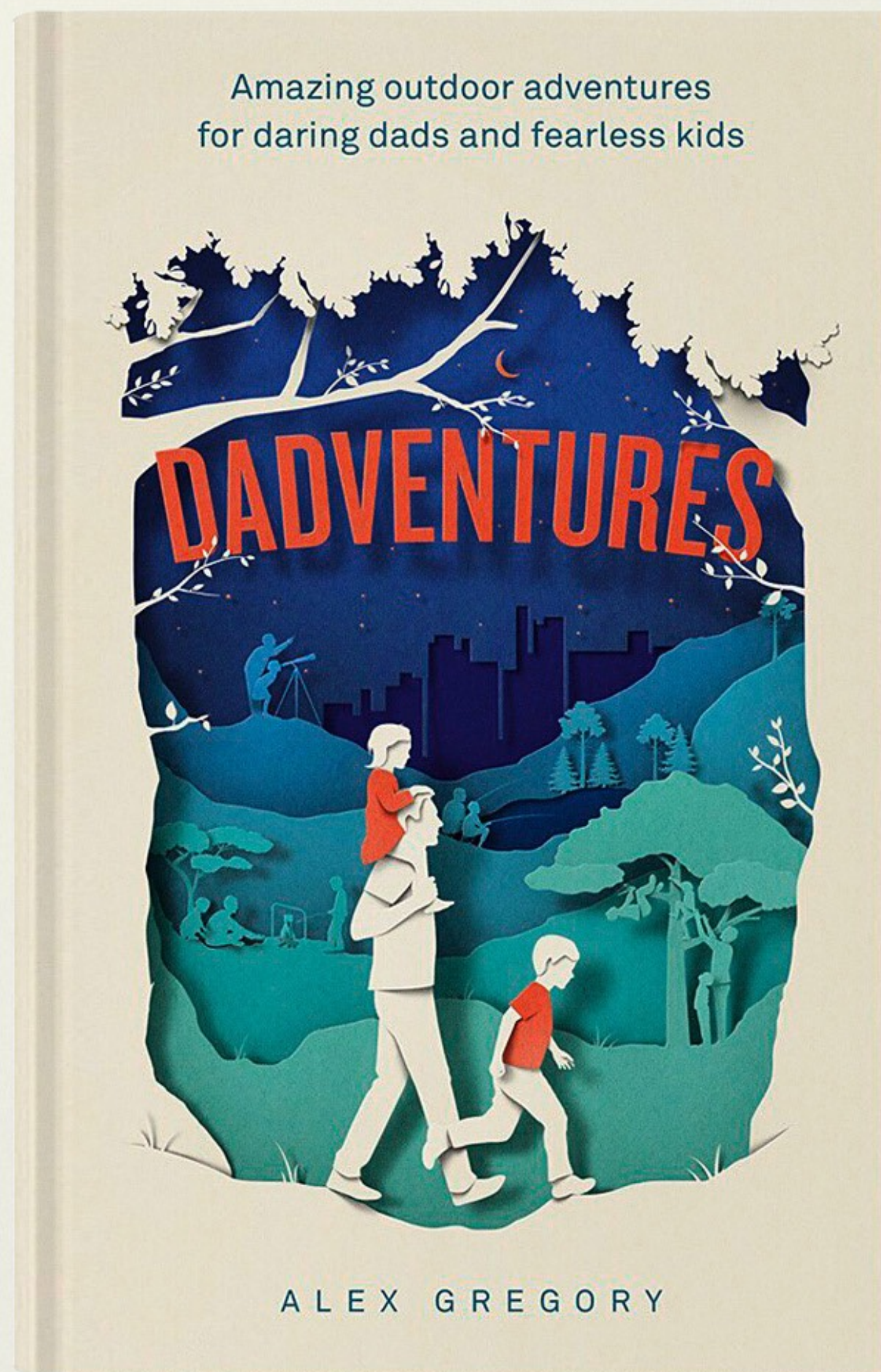
Teoria/ Prática

O vosso trabalho/ A construção do trabalho

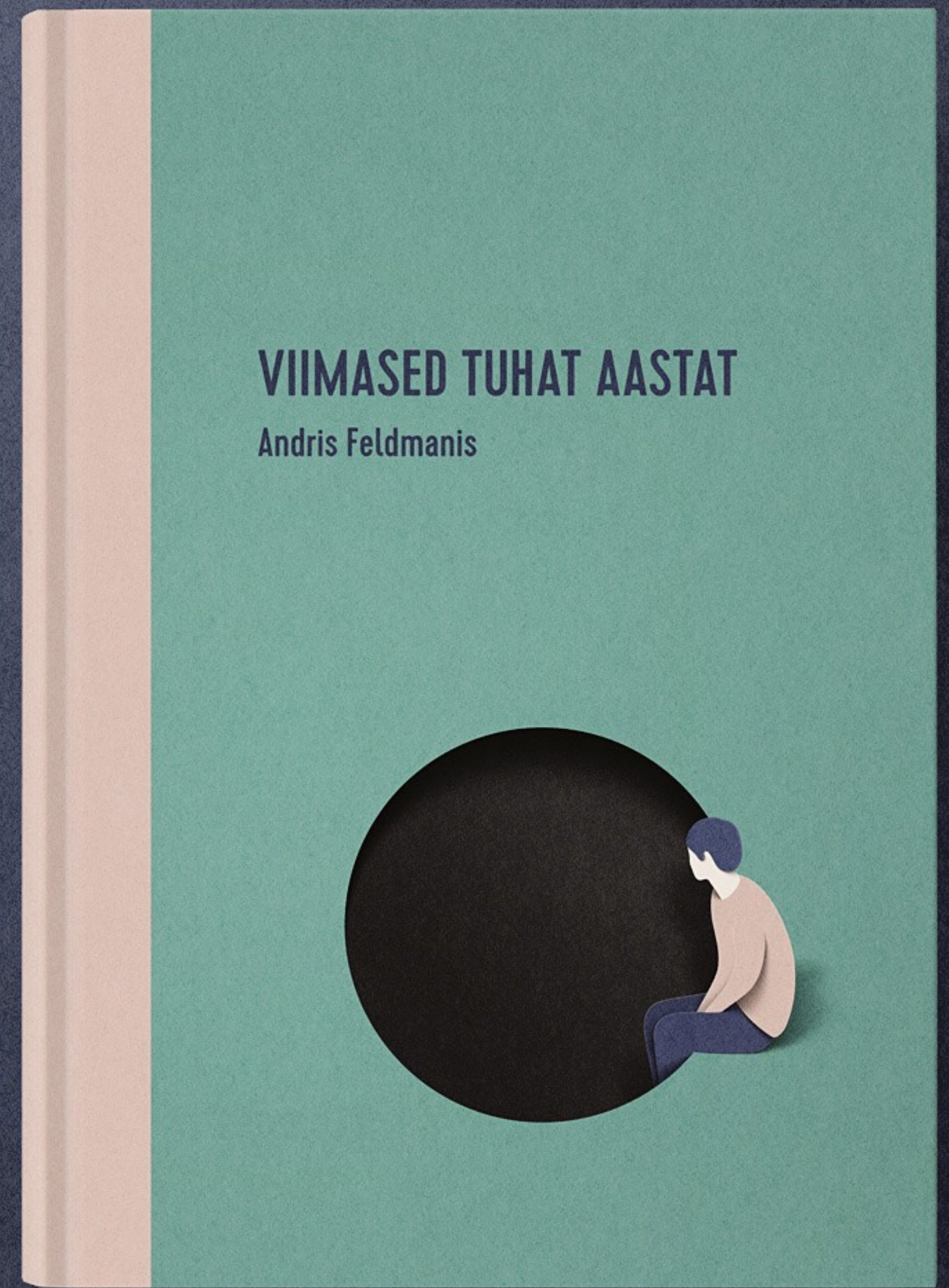
A soma dos trabalhos/ O sentido do que se expõe

Exemplos iniciais: Possibilidades/ exemplos iniciais



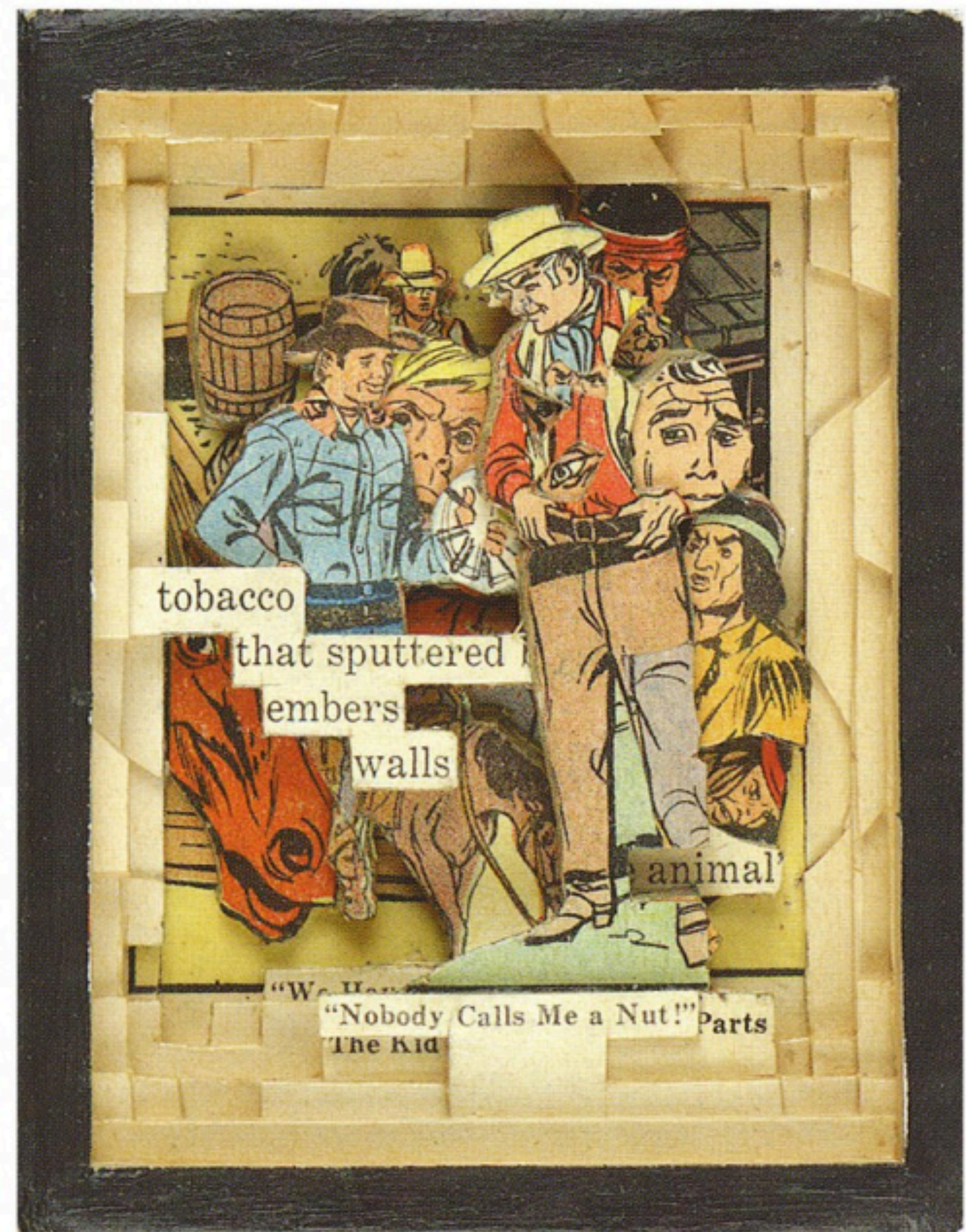
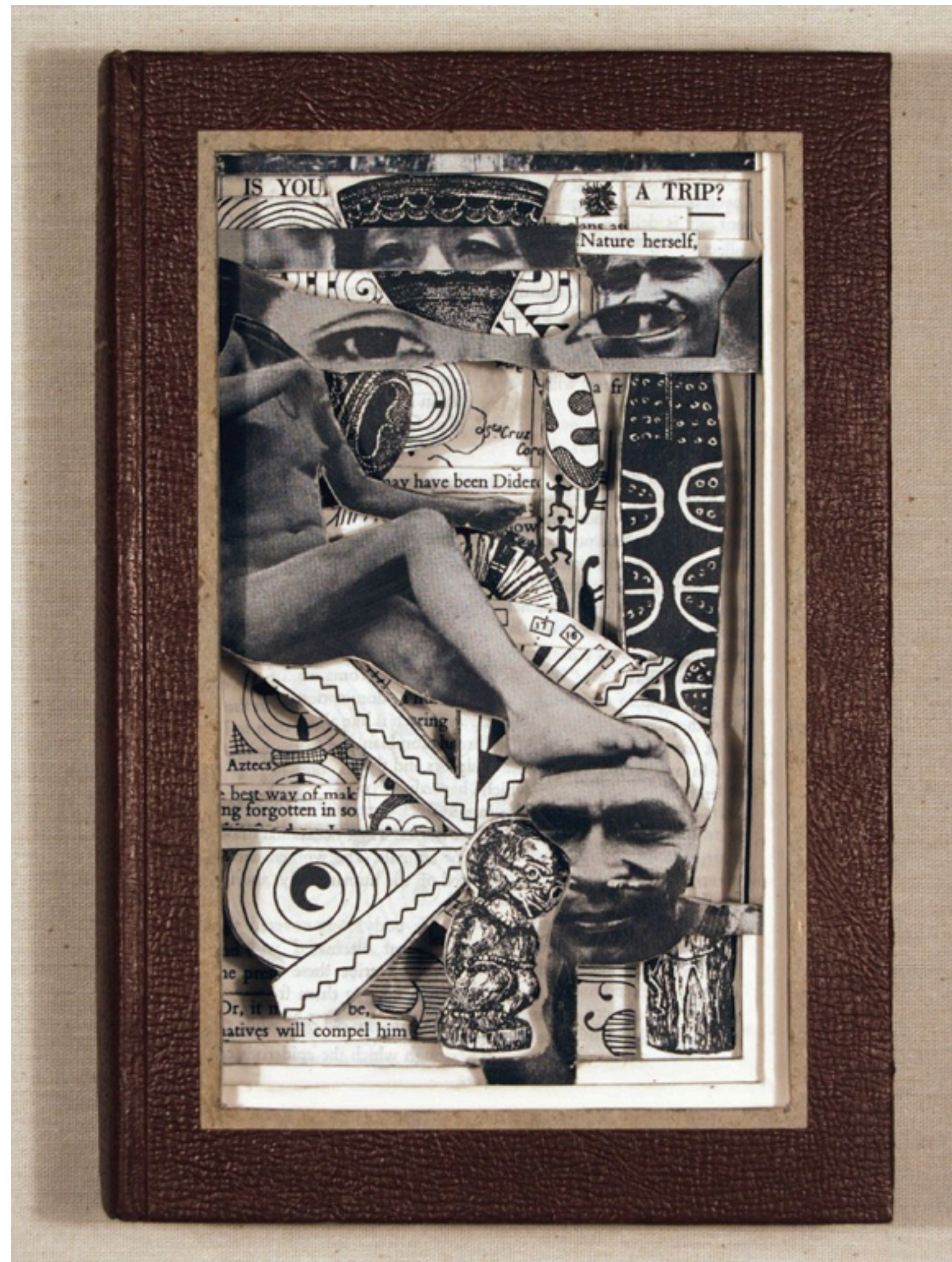


Eiko Ojala
<https://ploom.tv>



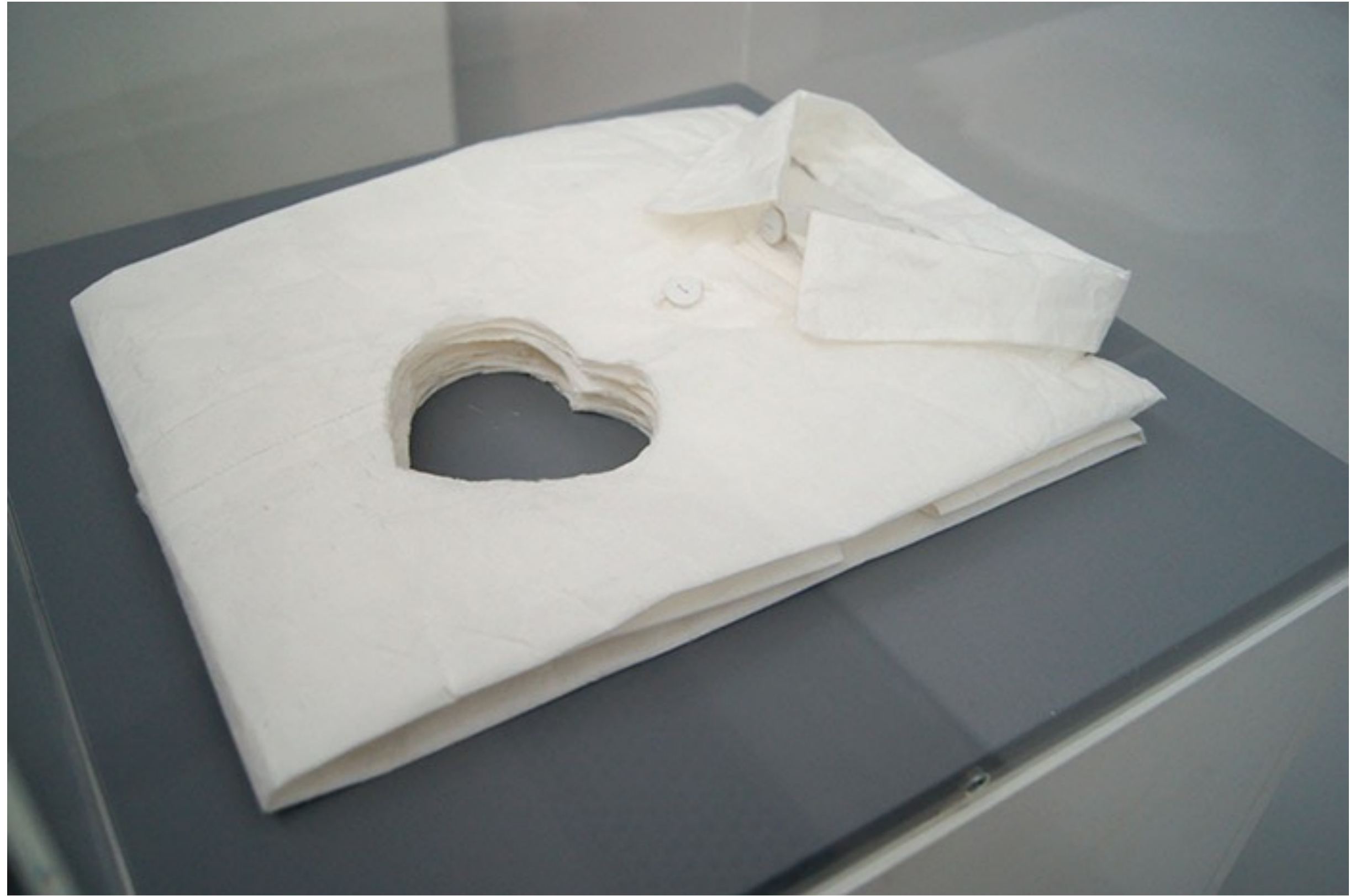
Illustrations for book covers.





Brian Dettmer
<https://briandettmer.com>

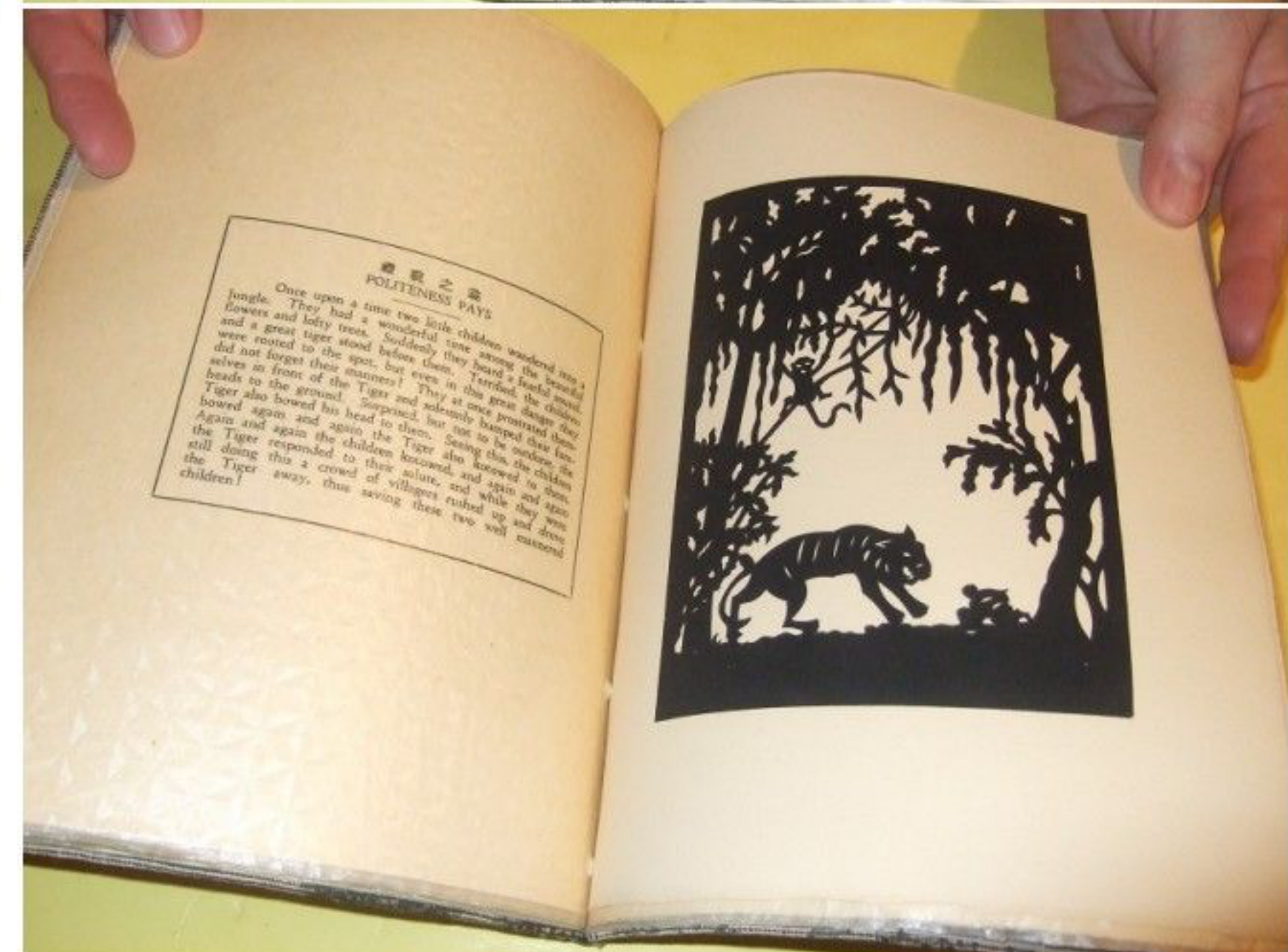
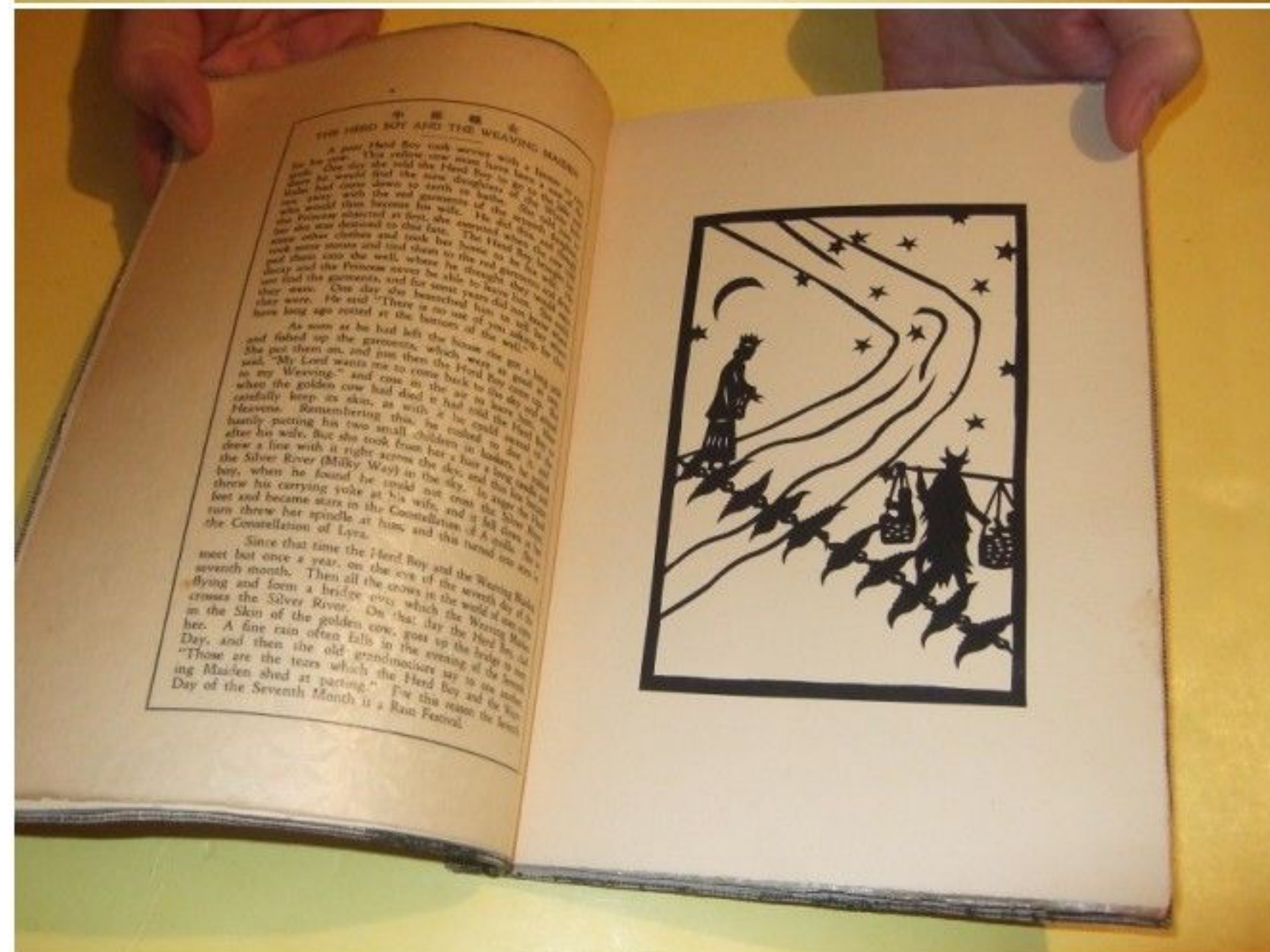
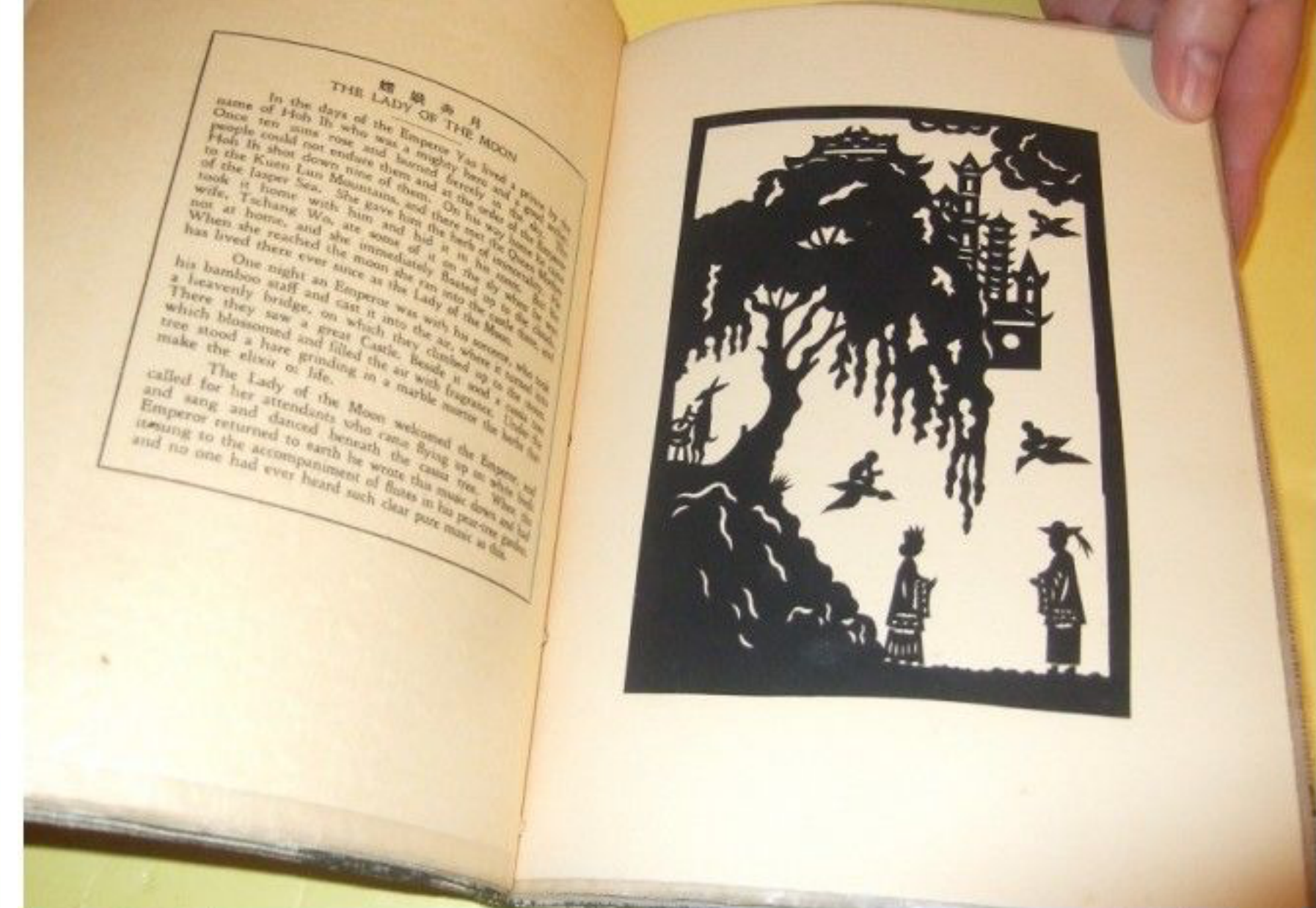
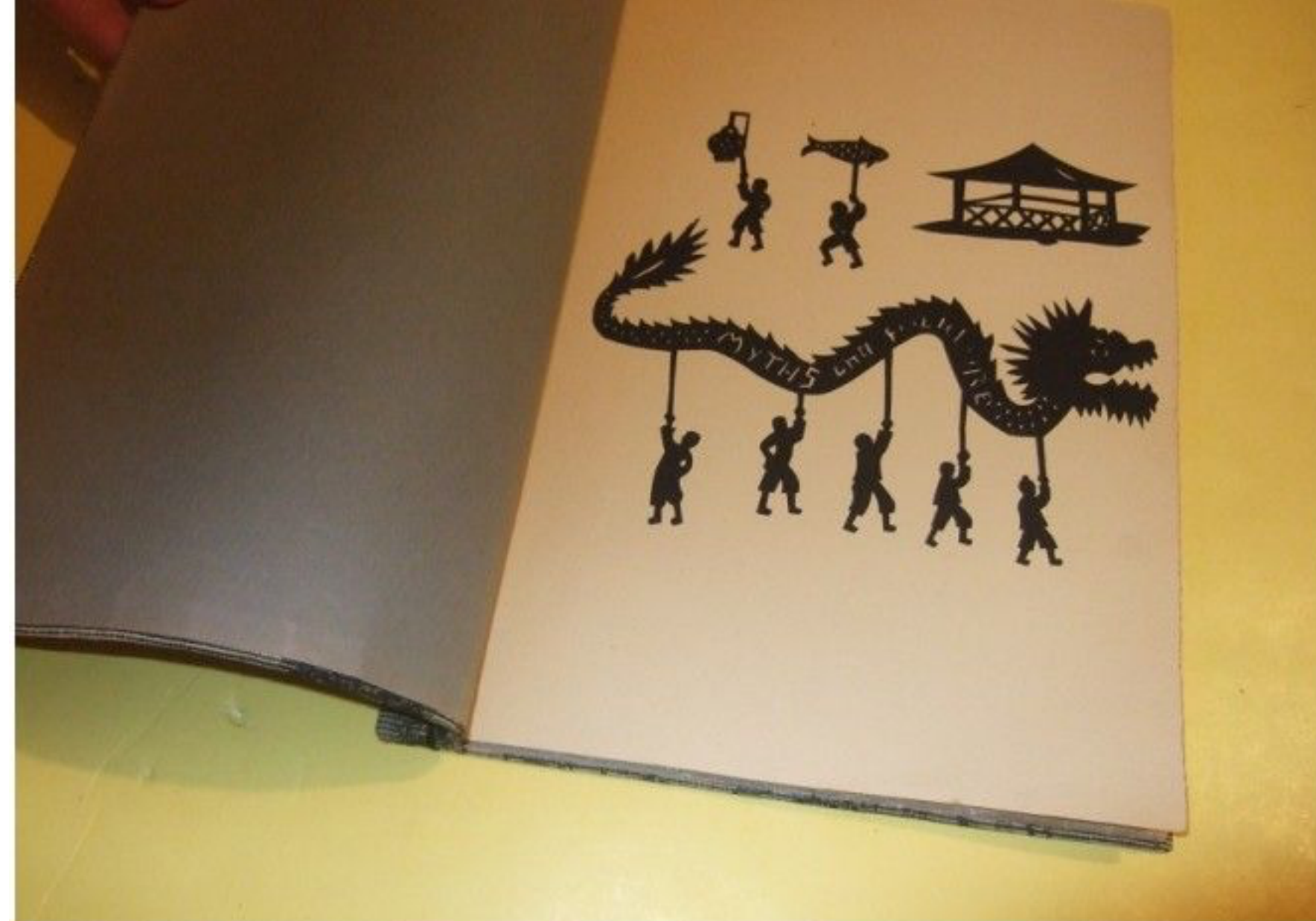




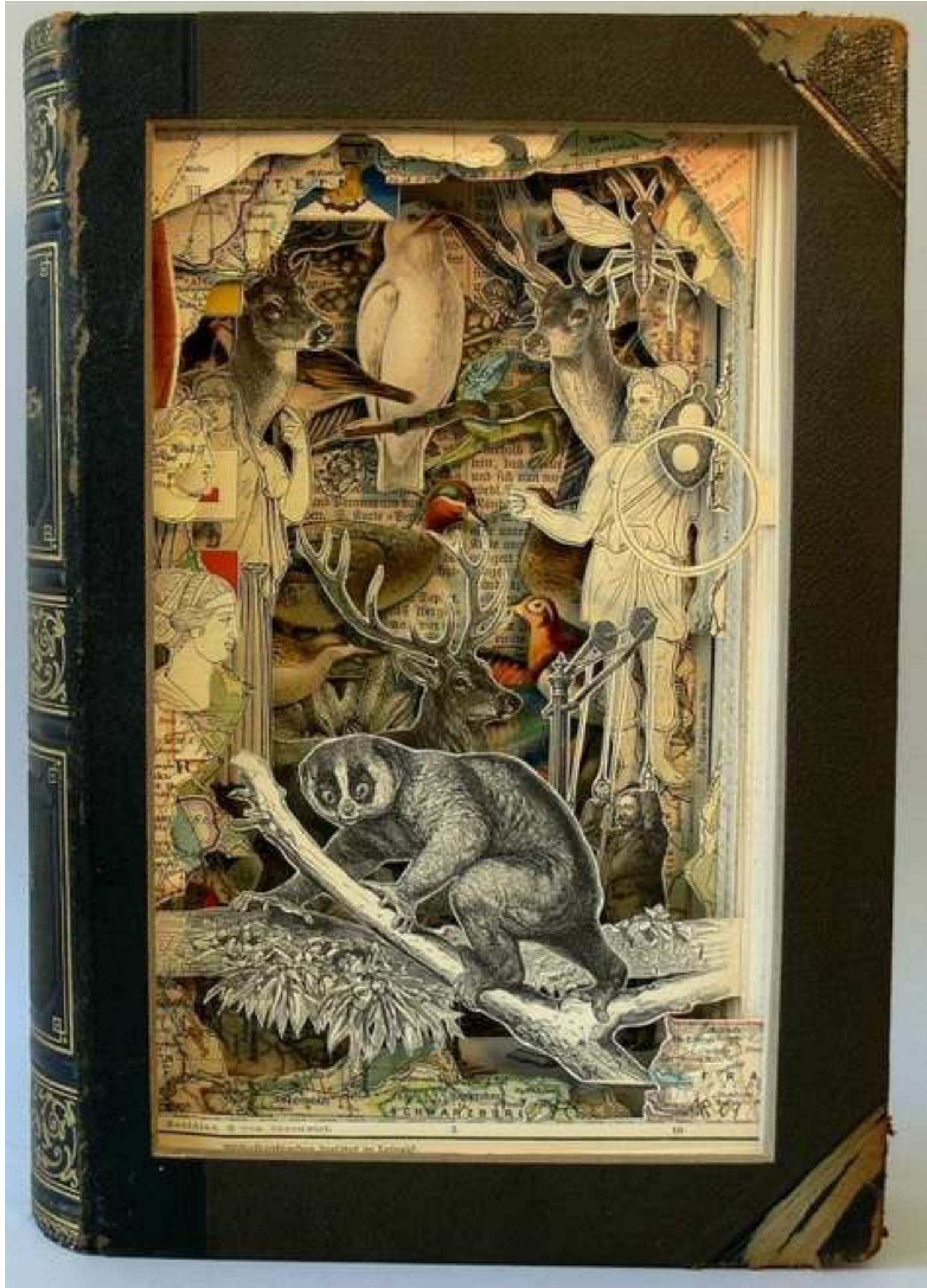




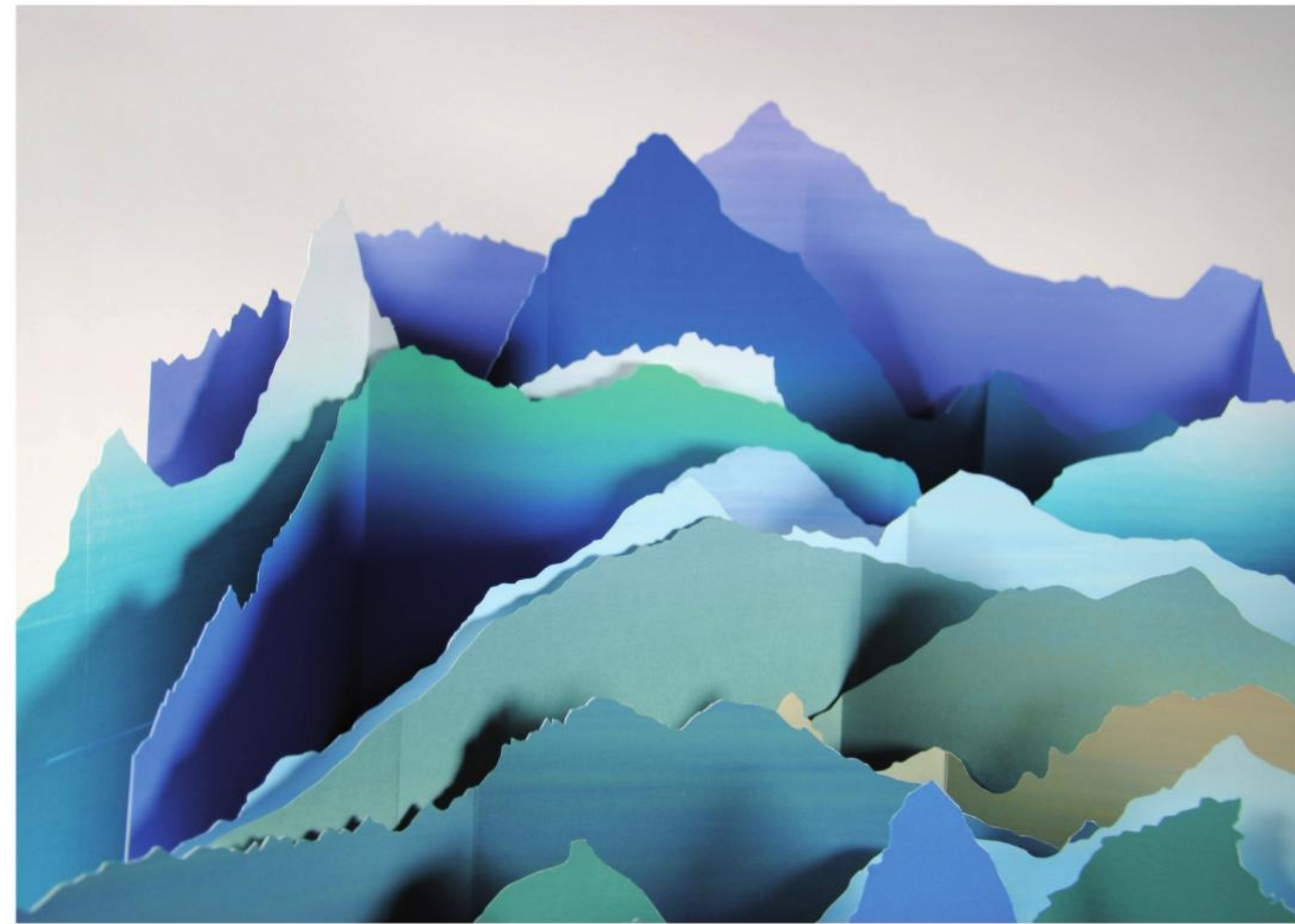


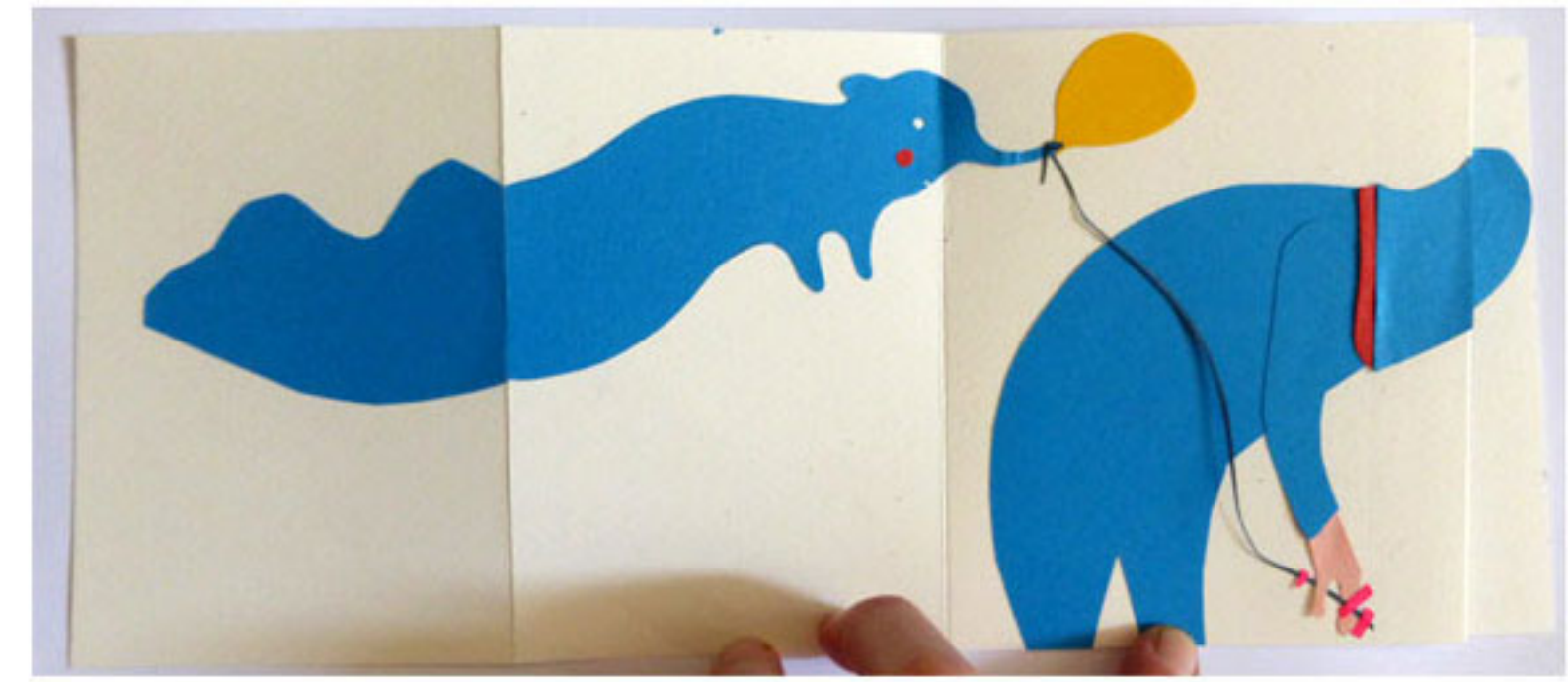
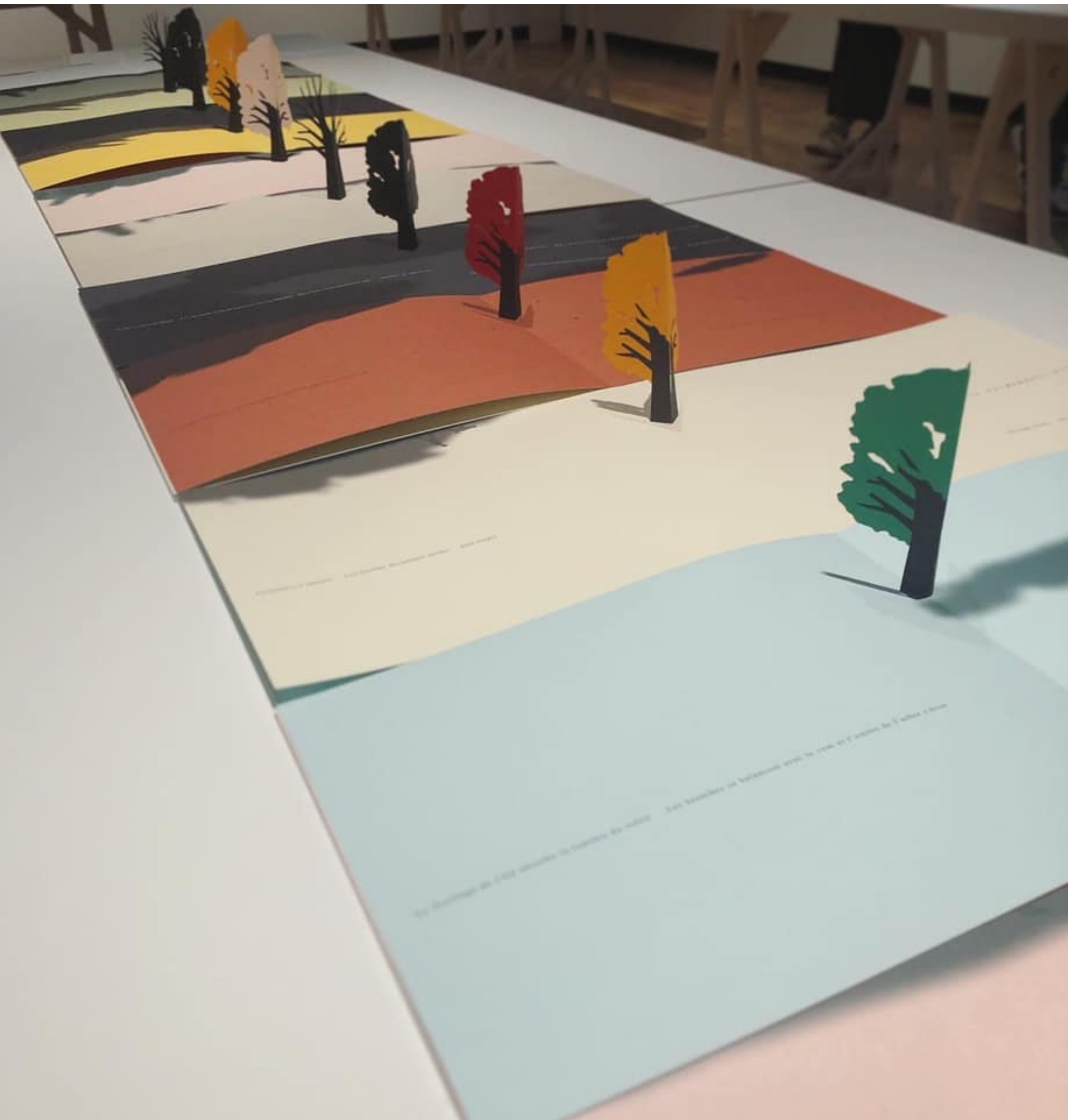


Chinese Paper Cuts

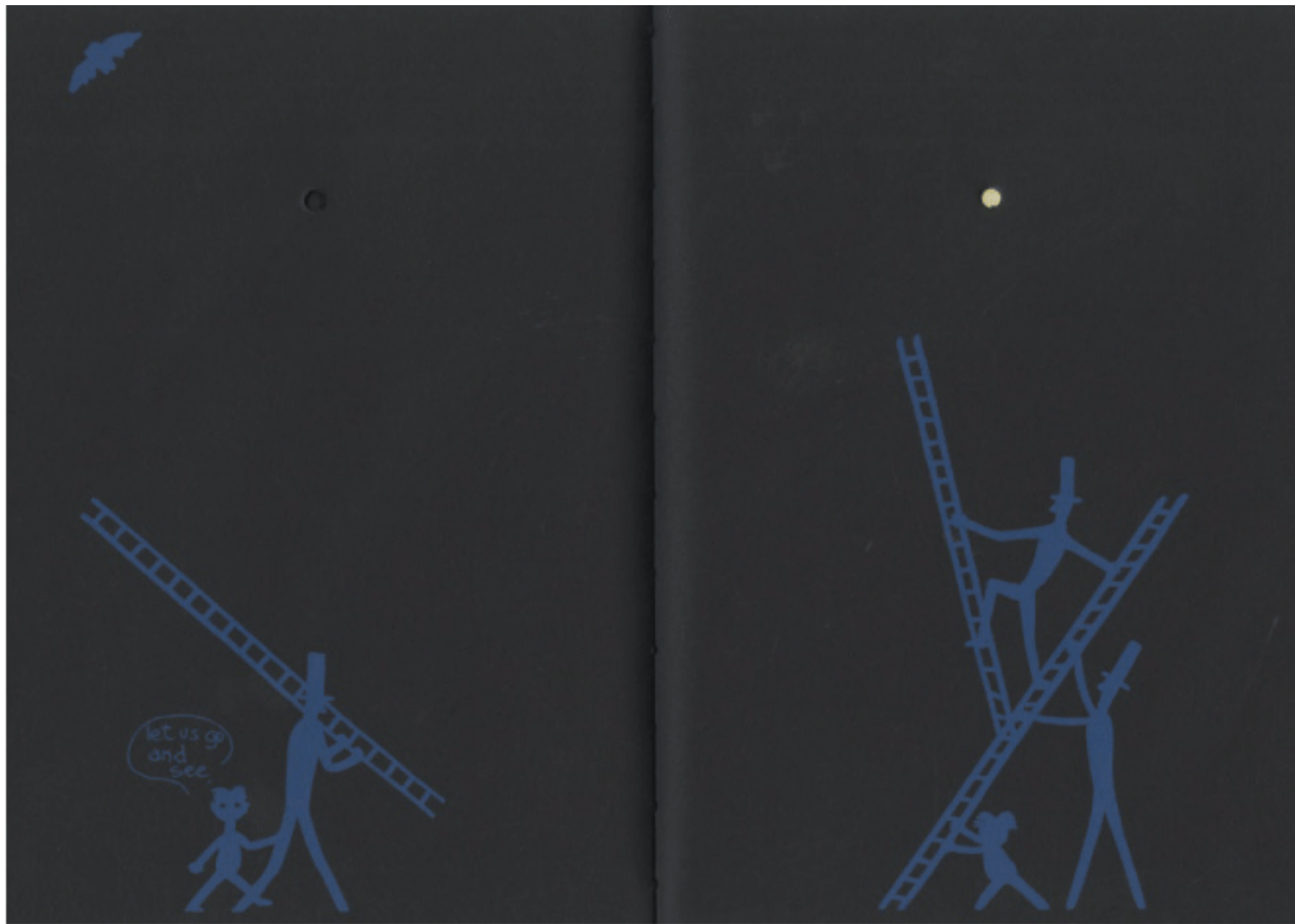












Exercício 01

Proposta de exercício: “Capuchinho Vermelho em 3 molduras”. Técnica: recortes. Tamanho A5.

A partir da versão de “O Capuchinho Vermelho” de Charles Perrault (ver Moodle), identificar 3 momentos/imagens que permitam contar a história.

Ilustração e Narrativa Visual

Artes Plásticas - Ano 1

Nuno Fragata Marques



Vik Muniz

Uma arte que “procura as mentes e necessidades dos outros” enquanto Artes plásticas é uma arte que “procura a mente e as necessidades do artista”

David Smith

“... artisticamente, a ilustração procura o culminar da expressão pessoal e das representações pictóricas, abraçando a objetividade, clareza e posicionamento cultural (segundo o intelecto individual do ilustrador), com a intenção de atingir os esperados requisitos comunicativos.”

Oliveira

“(...) comunicação visual através de meios pictóricos (...)”

Doyle, Grove e Sherman

“(...) tem como aspiração não só comunicar, iluminando um significado na pessoa a que a ela é exposta, como também construir novos contextos que nos levam a perceber o mundo de outra forma.”

Erlhoff e Marshall

“(...) comunicação visual através de meios pictóricos (...)”

Doyle, Grove e Sherman

“(...) tem como aspiração não só comunicar, iluminando um significado na pessoa a que a ela é exposta, como também construir novos contextos que nos levam a perceber o mundo de outra forma.”

Erlhoff e Marshall

Ilustração

“(...) O ‘o quê’ (assunto) e ‘o como’ (meio) de uma imagem não são fatores definidores; em vez disso ‘o porquê’ (propósito) determina se uma obra de arte é ilustração ou não (...)”

Doyle, Grove e Sherman

“Ilustração é sobre comunicar uma mensagem especificamente contextualizada para uma audiência (...)”

Male

“podemos afirmar que a “ilustração”, enquanto atividade, se situa na interseção entre o design gráfico, as belas-artes e o design interativo”

Erlhoff e Marshall

Por a ilustração fazer uso de convenções visuais reconhecíveis para transmitir significados;
Por a ilustração evocar um conjunto de meios interdisciplinares (suportes de comunicação, materiais e/ou técnicas, formatos, tecnologias, a favor da criação de relação com o ser humano) ;
Por depender da análise, interação e descodificação por parte do indivíduo/lhumano para que a mensagem seja compreendida na sua totalidade.

Ilustração

“podemos afirmar que a “ilustração”, enquanto atividade, se situa na interseção entre o design gráfico, as belas-artes e o design interativo”

Erlhoff e Marshall

Ilustração e Narrativa Visual

Ilustrar é comunicar visualmente e criar imagens que constroem significado

a favor da construção de imagens e da **interpretação de palavras e de ideias em imagens.**

É um processo que faz uso da expressão criativa pessoal e da criatividade

e transmitem ideias, narrativas, mensagens e emoções **para os públicos a que se dirigem.**

A ilustração é muito mais do que uma tradução literal de um texto; pode ser alusiva e funciona como um contraponto oblíquo à cópia.

Ilustração foi definida como a amplificação, elucidação, adorno, iluminar, decorar, **realçar e ampliar** o texto.



COMUNICAR IDEIAS

Narrativa visual:

Uma narrativa visual é uma história contada através da **utilização de meios visuais.**

- um ponto de vista

- imagens, estáticas ou em movimento

- vislumbres sobre um assunto específico

- um apelo para a transformação de atitudes e comportamentos

Quando colocamos elementos visuais em **composição, de forma a que possam ser lidos em relação uns com os outros** estamos a criar **narrativa e mensagem** (seja a favor de uma determinada intenção ou como resultado de uma exploração prática).



Utilizamos

signos **Signo = Significante** (a representação, o que pode ser observado fisicamente) + **Significado** (a ideia representada, para onde remete o que é observado)

Utilizamos
desenho

Enquanto esboço, esquematização e processo, o desenho permite **explorar, desenvolver e refinar conceitos** de um modo flexível e fluido.

Serve como um **registo rápido de algo ou como a visualização** de uma ideia.

Serve como uma **possibilidade de caminho a ser discutida e afinada**, de modo a que possam ser aplicadas mudanças que potenciem a comunicação pretendida.

Sendo finalizado como ilustração, este desenho finalizado surge normalmente em duas categorias: **o observado e o imaginado**.

Utilizamos código visual

Convenções ou regras relacionadas com cores, luminosidades, texturas, espaço, formas de representar, tradições da representação, etc...



Produzir ilustração
implica

Produzir
imagens

- Os materiais e técnicas, as formas e as cores, a escolha no modo de representar o espaço, a composição, são colocados a favor da criação de **uma mensagem** ou de **um sentido**.

- **Ao criar uma imagem estamos a criar algo para ser decifrado.**

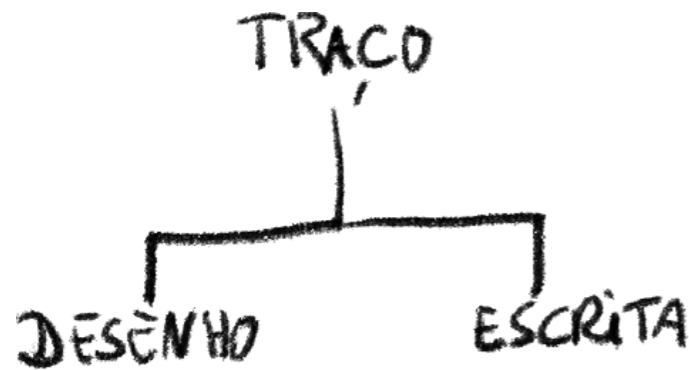
- Quando observamos, ganhamos conhecimento sobre algo.
- Quando representamos, deixamos **pistas** sobre algo.
- Pistas para que alguém as possa **decifrar**.
- Para que possa **construir ou reconstruir um sentido**.

Representar

Produzir
imagens

A representação inicia-se com a realização de um traço. O traço, como uma emanção gestual de um movimento energético e criativo do homem. O traço é o tronco comum de onde surgem duas formas potenciadoras de comunicação: O desenho e a escrita.

Breve história do traço

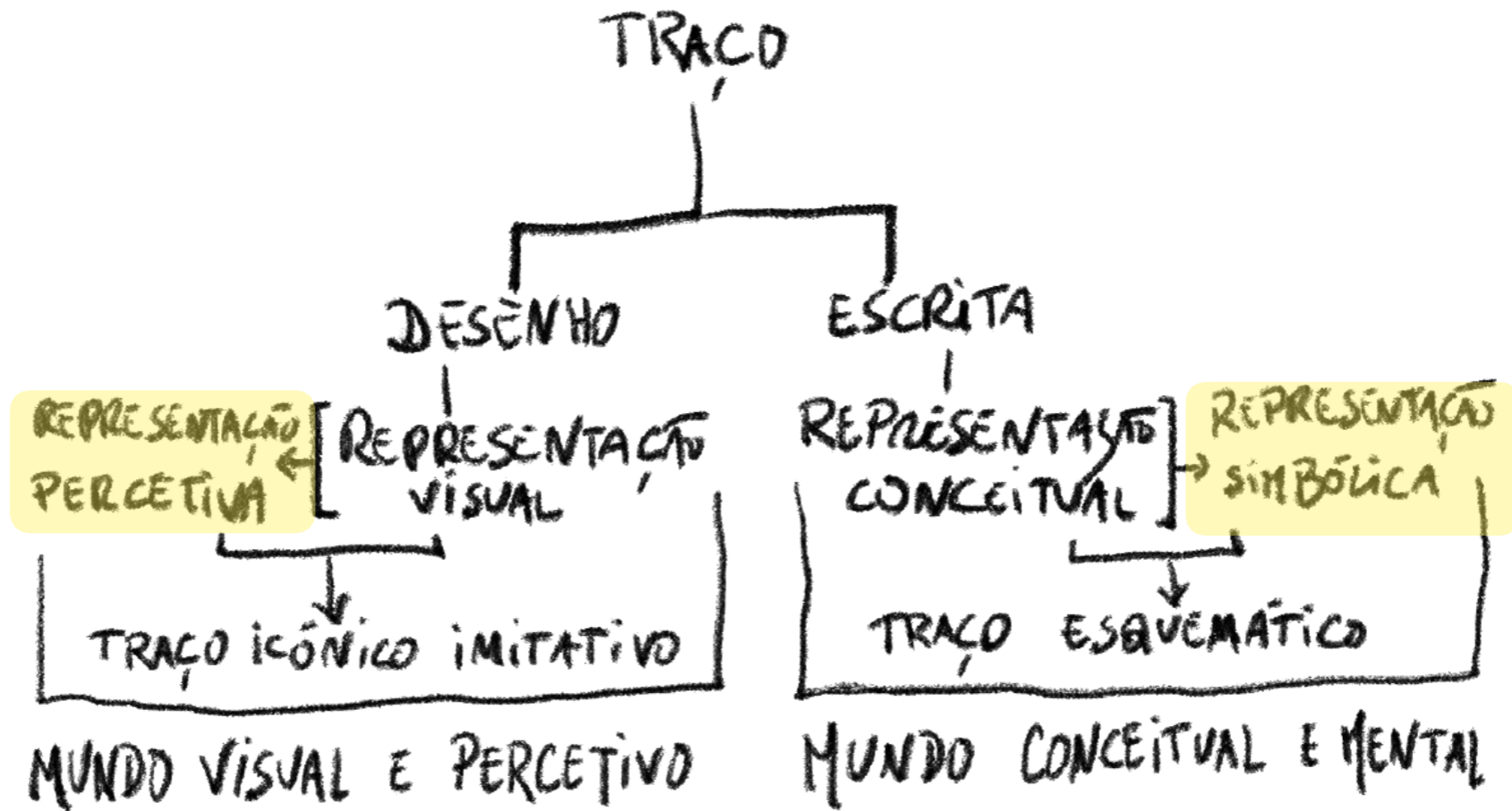
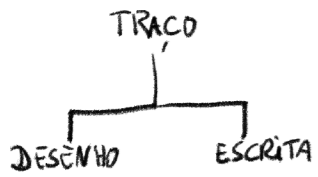


Partindo do traço, ao longo do tempo, tanto o desenho como a escrita desenvolvem-se de forma autónoma.

A representação visual (ou representação perceptiva) desenvolve-se a partir do traço icónico imitativo.

A representação conceitual (ou representação de notação simbólica) desenvolve-se a partir do traço esquemático (ou abstrato).

O desenho e a escrita separam-se do seu tronco comum, vinculando-se o primeiro ao mundo visual e perceptivo, e o segundo ao mundo conceitual e mental.

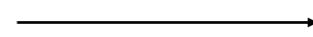




“Traçar”

Representar

Ao representar
relacionamos:
Leitura e Percepção
Texto e
Imagem
O Observável e o
Conceitual/ Mental



Possibilidades de
misturas e
complementos

IMAGEM PARA
TEXTO IMAGEM
COM TEXTO
TEXTO QUE É
IMAGEM IMAGEM
QUE É TEXTO

“Art - Especially the discipline of drawing - along with philosophy, history, and literature, helps us interpret our experiences visually, emotionally, and aesthetically.” Teel Sale & Claudia Betti

A ilustração vive de observação acompanhada de reflexão, que levam à criação de mensagem e linguagem visual.



**Mensagem, Desenho,
Representação, Composição**

Imagens contam histórias recorrendo a pistas visuais ou a signos, organizados de modo a transmitir uma mensagem. **“Elementos que significam algo para alguém”**.

Ferdinand Saussure (1857-1913), explica a ideia de signo como sendo **Signo = Significante + Significado**

Signo - Uma representação de algo a que atribuído significado, sentido.

Sentido - Uma compreensão, um estímulo que gera compreensão, construída pela relação construída entre o “Eu” e “algo/outro”.

Criando sentido, cria-se um signo. O Signo é composto por:

Significante - o seu aspeto sensorial.

Significado - o seu aspeto compreensível.

Significação - a relação criada entre a perceção e o entendimento.

São **Signos**:

Os **Ícones** - Signos facilmente reconhecíveis, guardam uma relação direta de semelhança com o que representam (fotografias, filmes, estátuas, representações figuradas...)

Os **Símbolos** - Signos mais complexos, não guardam relação de semelhança com o que representam (logotipos de marcas, símbolos matemáticos,...)

Os **Índices** - Signos que criam relação pela experiência adquirida (pegadas na areia que indicam a passagem de alguém, nuvens negras que indiciam chuva,...)

“Coração”

Ícone



Símbolo



Índice



Signo = Significante + Significado

Signo cadeira = O significante, que será o desenho da cadeira + O significado, que será a ideia da cadeira tridimensional

Se o ilustrador e o destinatário comunicarem através do mesmo código, a mensagem é mais facilmente comunicável.

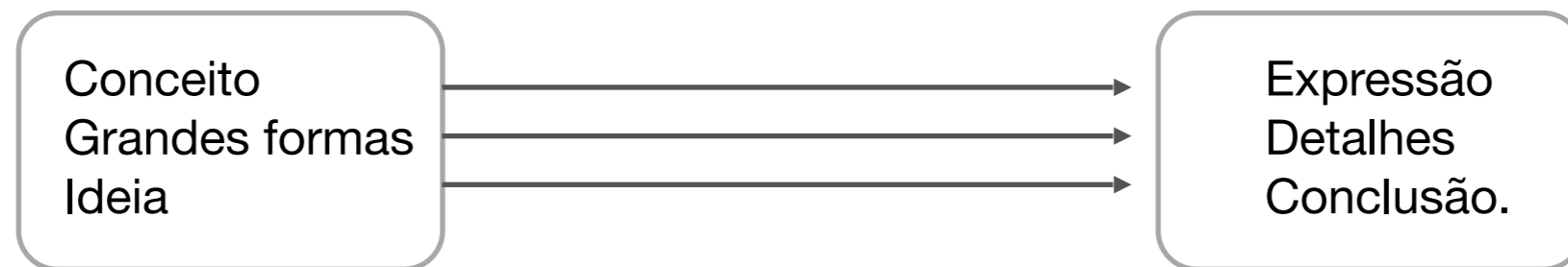


Narrativas Visuais



Comunicar **por** imagens | Comunicar **com** imagens

Contar uma boa história/conseguir contar uma boa história requer **previsão e planeamento**.



Pensando a imagem enquanto ilustração.

Uma boa ilustração, com narrativa, é coreografada, é construída. Uma boa ilustração resulta de um processo que caminha de um conceito para uma expressão, de grandes formas para detalhes, de uma ideia até a uma conclusão.

Que história estará a imagem a contar?

Como contar a história de forma efetiva?

A informação presente na ilustração deve fornecer ao leitor os meios para que consiga identificar as pistas plantadas pelo autor, de forma correta e na ordem correta.

Desta forma, a obra irá ter maior possibilidade de interpelar o leitor, de o levar a criar raciocínios sobre ela.

Não se trata de dar tudo, mas de sim compreender qual a informação/pista que deve ser compreendida para levar o leitor a refletir sobre a obra/o ponto de vista.

* Poderá ser uma textura , uma localização, uma emoção.
Ao ser encontrado, o foco cria sentido para tudo o resto.

COMPOSIÇÃO e Narrativa



Composição e Narrativa complementam-se.

Para que tal aconteça há que definir o **Foco ou Ponto de interesse**.

A imagem a criar será como um momento registado, um instantâneo que transmite circunstâncias.

Há que definir logo de início o que será mais importante na imagem: será uma determinada figura?
Um determinado objeto? Uma determinada ação? *

Esta procura/definição ajudam a encontrar o **foco**, que por sua vez **ajuda a definir a composição e a narrativa**, por irem ser criados a seu favor.

A **Composição** direciona o olhar, para que este leia a informação visual na ordem correta.



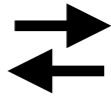
Michael Walsh

Composição

Geralmente, são quatro os elementos que dominam a forma como as composições são criadas.



. Elemento vertical: deriva do quadrado, dirige o olhar do topo para o fundo ou do fundo para o topo da imagem numa linha reta.



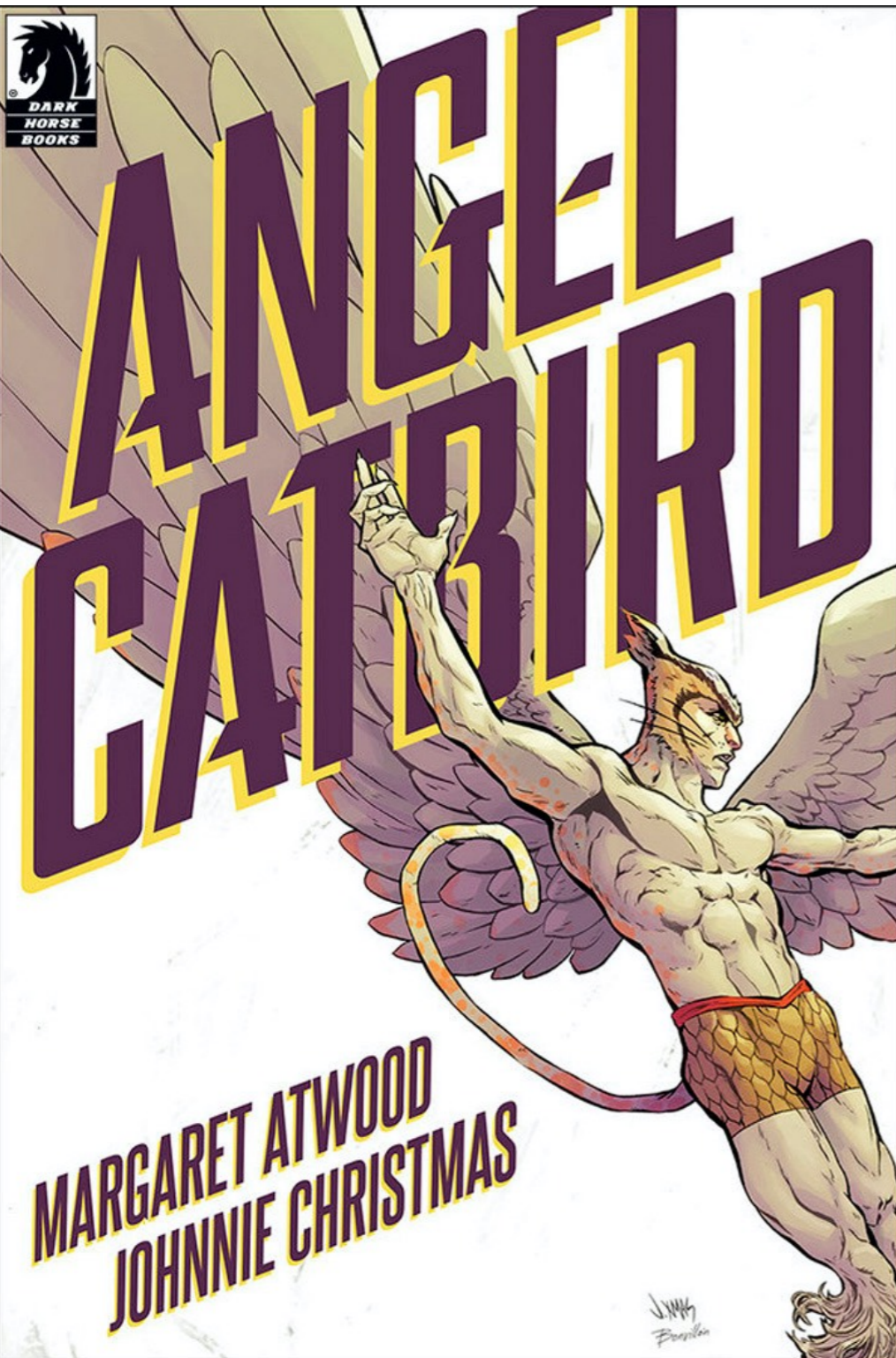
. Elemento horizontal: deriva do quadrado, dirige o olhar da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda em linha reta ao longo do plano da imagem.



. Elemento diagonal: deriva do triângulo e dirige o olhar ao longo de uma linha diagonal como se esta fosse criada pela aresta de um triângulo.



. Elemento circular: deriva do círculo e dirige o olhar à volta do plano da imagem ou em movimento circular.



Nesta imagem, a composição resulta numa predominância de duas direções, uma criada pela ilustração que cria perspetiva e outra criada pela diagonal sobre a qual surge o título.

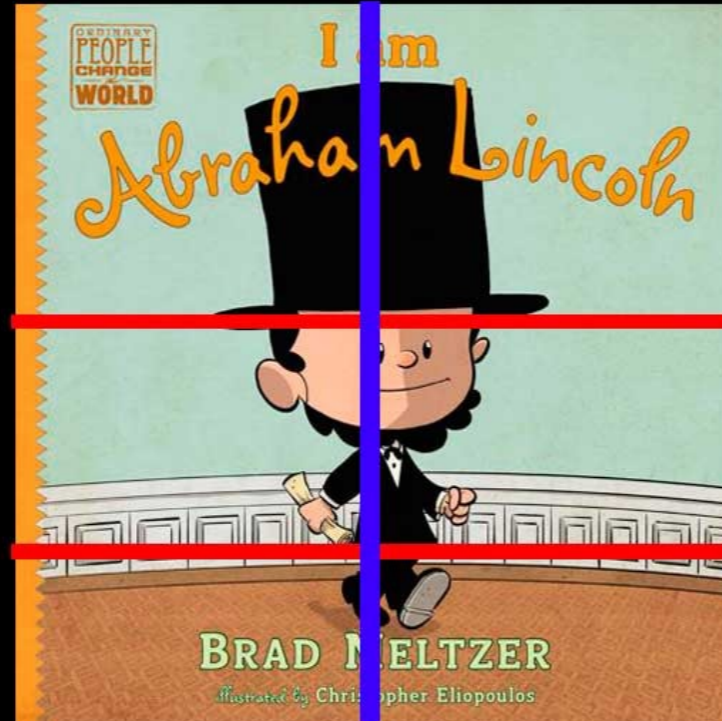
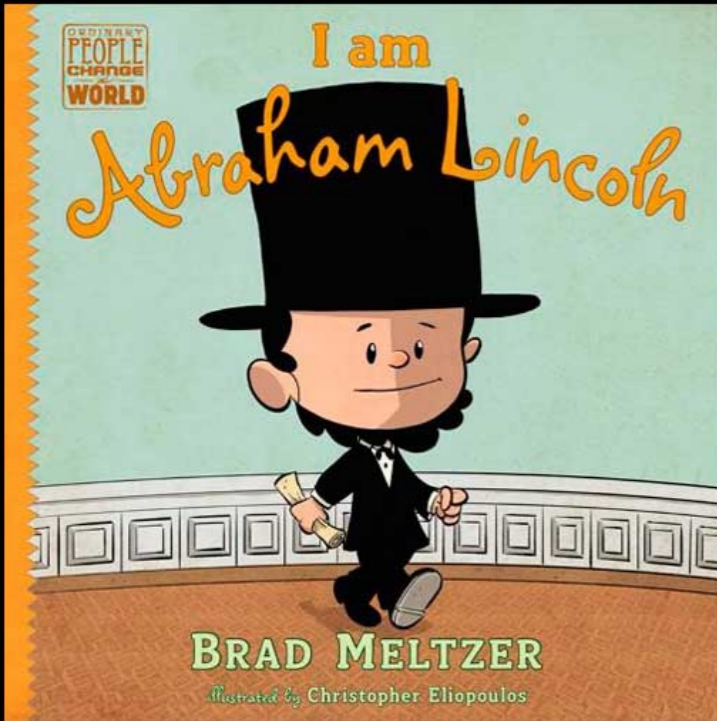
◊ tamanho do título e o modo como ocupa metade da composição cria peso e "empurra" a ilustração para fora do enquadramento da capa.

COMPOSIÇÃO SIMÉTRICA

Algumas composições surgem como quase completamente simétricas em relação aos eixos vertical e horizontal, normalmente resultando em imagens de grande calma e equilíbrio. No entanto, a mesma composição pode ser utilizada para transmitir ironia ou ser uma metáfora para algo, consoante o conceito do autor.

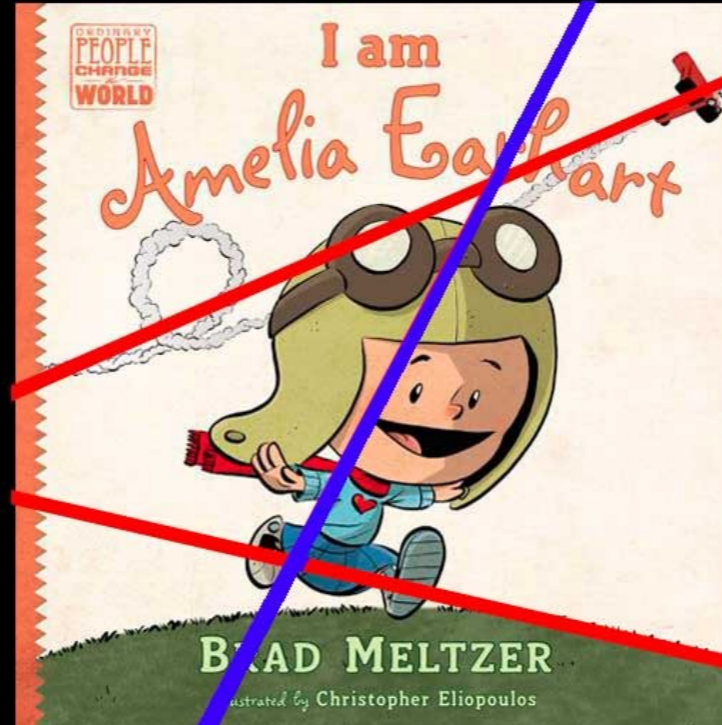
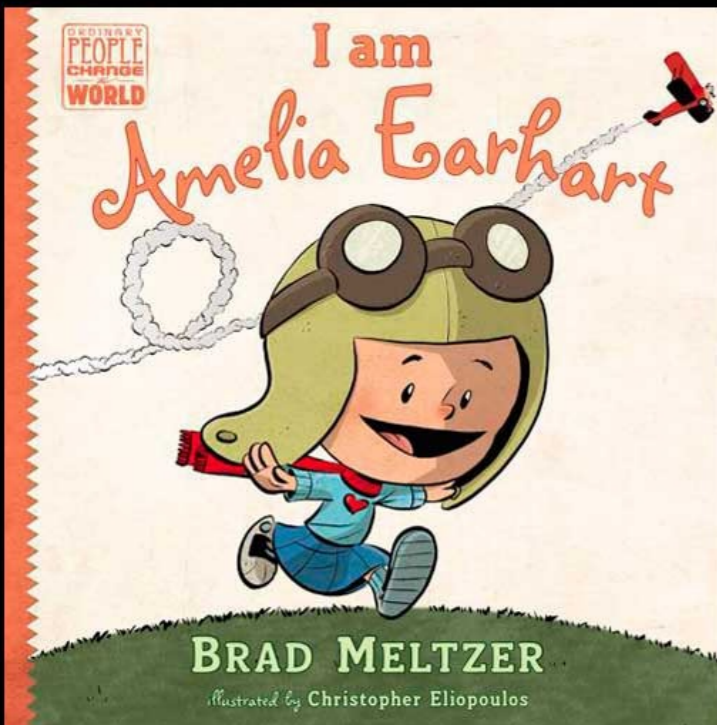
Nesta foto de Andreas Gursky, a composição parece ser não-emotiva pela sua extrema organização. No entanto, as figuras humanas surgem como estando perdidas e não tendo importância por entre tantos produtos. A imagem resulta como uma crítica ou uma ironia ao consumismo e aos grandes espaços de comércio.





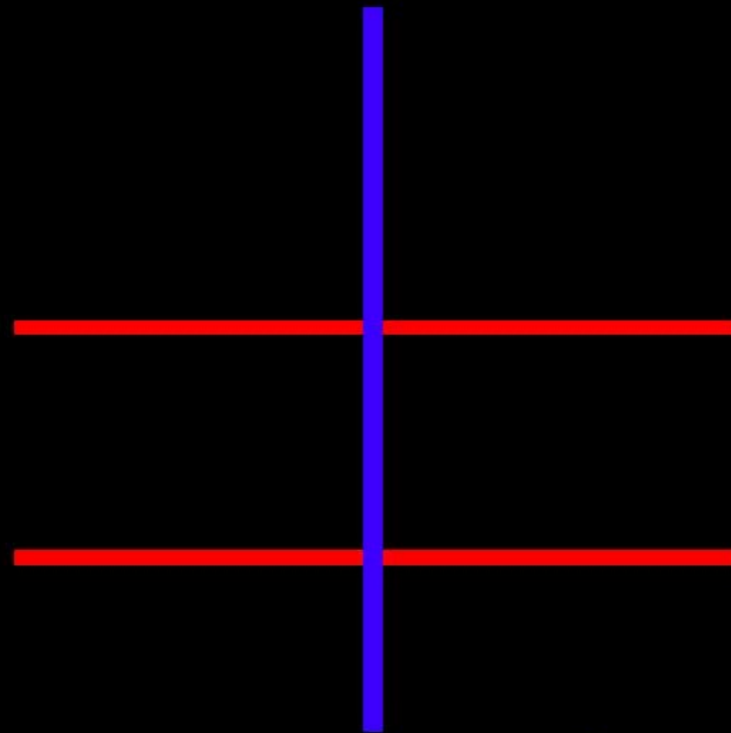
Simetria

Horizontalidade e verticalidade
Ordem e lógica
Calma



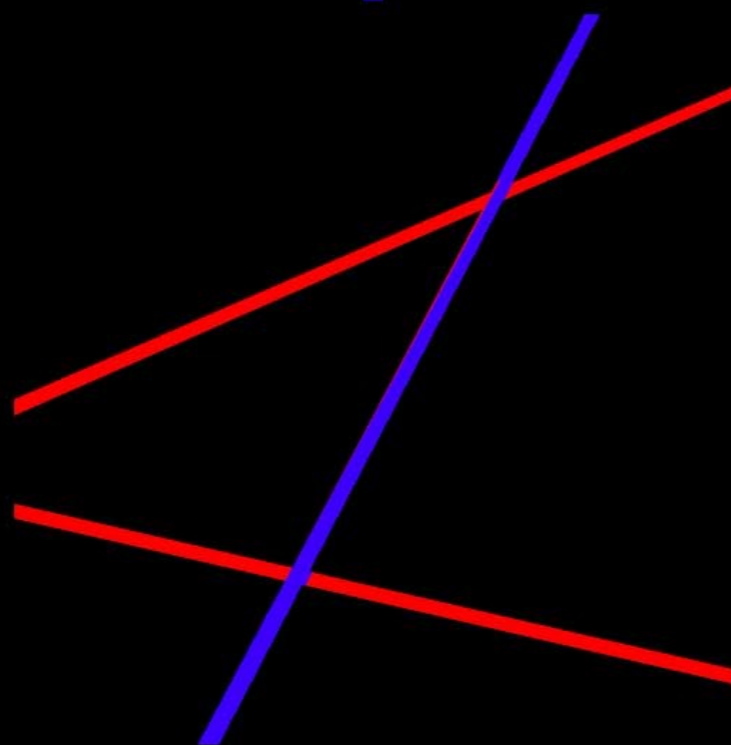
Assimetria

Diagonais
Dinamismo e energia
Tensão



Simetria

Horizontalidade e verticalidade
Ordem e lógica
Calma



Assimetria

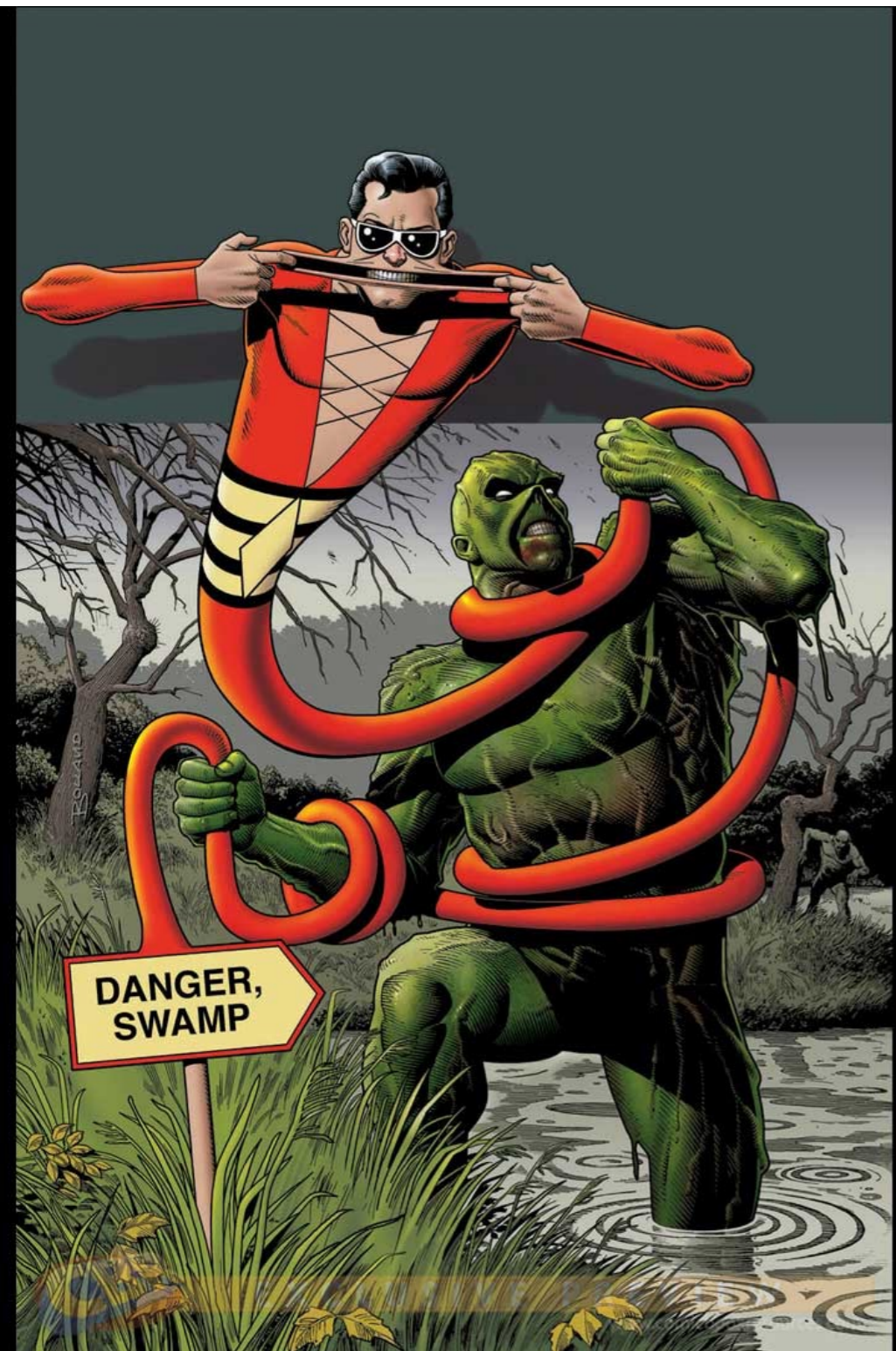
Diagonais
Dinamismo e energia
Tensão

A regra

dos terços

Imagina uma grelha que divida a composição em três espaços iguais, verticais e horizontais. Os pontos de interseção das linhas são locais especialmente propensos para a colocação de informação

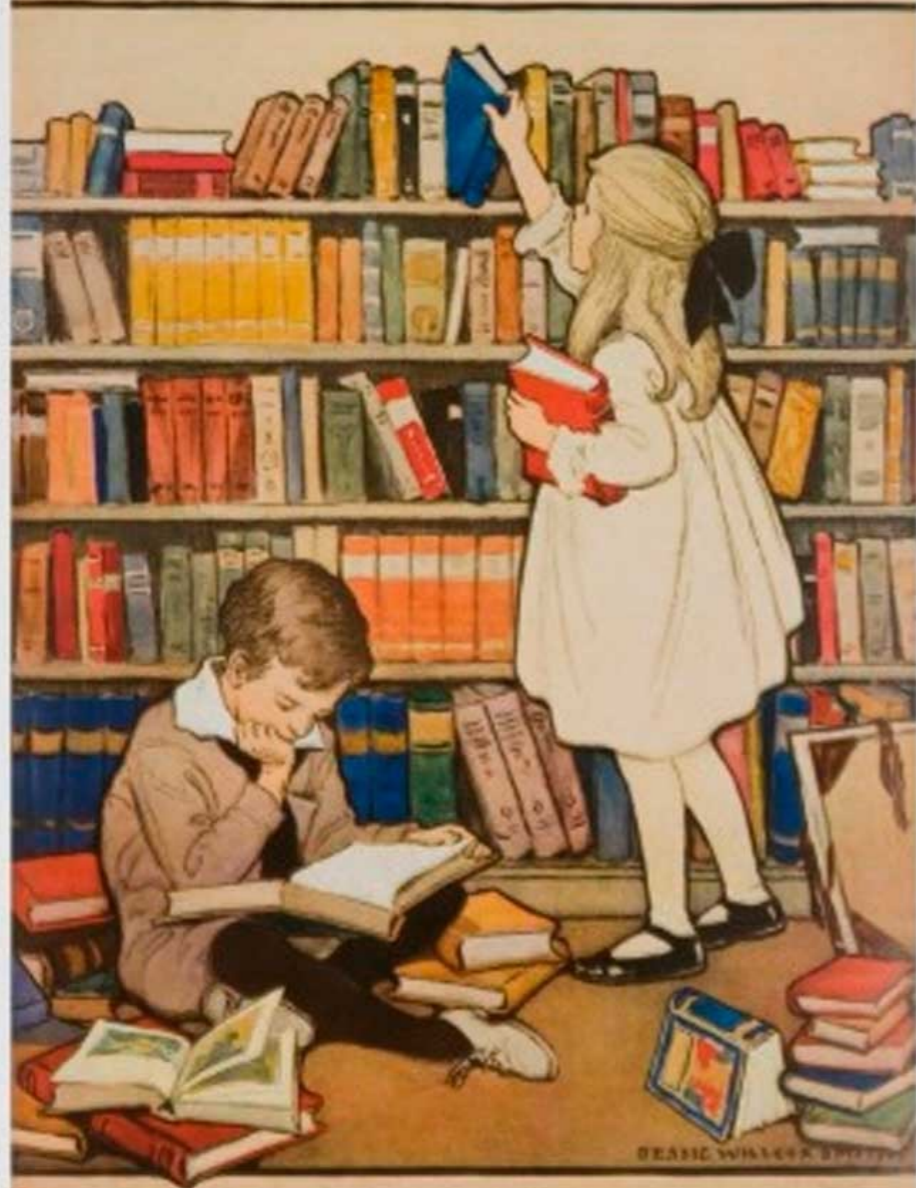
espe-
cifi-
ca-



Reparem como aplicando a regra dos terços, fica completamente definido que informação surge em que parte da composição, para ser lida.

Uma única imagem, que afinal é para ser lida como um conjunto de formas, de partes.

BOOK WEEK
NOVEMBER 16th to 22nd 1930



MORE BOOKS IN THE HOME!

BOOK WEEK
NOVEMBER 16th to 22nd 1930



MORE BOOKS IN THE HOME!

Reparem como aplicando a regra dos terços, fica completamente definido que ação surge em que parte da composição, para ser lida.

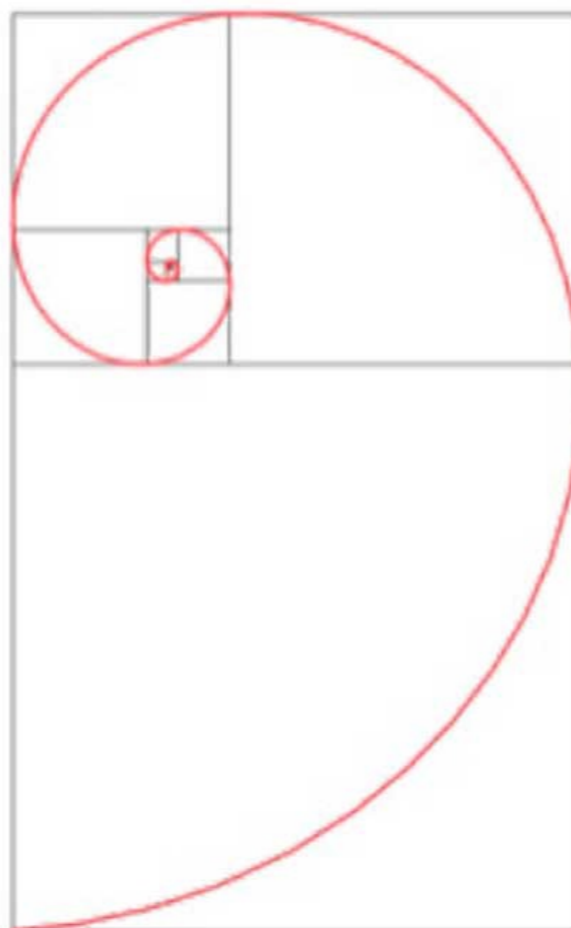
Uma única imagem, que afinal é para ser lida como um conjunto de formas, de partes.

MENINA
→ BUSCA
LIVRO

→ SEGURA
LIVRO

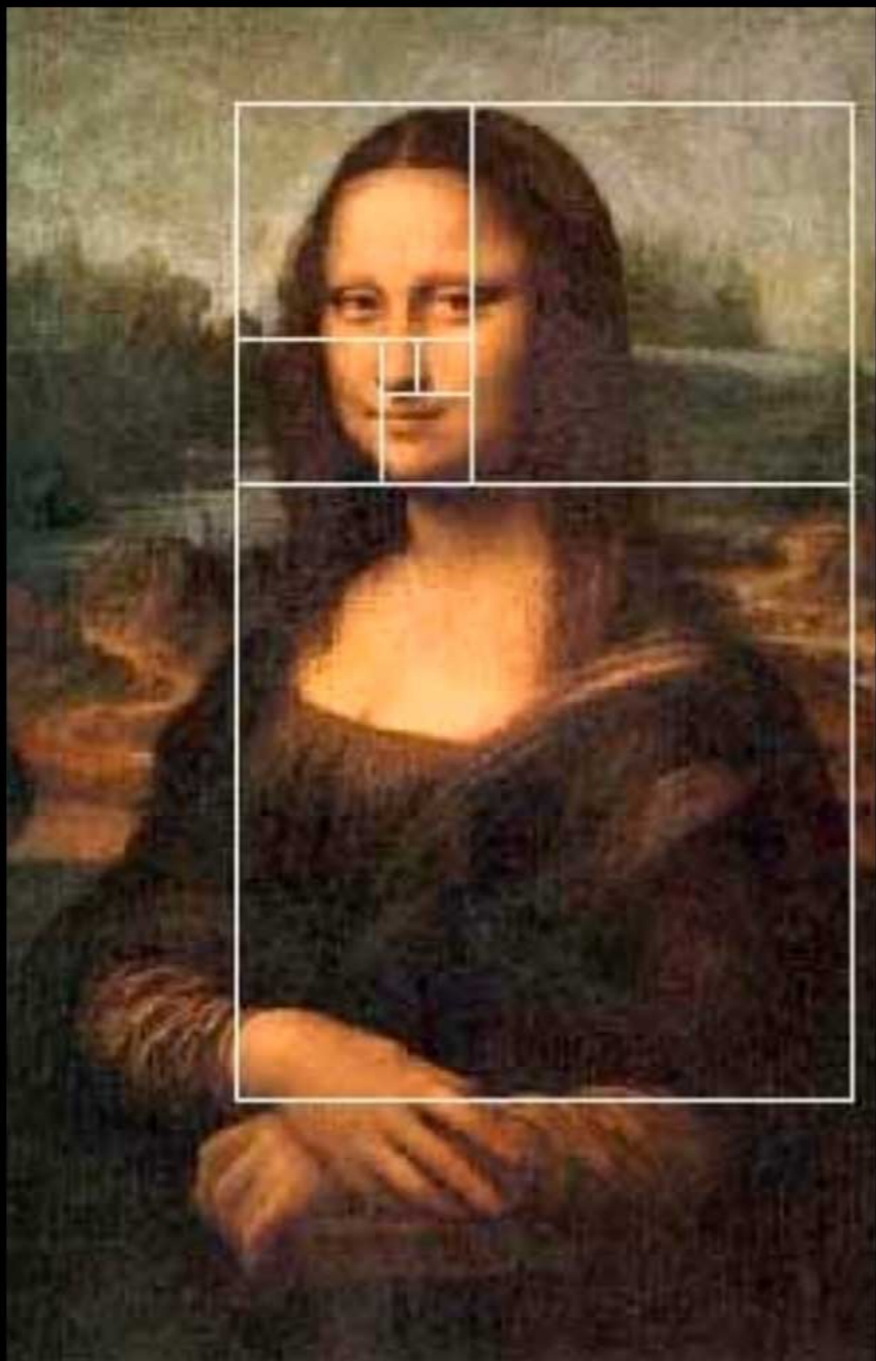
→ MENINO LÊ,
INTERESSADO

→ ESTES LIVROS
JÁ FORAM
CONSULTADOS



◊ Retângulo dourado ou Proporção divina

É uma proporção matemática criada a partir da observação de formas harmoniosas na Natureza. Esta proporção é muitas vezes aplicada na Arquitetura e na Arte.



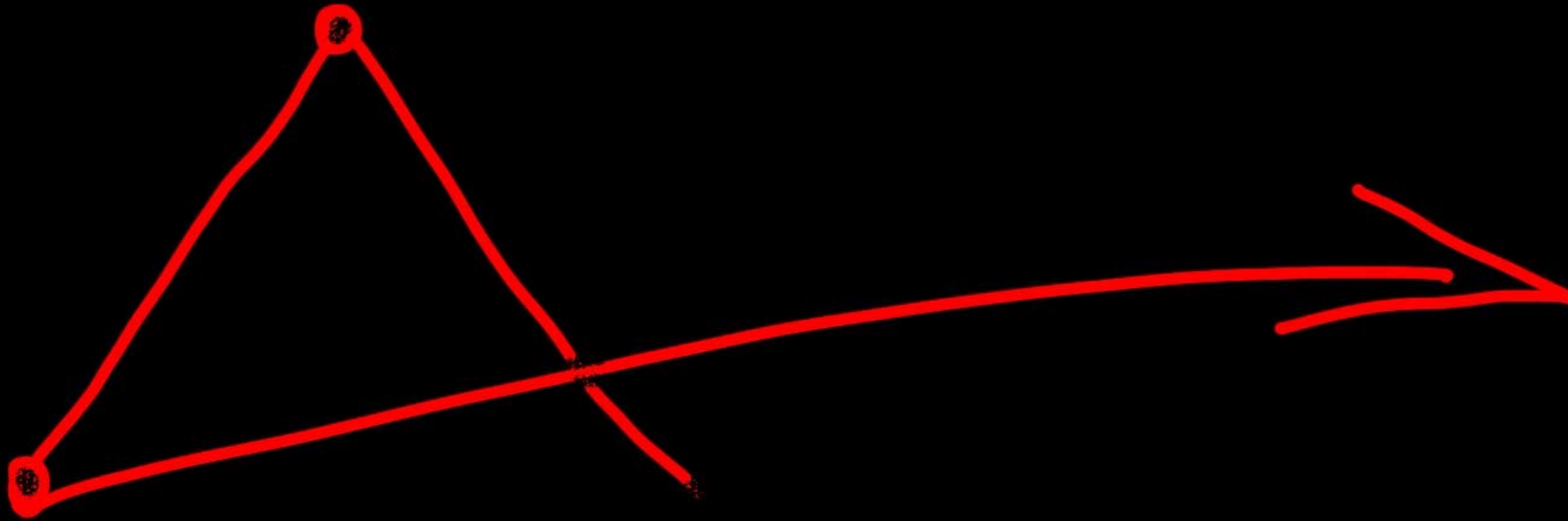
linhas de direção ou linhas de guia



Nesta ilustração de Darwin Cooke, a composição é organizada de forma a direcionar o olhar do leitor, de modo a que ele "leia" a ação descrita.



As linhas de direção serão as linhas que, numa composição, guiam o olhar do leitor ajudando á leitura pretendida da imagem.





A s l i n h a s d i a g o n a i s

Uma linha diagonal é uma variação de uma linha de direção. Um bom uso de linha diagonal transforma uma composição estática em algo dinâmico, como se pode observar neste poster de Milton Glaser



Linha de visão

Uma linha de visão existe quando na composição uma personagem olha para algo, orientando a visão e leitura da imagem nessa direção.

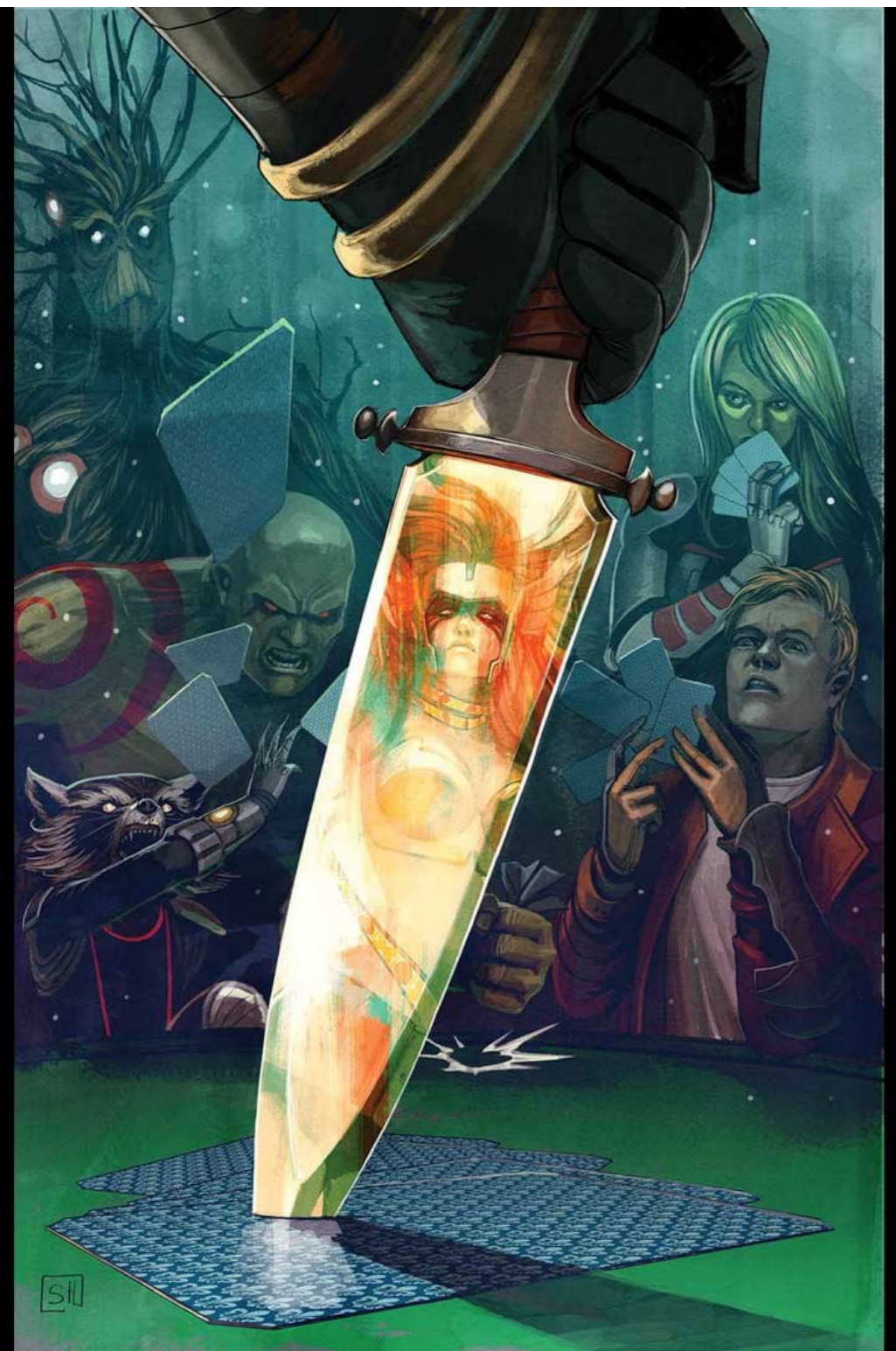
No exemplo, a partir do olhar da personagem fazemos a leitura das sombras que surgem e parecem que avançam como se fossem uma ameaça.



Ponto de vista

Uma composição não tem de ser necessariamente representada a partir do nível do solo. Mudar o ponto de vista pode servir para acentuar dinamismo na composição.

Nos exemplos dados, de Dan Panosian, a utilização de um plano contrapicado, e a utilização de um plano picado com distorção da perspectiva acentuam a ação e o dramatismo.



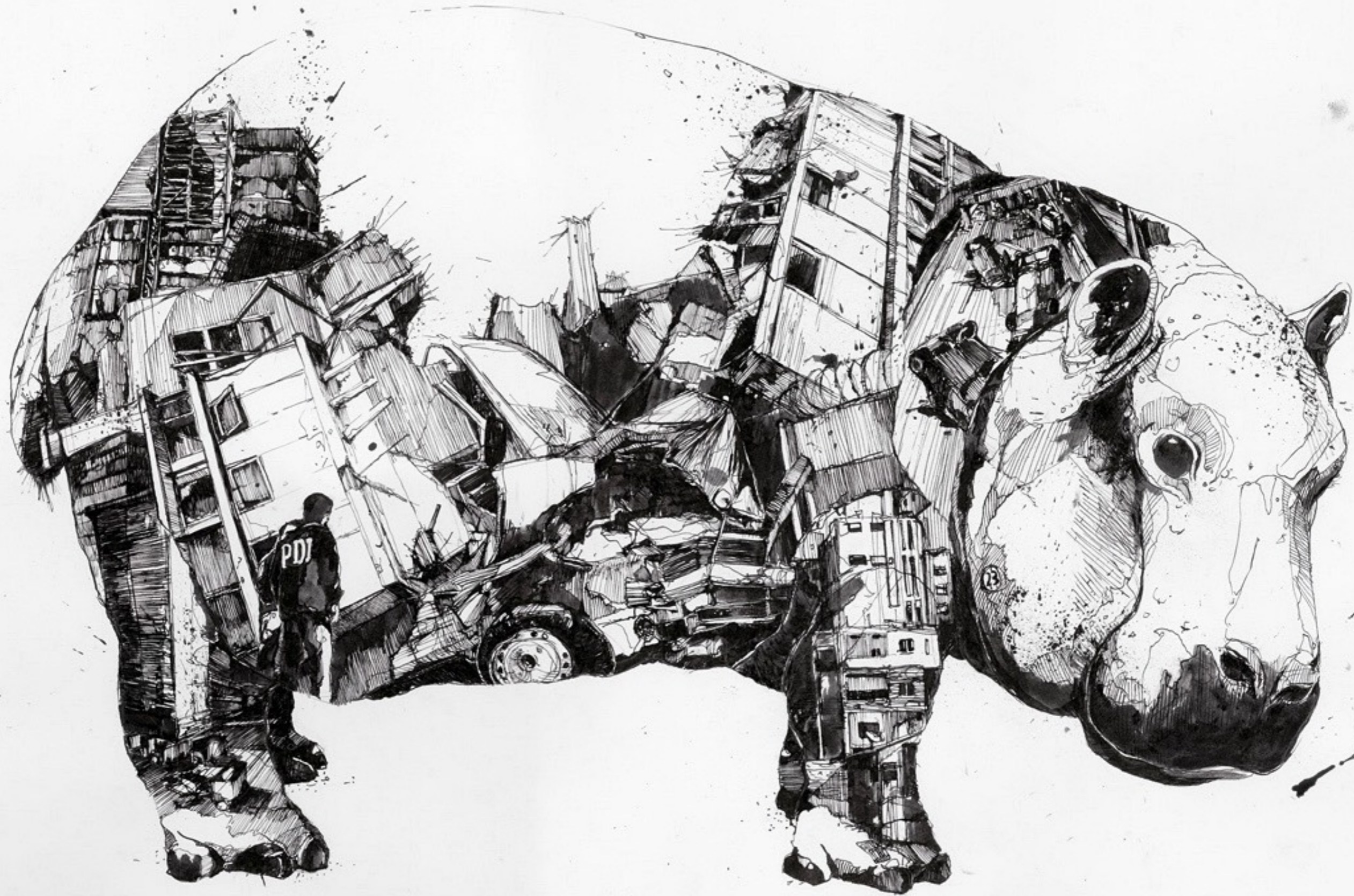
JONATHAN HICKMAN GOD IS DEAD



MOLDURA

A existência de uma moldura pode ser uma forma de acentuar uma mensagem, de dar destaque ou de acrescentar contexto à imagem.

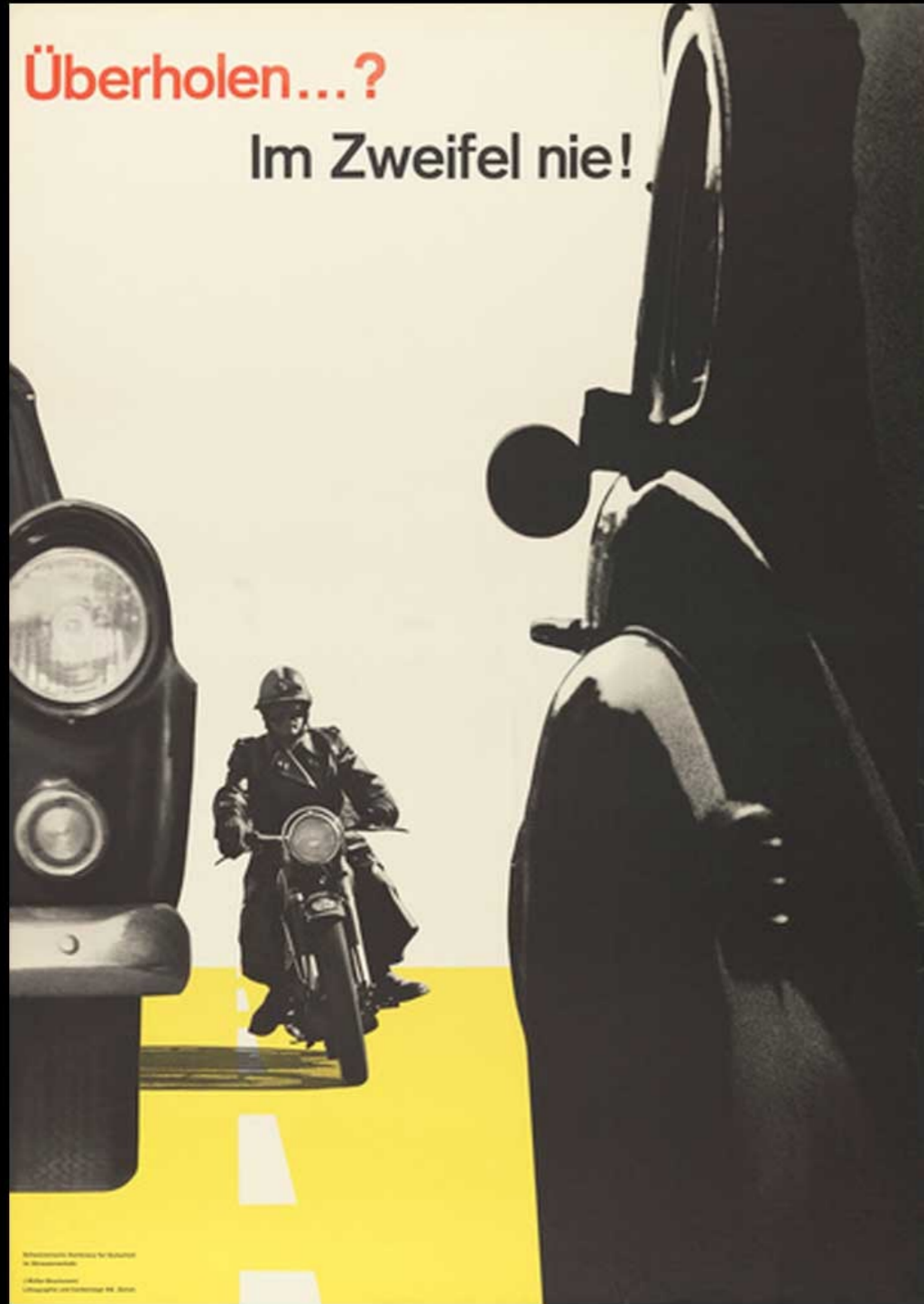
Na primeira imagem a moldura é toda a ilustração que rodeia a forma da faca, na segunda imagem é a silhueta de um barco viking, que ajuda a contextualizar a ilustração que enquadra.



Simón Prades

Überholen...?

Im Zweifel nie!



TRUHLÁRNA

Prostor otevřený zkoumání,
tvorbě a experimentu.

Rokycanova 33
Praha 3 – Žižkov



OPEN SUNDAY

17.11.2013, 19:00

SIMPLIFICAR

Retirar todos os elementos
que não sejam necessários
à composição, para que
a mensagem seja clara.

Exemplo de trabalho s/a de
inspiração de design estilo
suíço, e poster do studio
zjspan.

kerate chop 24/20

Someone has taken their love of scary movies one step too far.
Solving this mystery is going to be murder.

SCREAM

DAVID NEVE COURTENAY MATTHEW ROSE SKEET and DREW
ARQUETTE CAMPBELL COX LILLARD MCGOWAN ULRICH BARRYMORE

THE HIGHLY ACCLAIMED NEW THRILLER FROM WES CRAVEN



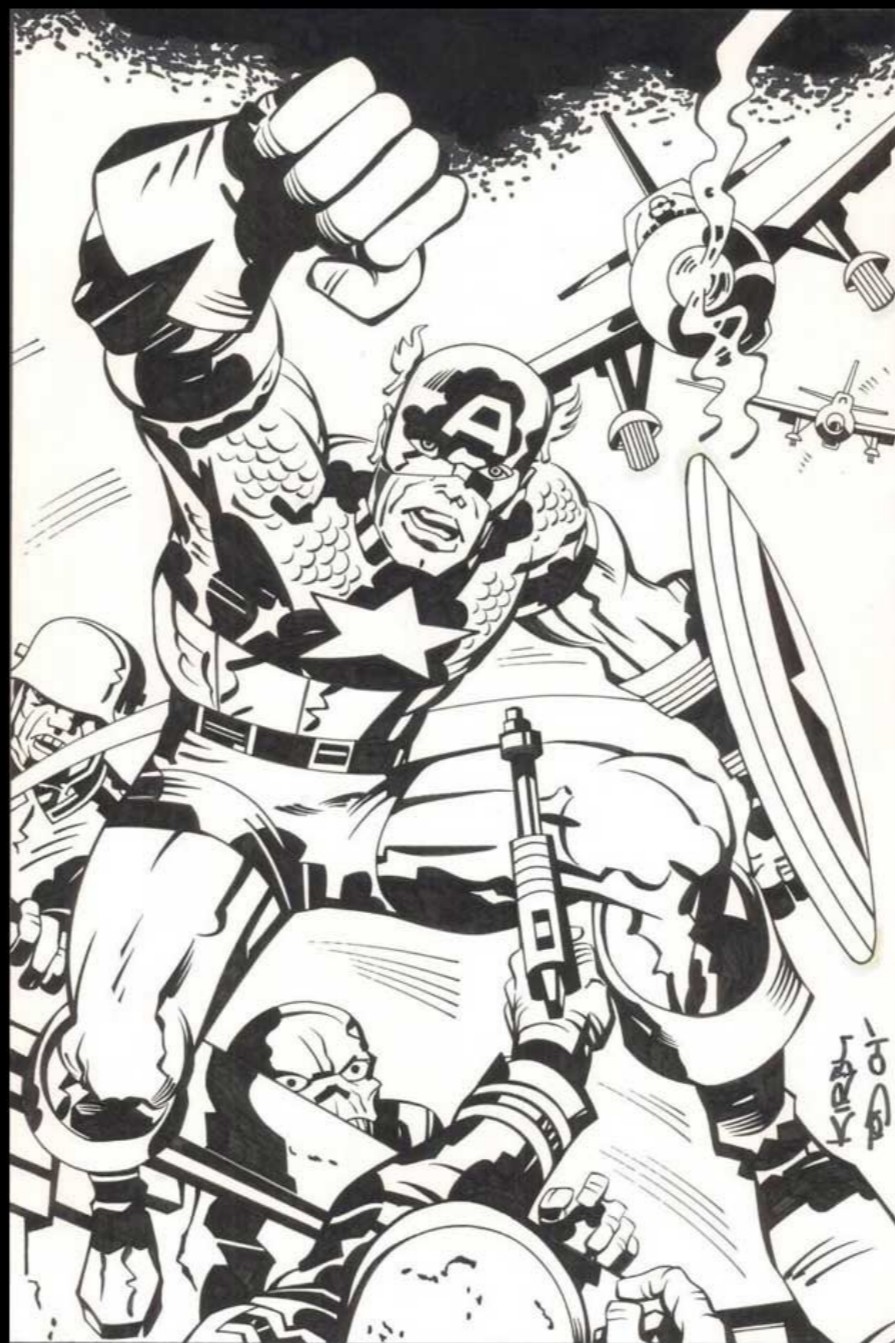
MAN OF STEEL

2013

MANOFSTEEL.COM

PREENCHER O ENQUADRAMENTO

Por vezes é mais eficiente mostrar apenas um pormenor do sujeito ou da ação, em vez de mostrar tudo.



DEIXAR ESPAÇO VAZIO

Deixar espaço entre a ação ou o objeto e a margem do enquadramento é uma forma de criar composição dinâmica, dando ideia por exemplo de espaço percorrido ou de espaço a percorrer.

No primeiro exemplo, o espaço entre o topo da composição e os elementos pormenorizados criam sensação de dramatismo e peso. No segundo exemplo, a existência de mais espaço vazio a partir de uma linha diagonal, no canto superior direito, acentua o dinamismo e a direção do movimento da personagem principal.

Técnicas para criação de harmonia e contraste

identificadas por

Donis A. Donis em “Sintaxe da linguagem visual”

Dondis, D., & Camargo, J. (2007). *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes.

Unidade | Fragmentação

Economia | Profusão

Previsibilidade | Espontaneidade

Atividade | Estase

Neutralidade | Ênfase

Transparência | Opacidade

Exatidão | Distorção

Plano | Profundidade

Sequencialidade | Aleatoriedade

Agudeza | Difusão

Simetria | Assimetria

Regularidade | Irregularidade

Simplicidade | Complexidade

Estabilidade | Variação

Minimização | Exagero

Singularidade | Justaposição

Subtileza | Ousadia

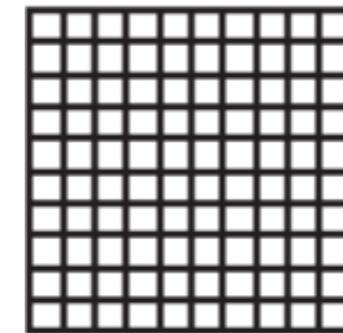
Equilíbrio | Instabilidade

Repetição | Periodicidade

Unidade I Fragmentação

A unidade

é um equilíbrio adequado de elementos diversos em uma totalidade.



A fragmentação

é a decomposição dos elementos e unidades da composição em partes separadas, que se relacionam entre si, mas conservam o seu carácter individual.



Unidade I Fragmentação

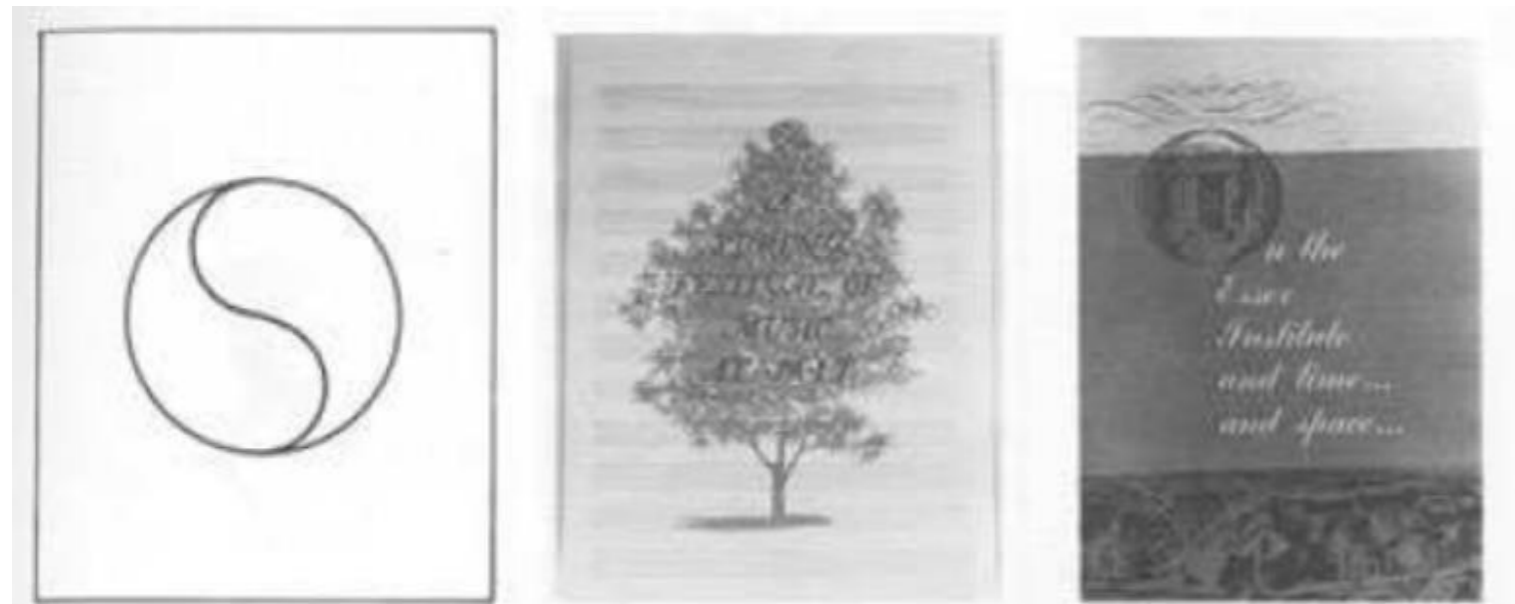


FIGURA 6.12. UNIDADE

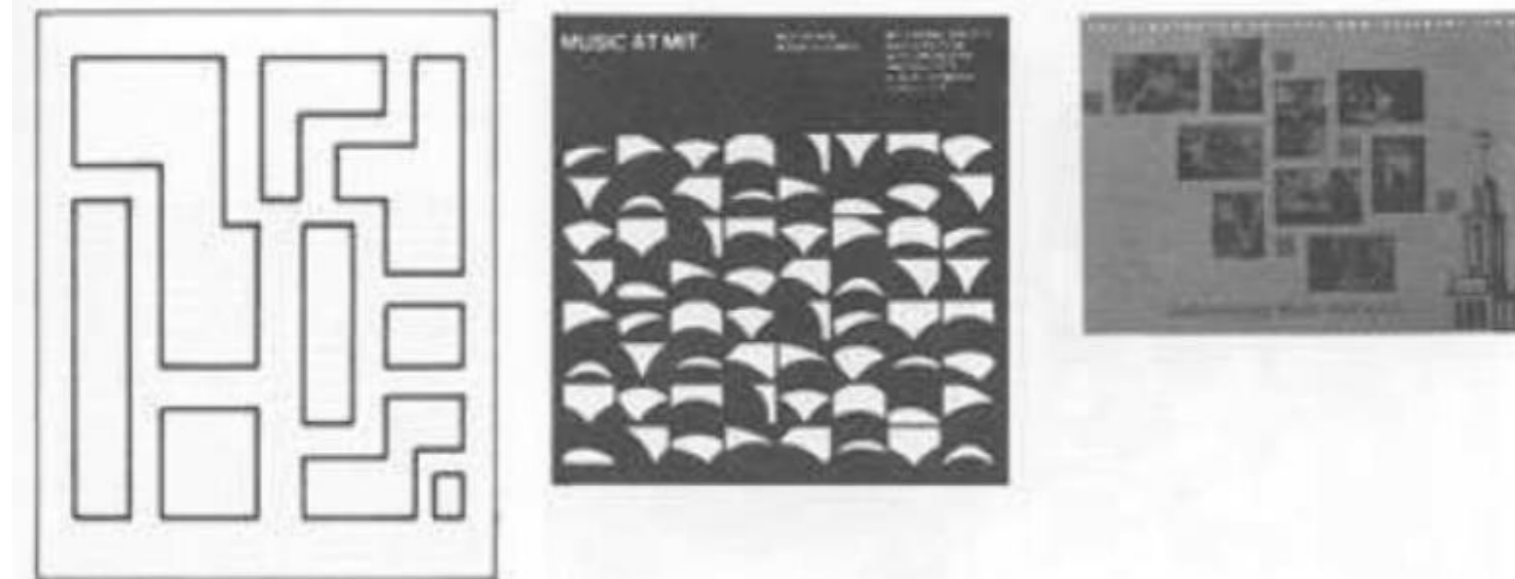
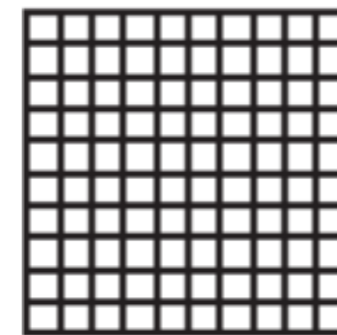
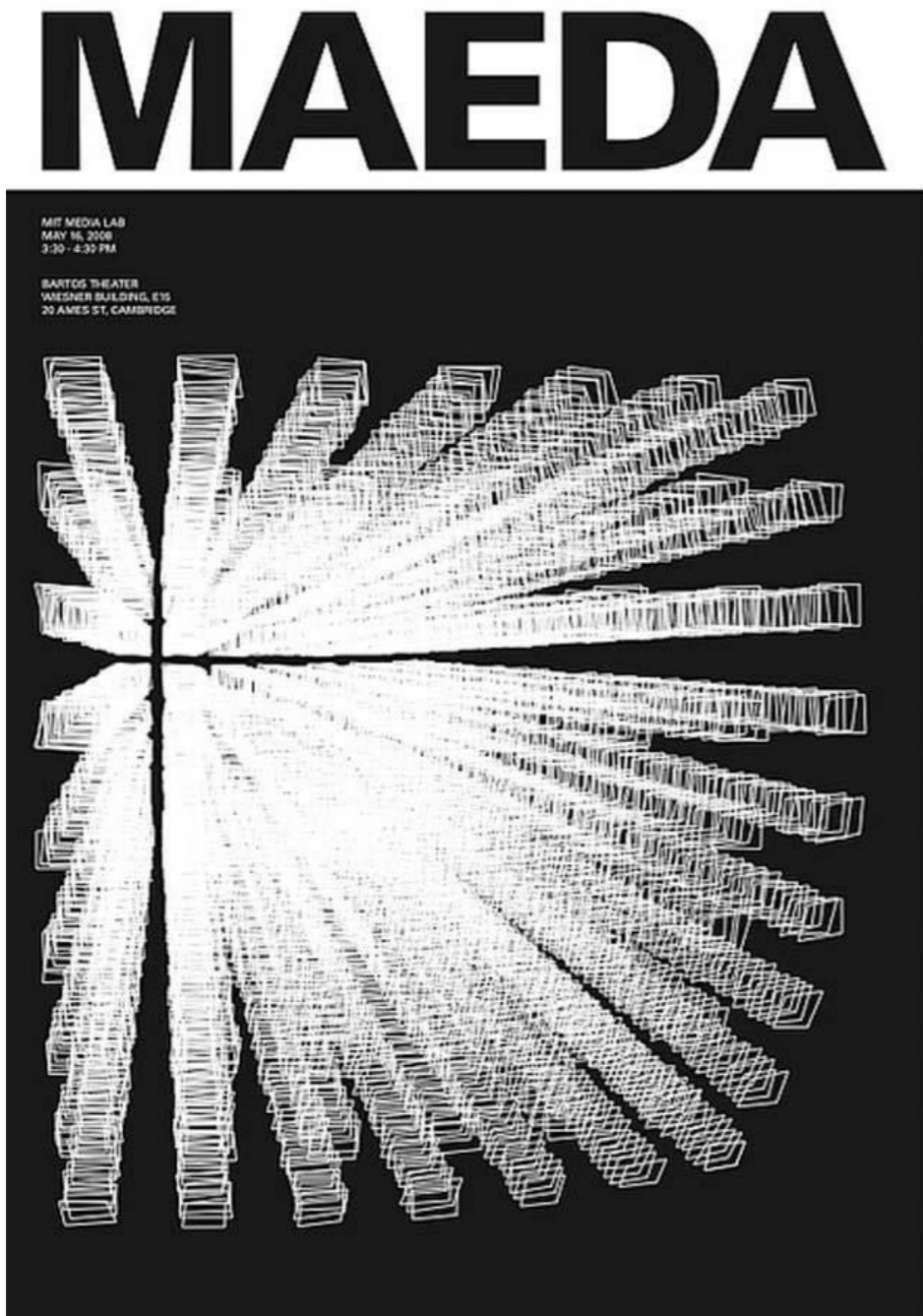


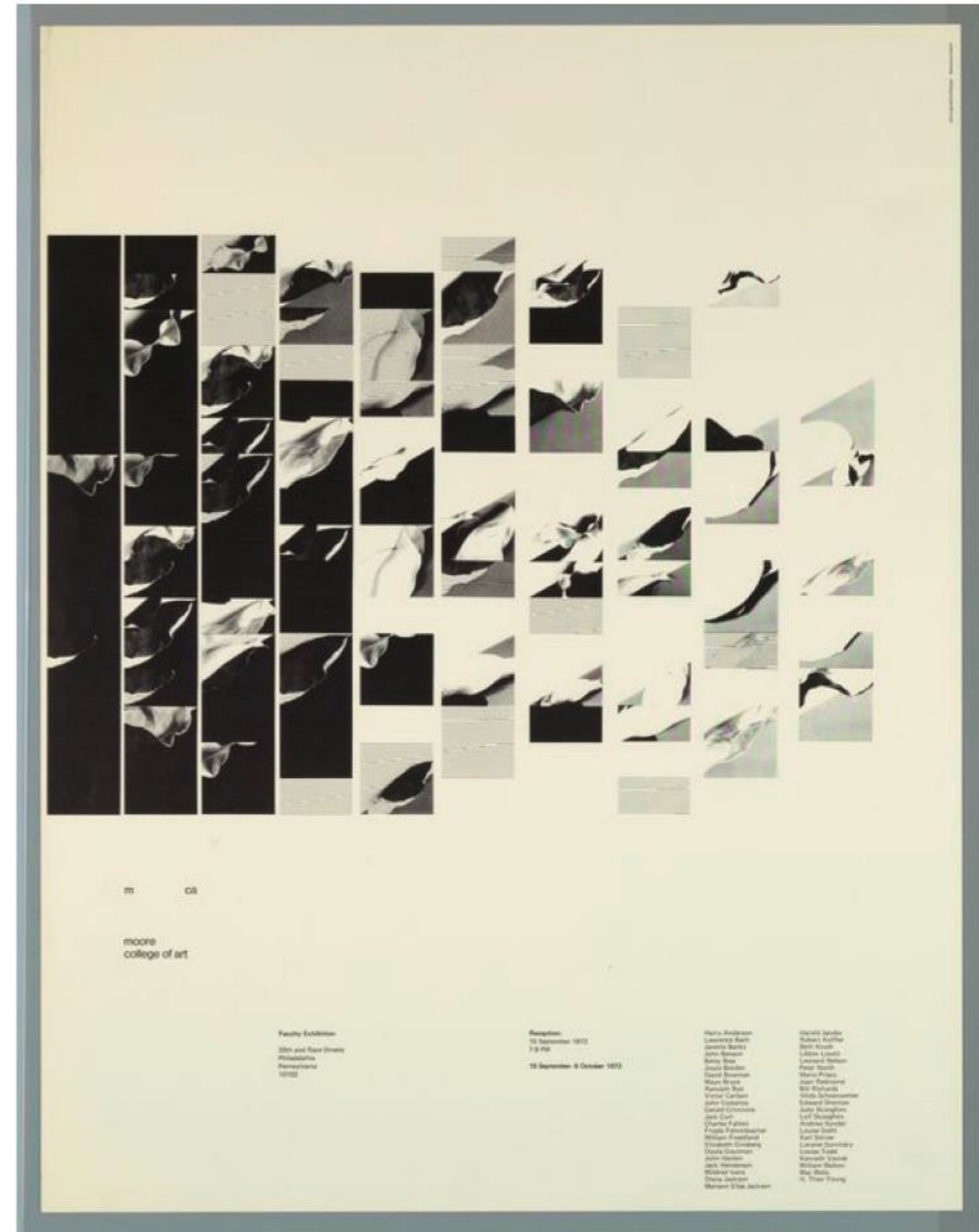
FIGURA 6.13. FRAGMENTAÇÃO



Unidade | Fragmentação



John Maeda

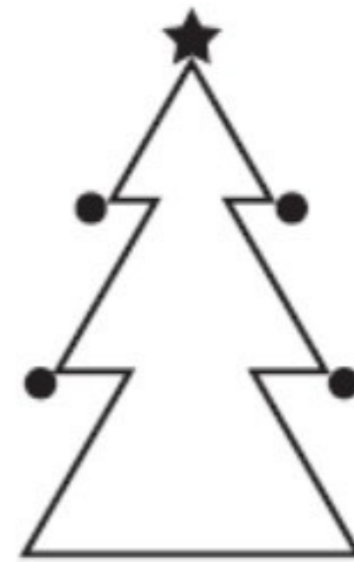


Laurence Bach

Economia | Profusão

A **economia** é uma organização visual simples na utilização dos elementos. Em termos compositivos enfatiza o conservadorismo, o pobre, o puro.

A **profusão** são acréscimos discursivos. Técnica de enriquecimento visual associada ao poder e à riqueza.



Economia | Profusão

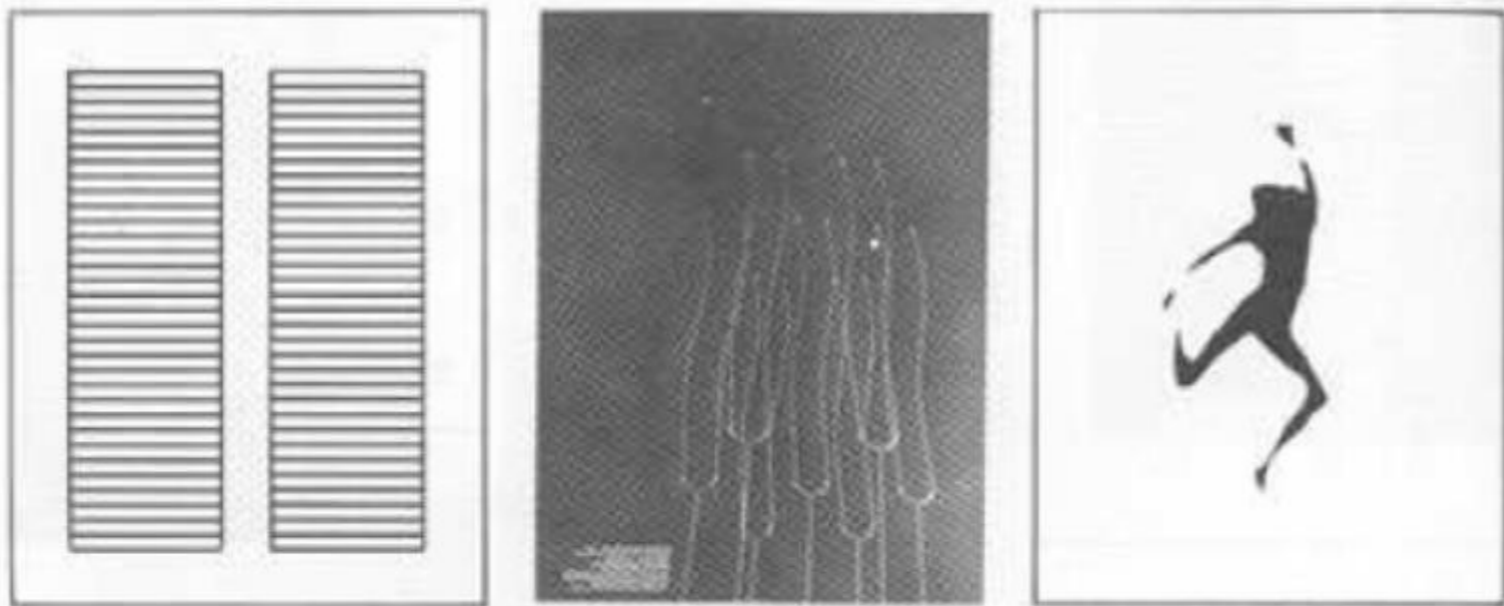


FIGURA 6.14. ECONOMIA

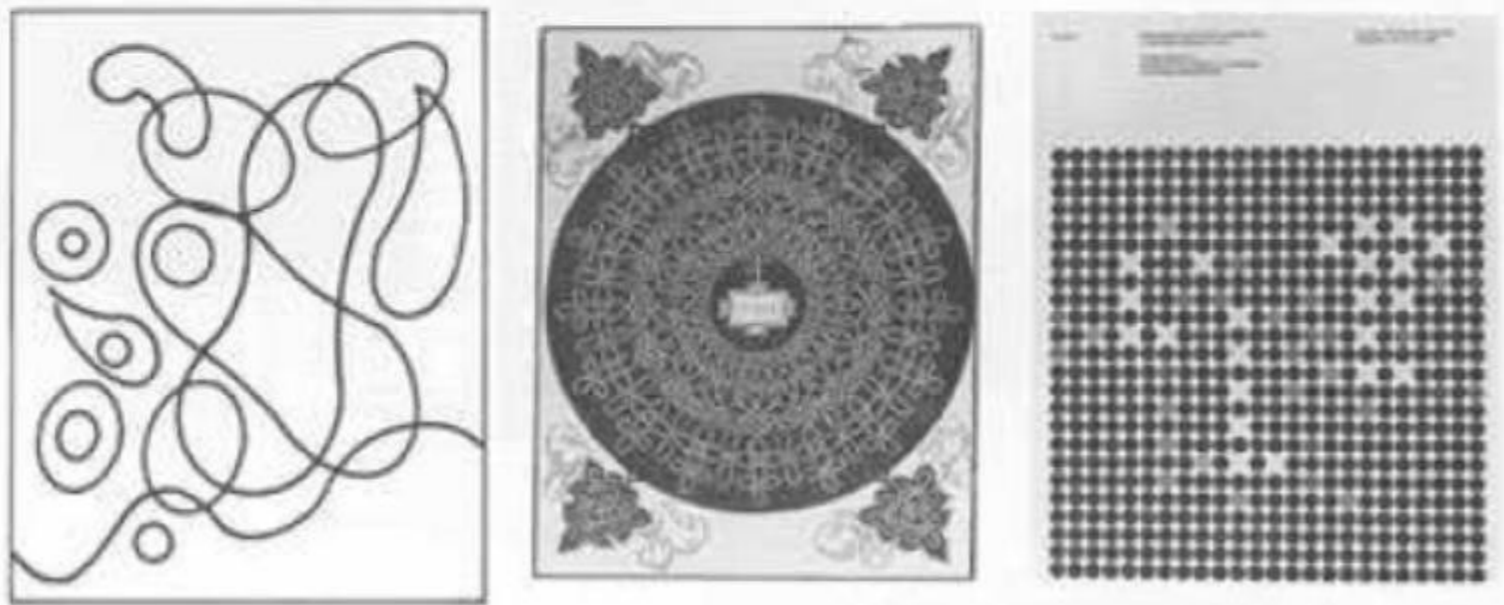
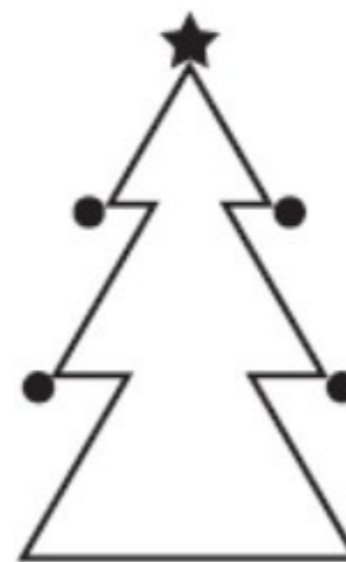
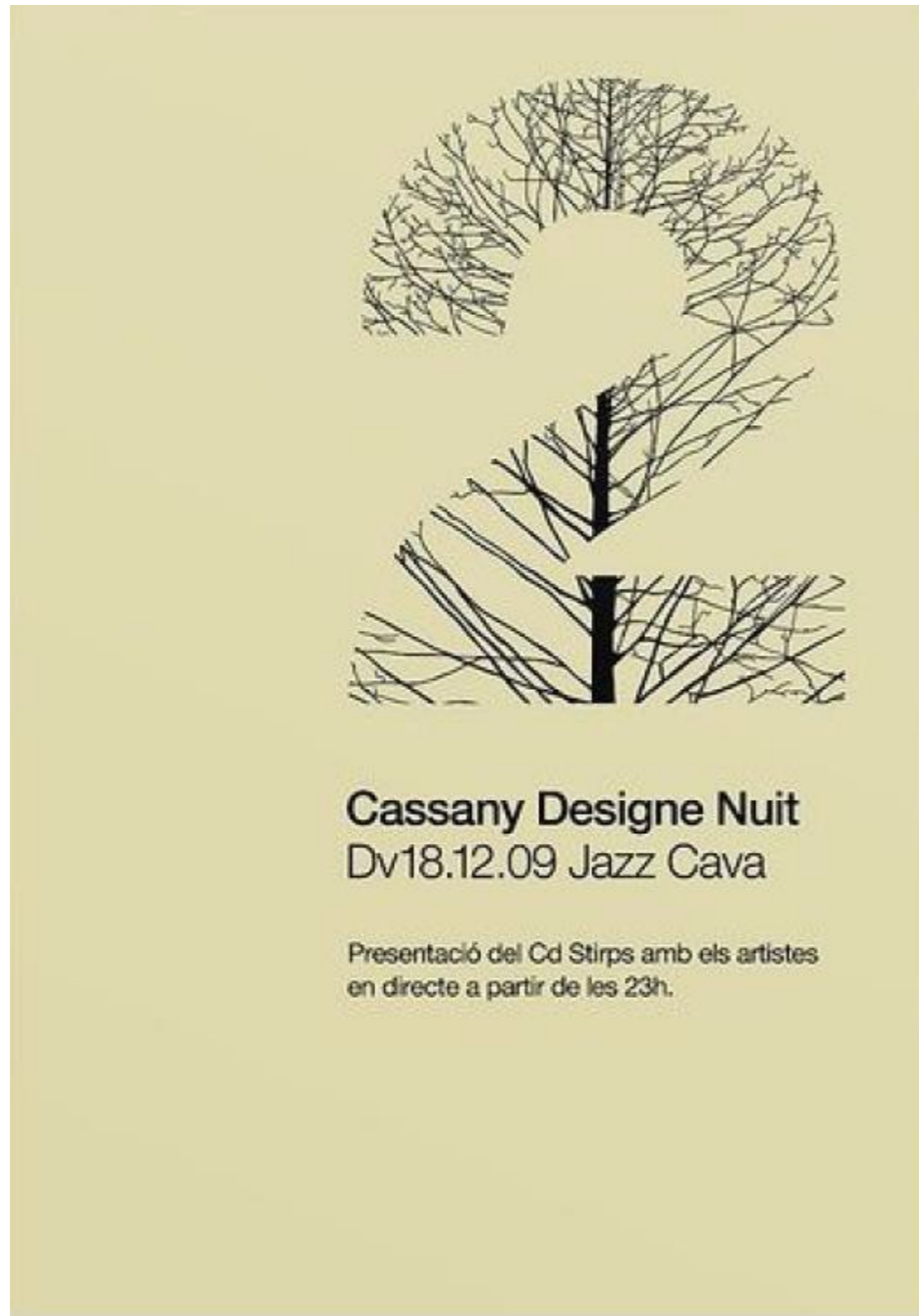


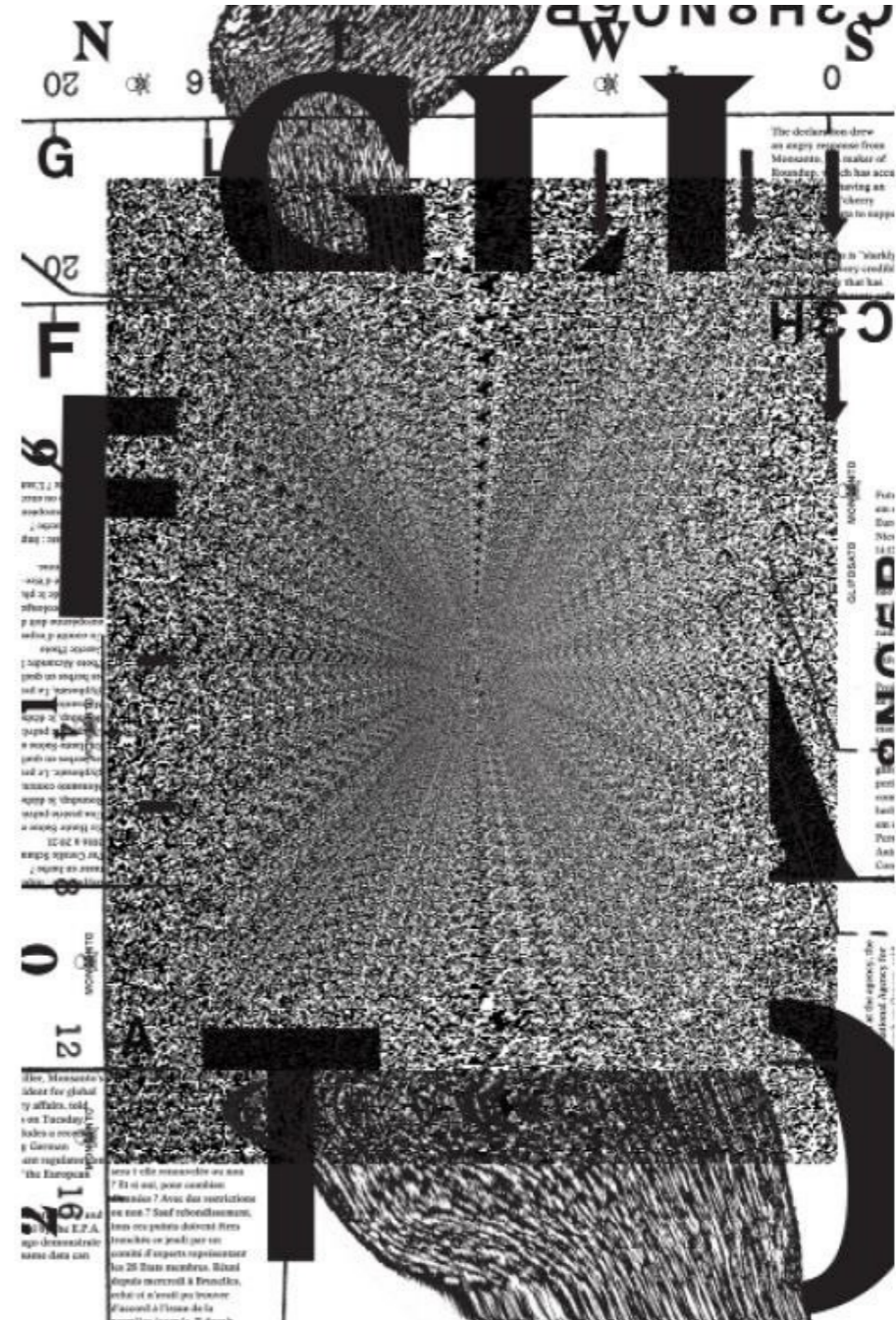
FIGURA 6.15. PROFUSÃO



Economia I Profusão



Marin dsgn



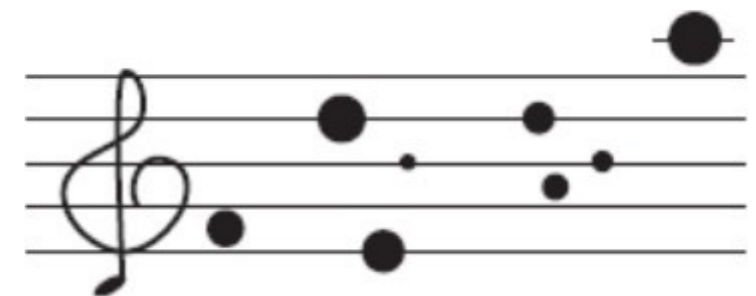
R2 Design

Previsibilidade | Espontaneidade

A **previsibilidade** representa visualmente uma ordem ou um plano de comunicação convencional.



A **espontaneidade** caracteriza-se por uma falta aparente de grelha compositiva.



Previsibilidade | Espontaneidade

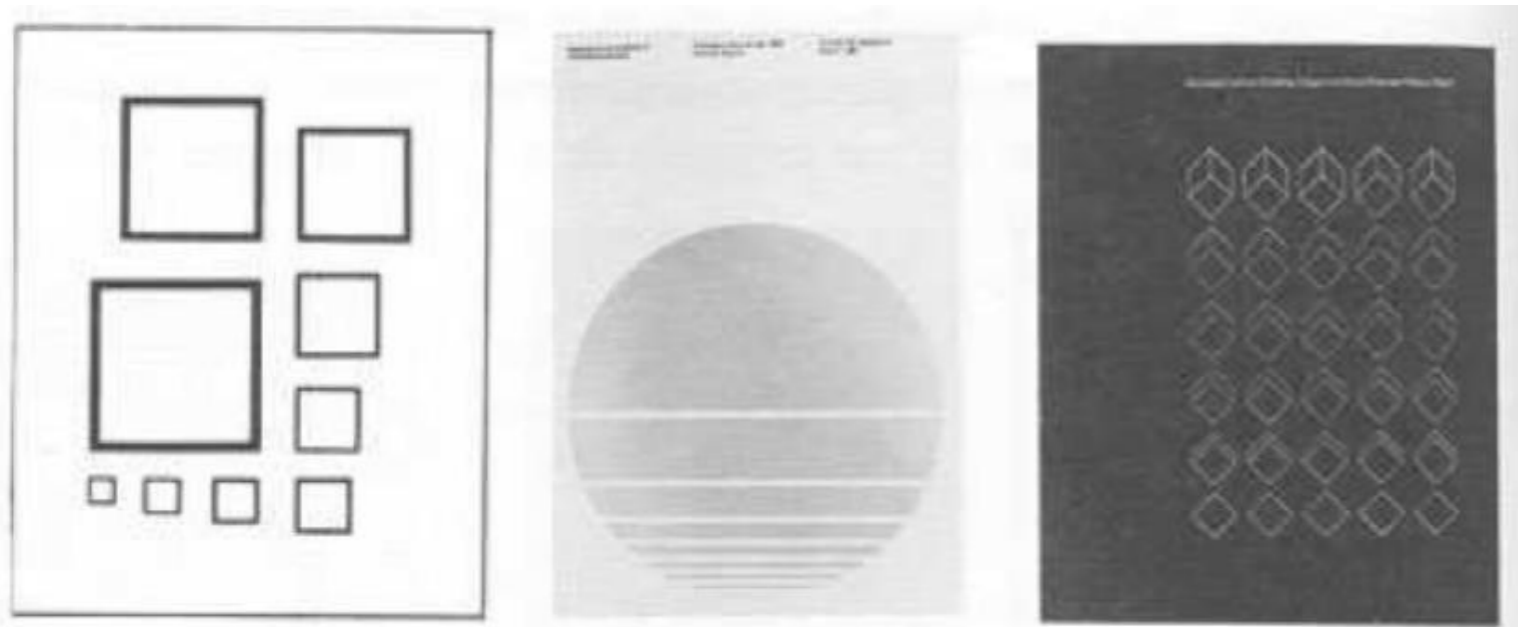


FIGURA 6.18. PREVISIBILIDADE

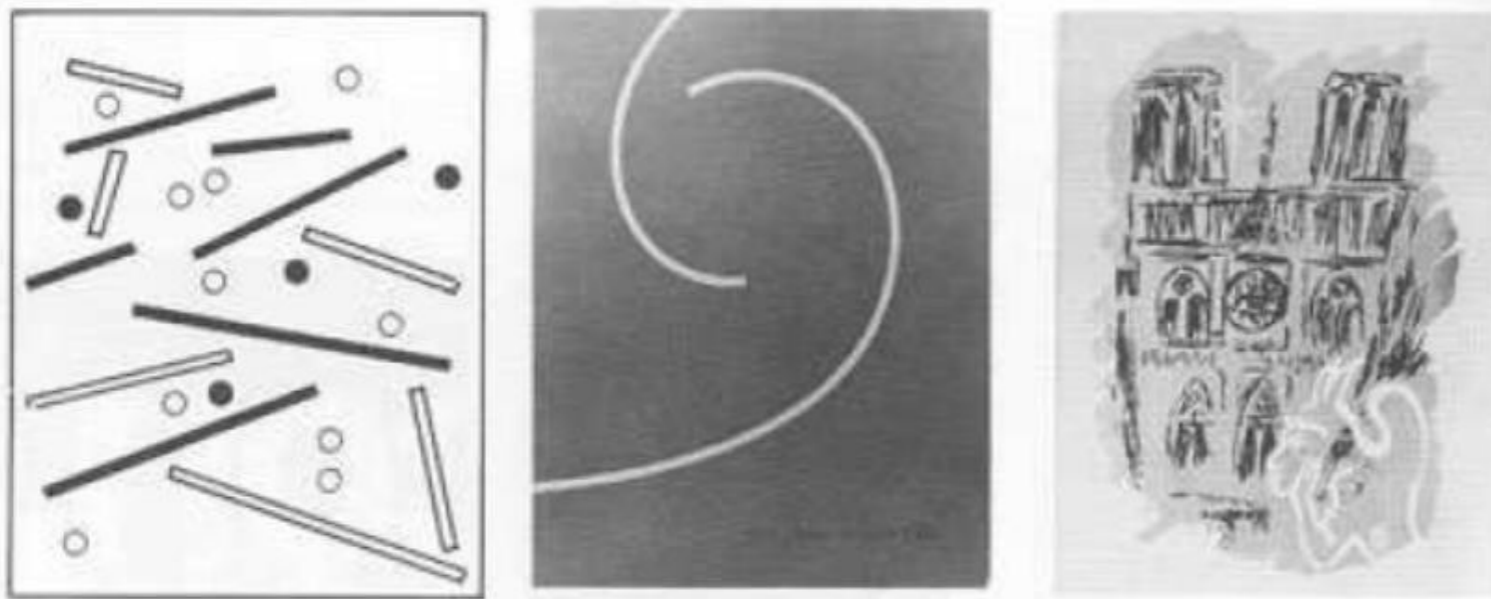
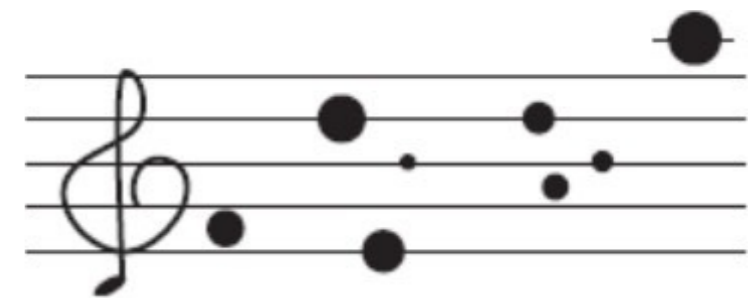


FIGURA 6.19. ESPONTANEIDADE



Previsibilidade | Espontaneidade



Atividade I Estase

A **atividade** como técnica visual deve refletir o movimento através da representação ou da sugestão.

A técnica **estase** é uma representação estática que através do equilíbrio apresenta um efeito de repouso e tranquilidade.



Atividade | Estase

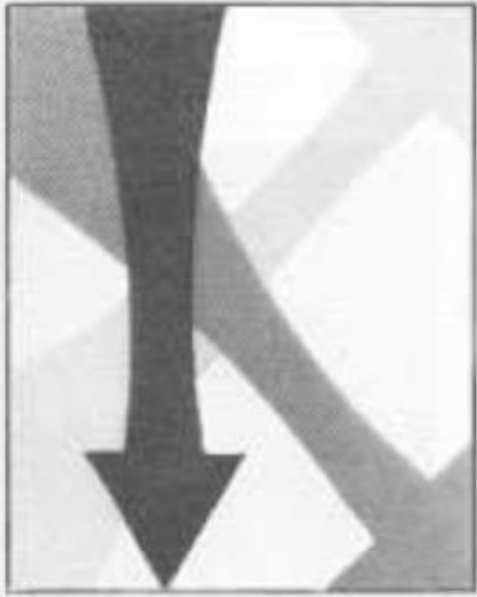


FIGURA 6.20. ATIVIDADE

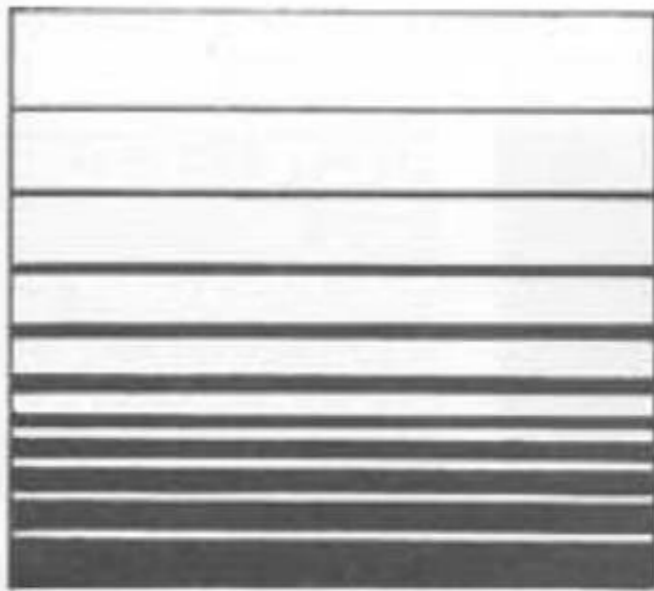


FIGURA 6.21. ESTASE



Atividade I Estase



Hans Hartmann



Neutralidade | Ênfase

A composição **neutra** configura-se menos provocadora em termos visuais.



A técnica da **ênfase** realça elementos onde predomina a uniformidade.



Neutralidade | Ênfase



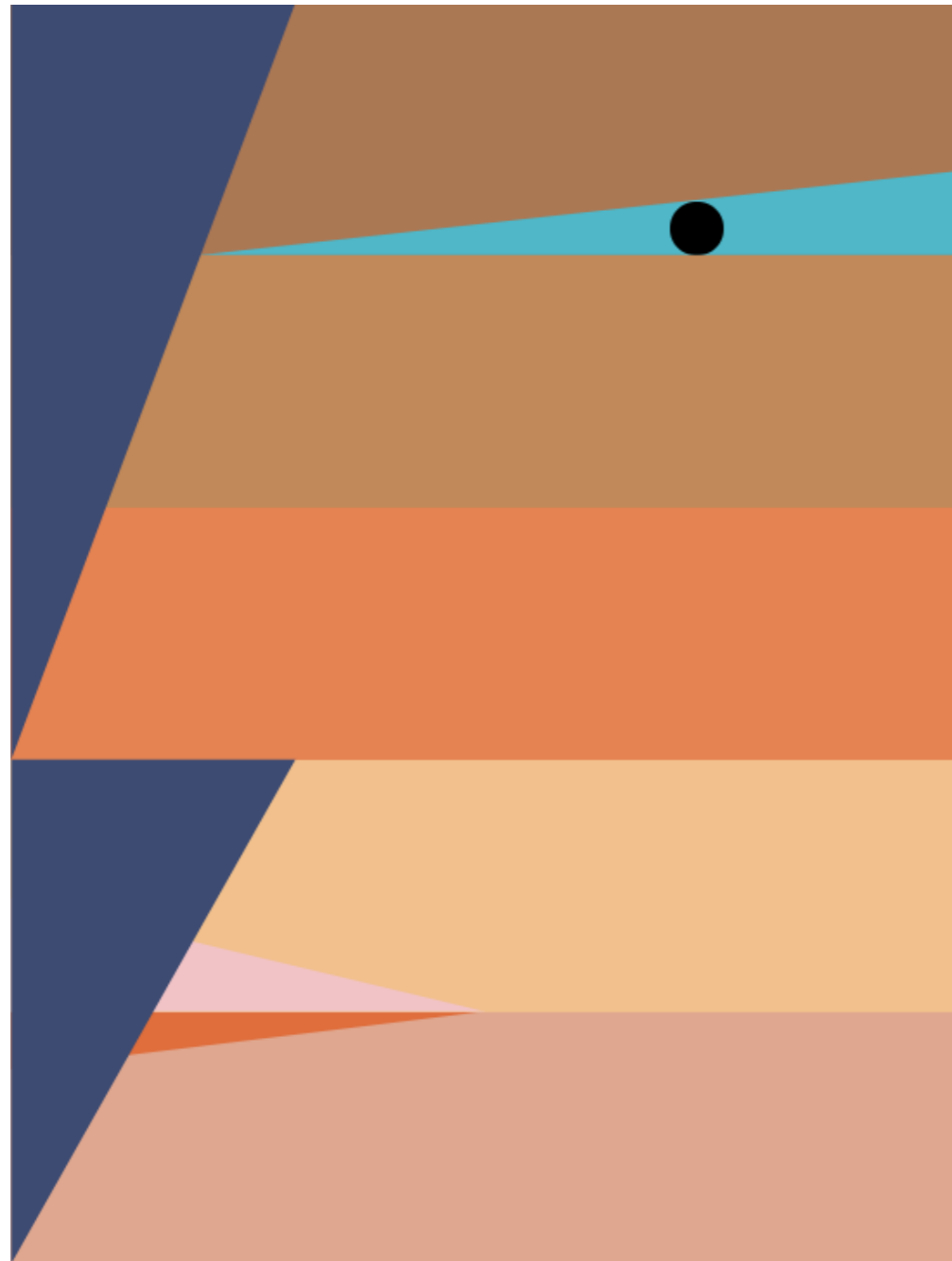
FIGURA 6.24. NEUTRALIDADE



FIGURA 6.25. ÊNFASE



Neutralidade | Ênfase



Ikko Tanaka

Transparência | Opacidade

A **transparência** envolve detalhes visuais através dos quais se pode ver.

A **opacidade** é o ocultar parte dos elementos visualmente sobrepostos.



Transparência | Opacidade

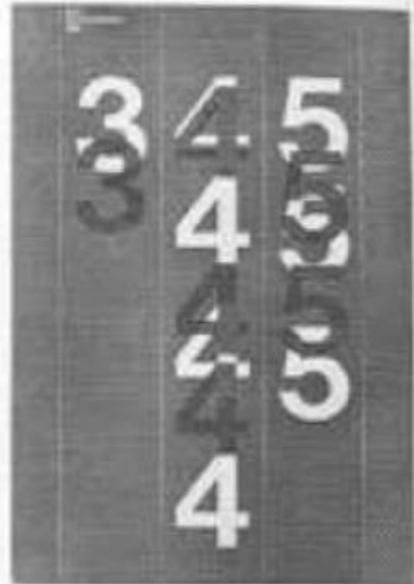
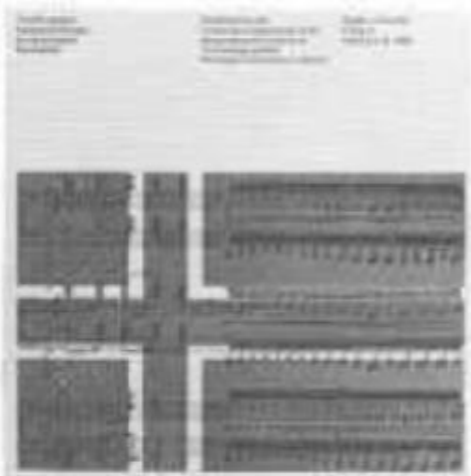
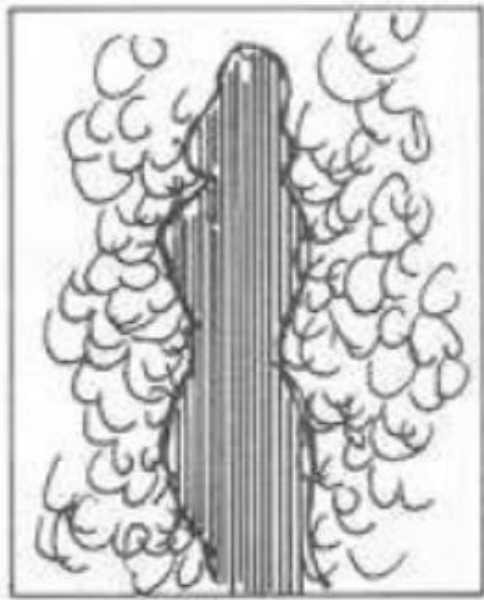


FIGURA 6.26. TRANSPARÊNCIA



FIGURA 6.27. OPACIDADE



Transparência | Opacidade



Oscar Ginter



Gregory Stauffer & Bastien Gachet

Exatidão | Distorção

A **exatidão** é o modelo realista.

A **distorção** adultera o realismo.
Procura controlar os efeitos
através do desvio
da forma regular ou verdadeira.

Hoje.

amanhã

Exatidão | Distorção



FIGURA 6.30. EXATIDÃO

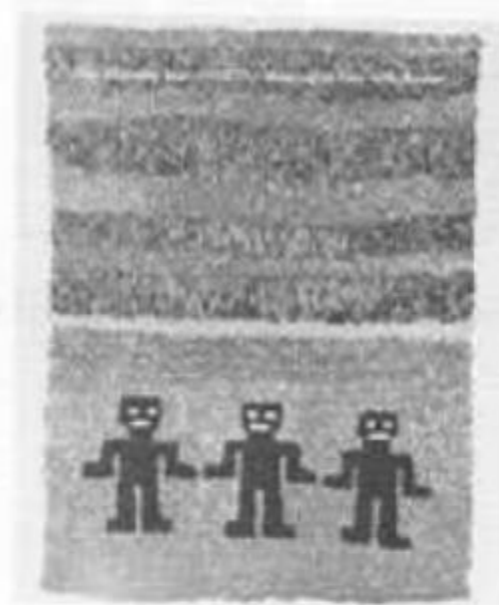
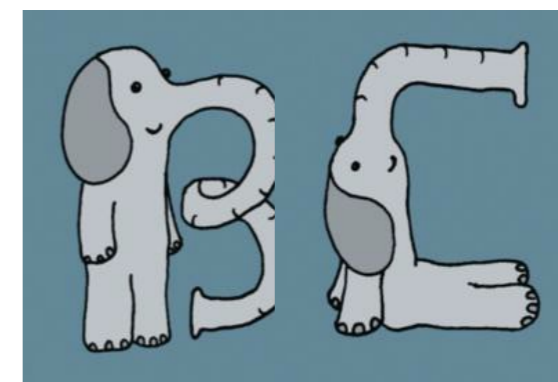
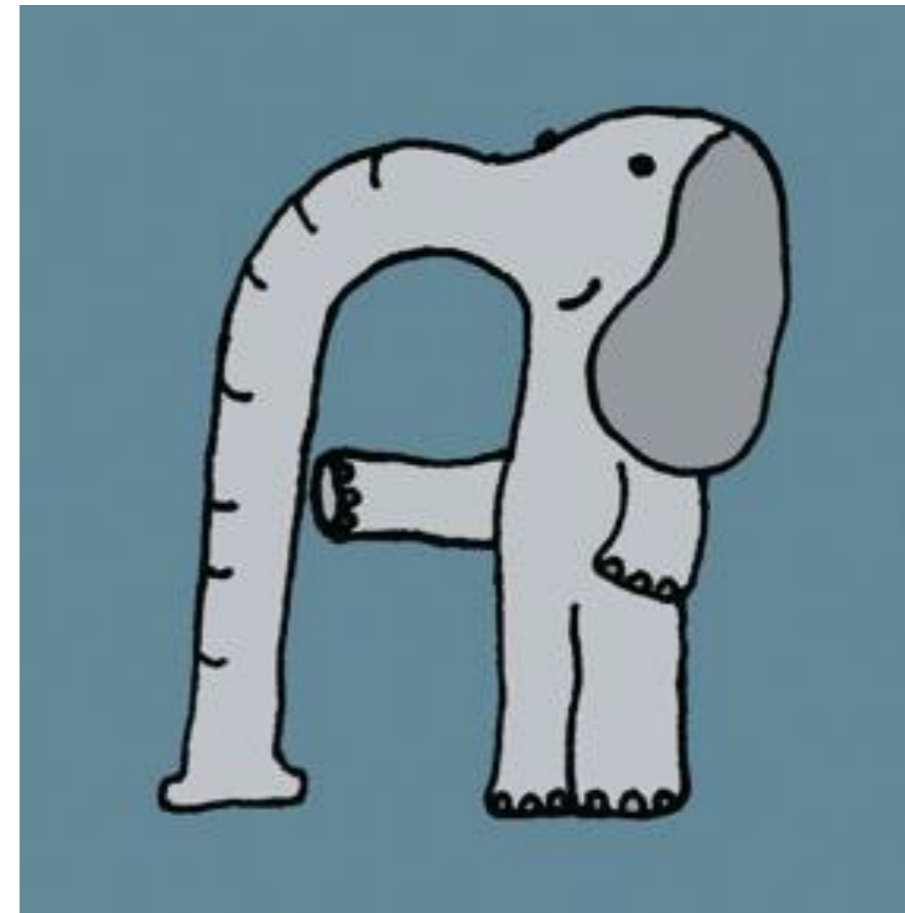


FIGURA 6.31. DISTORÇÃO

Hoje.

amanhã

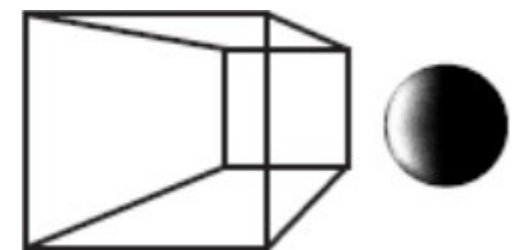
Exatidão | Distorção



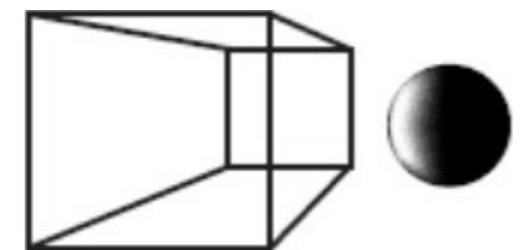
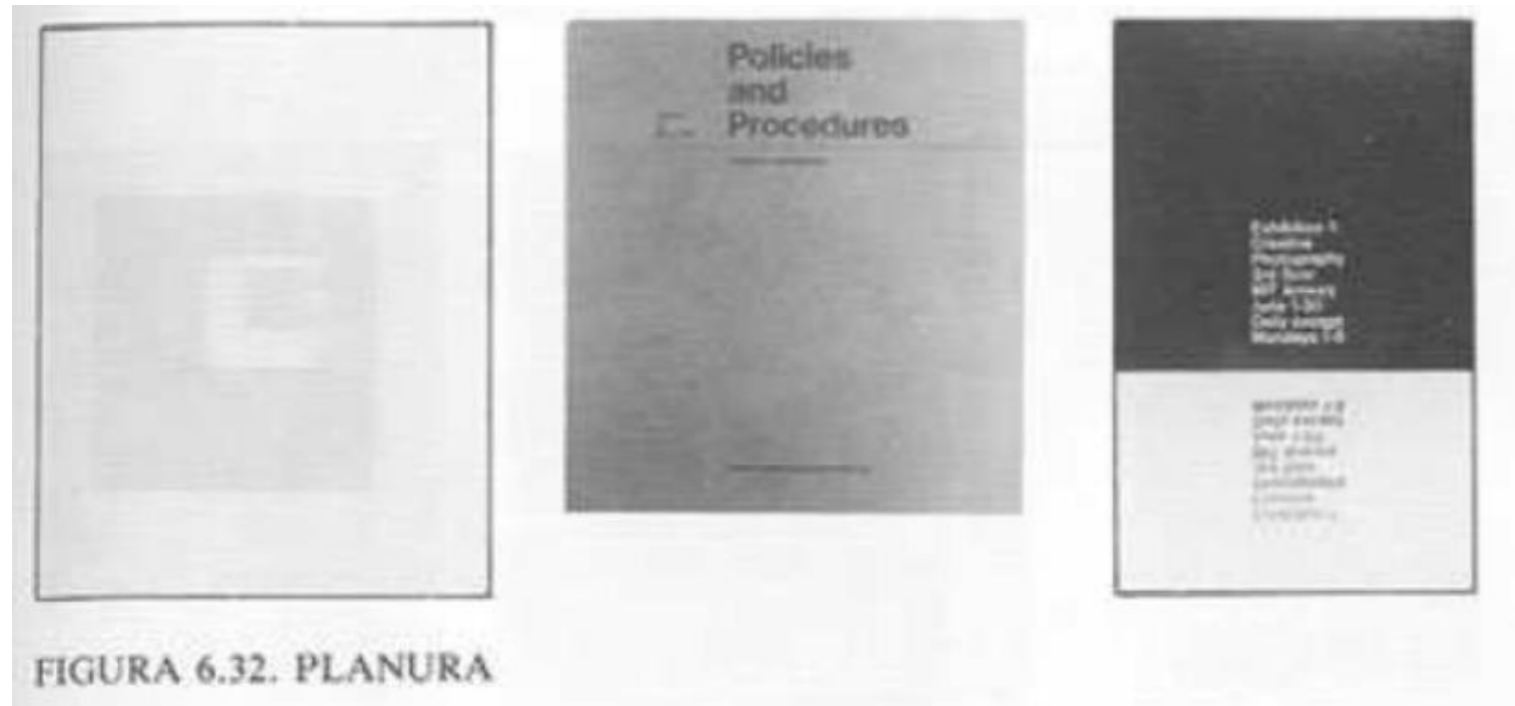
Plano | Profundidade

A técnica **plano** caracteriza-se pela ausência do uso da perspectiva.

A **profundidade** usa as regras da perspectiva através da representação tridimensional e dos efeitos de luz e sombra (claro-escuro).



Plano | Profundidade



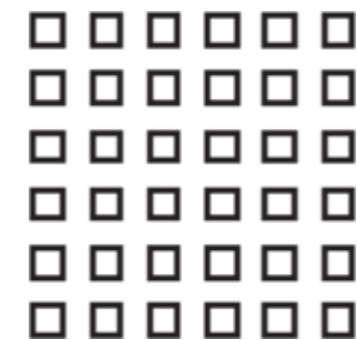
Plano I Profundidade



Sebastião Rodrigues

Sequencialidade | Casual

Uma ordem **sequencial** baseia-se numa composição que dispõe os elementos numa ordem lógica. Os conteúdos são dispostos segundo um padrão rítmico.



A técnica **casual** sugere a ausência de grelha compositiva. Visualmente representa uma desorganização intencional ou a apresentação accidental da informação visual.



Sequencialidade | Casual

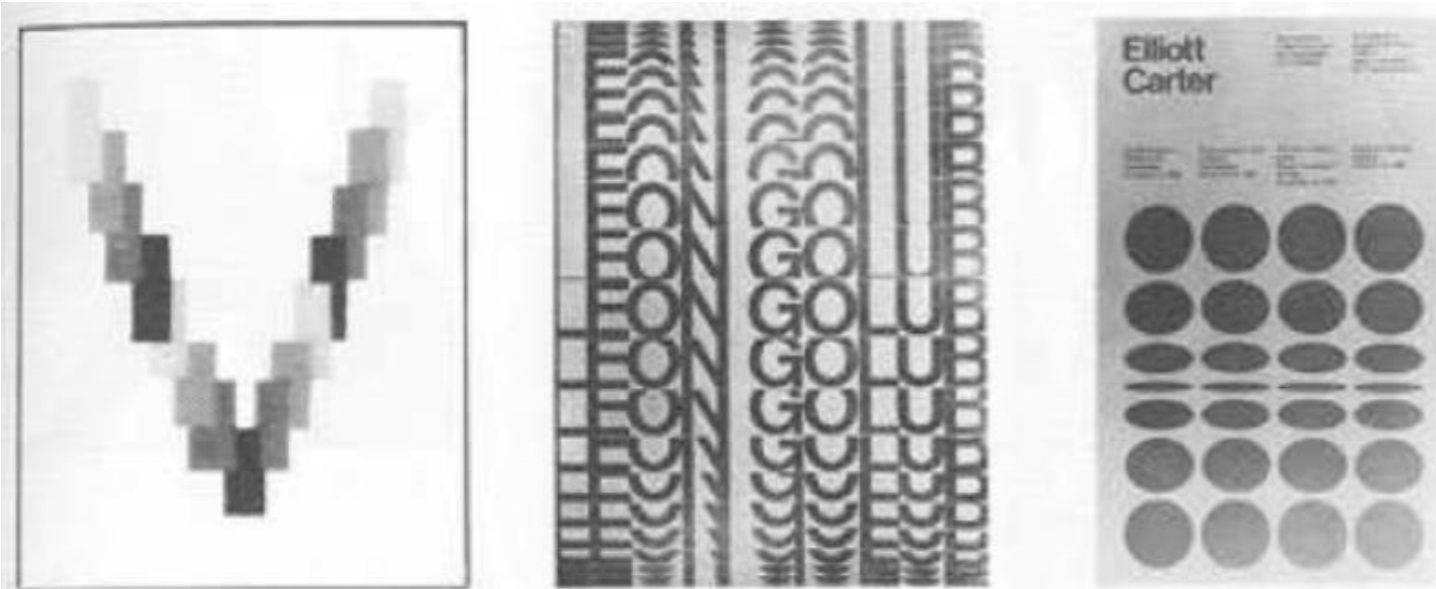


FIGURA 6.36. SEQUENCIALIDADE

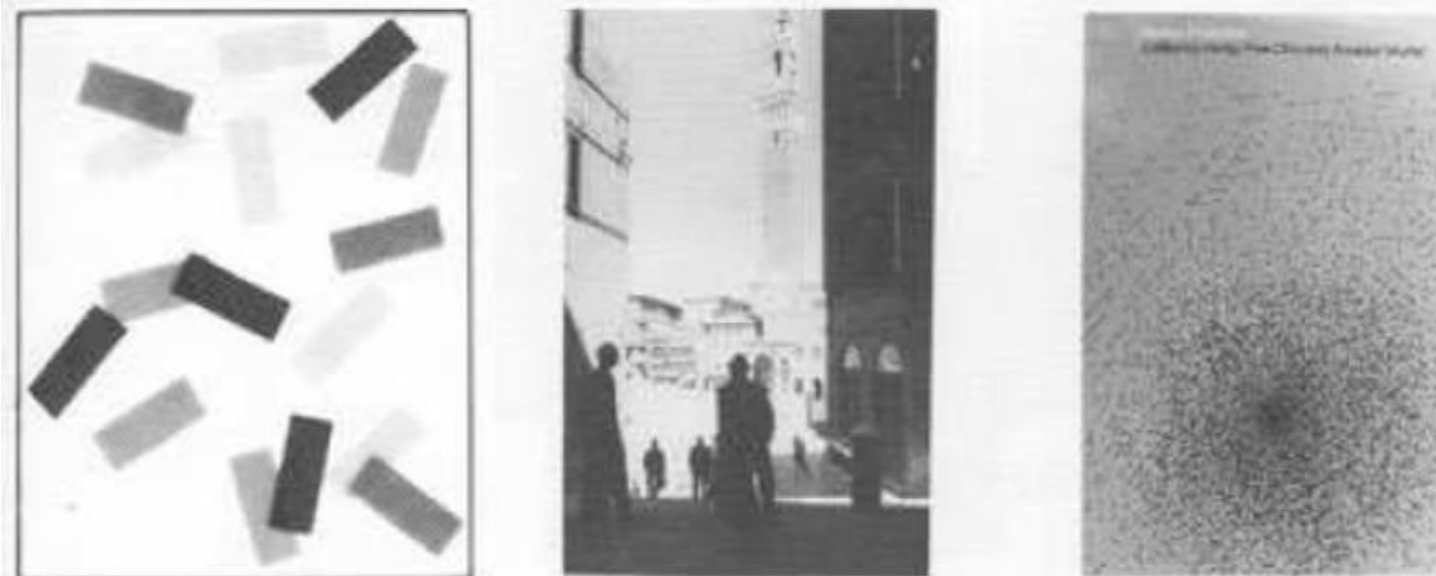


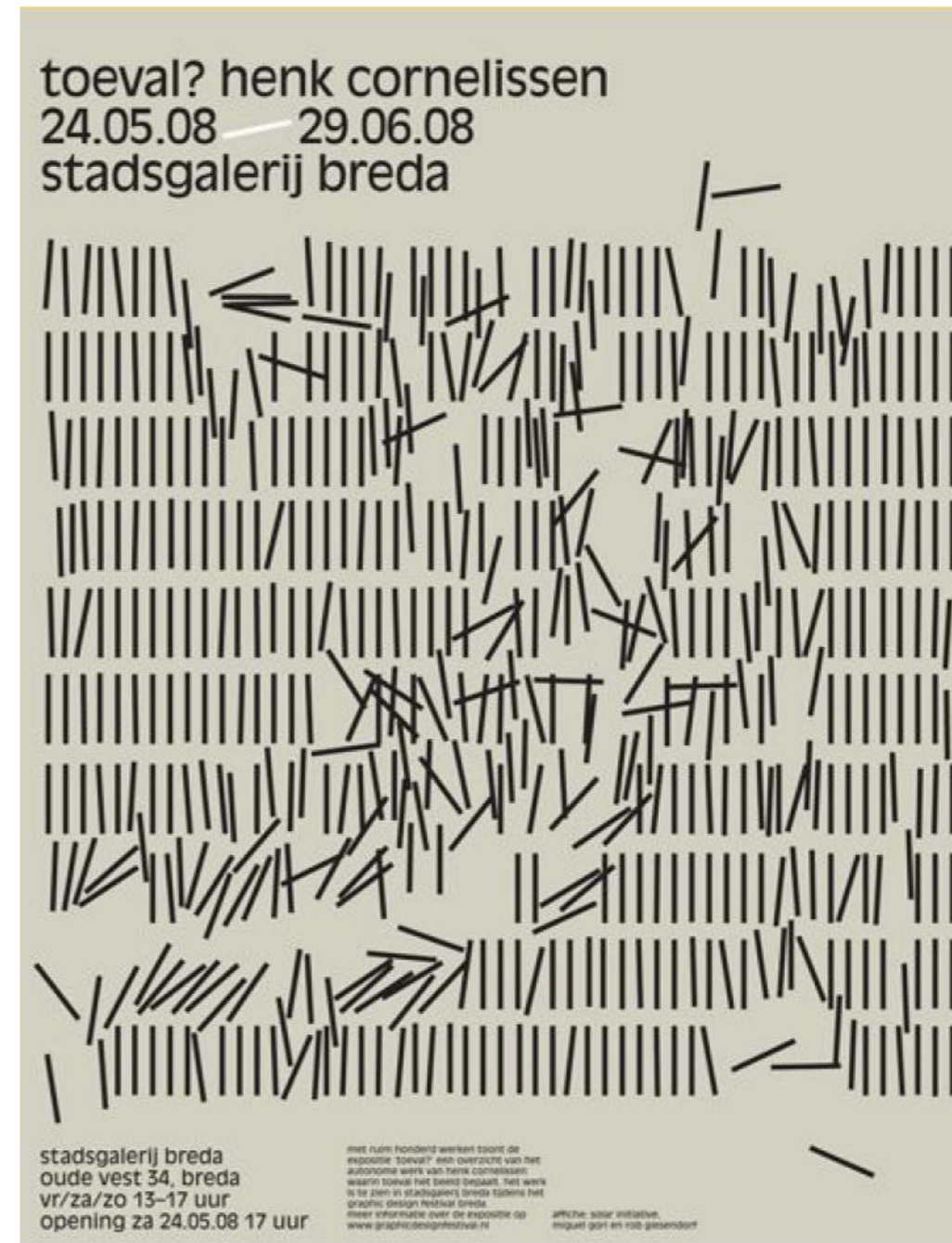
FIGURA 6.37. ACASO



Sequencialidade I Casual



Alan Fletcher



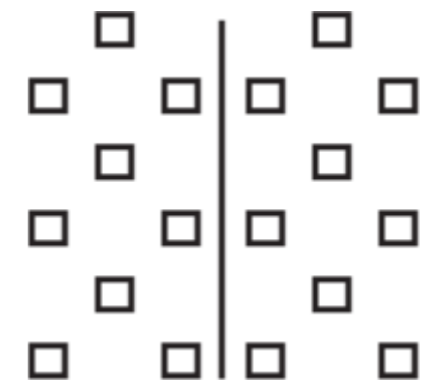
Rob Giesendorf in cooperation with Miguel Gori Toeval

Agudeza | Difusão

A **agudeza** é uma técnica visual que utiliza a precisão e o uso de contornos rígidos.



A **difusão** é uma composição que se preocupa menos com a precisão e mais com a criação.



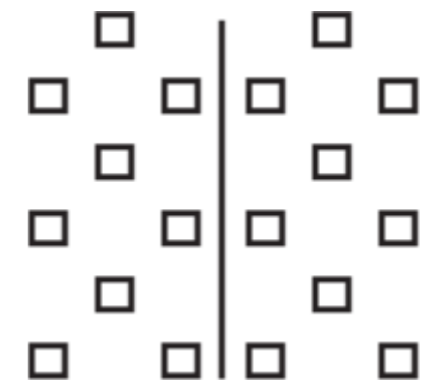
Agudeza | Difusão



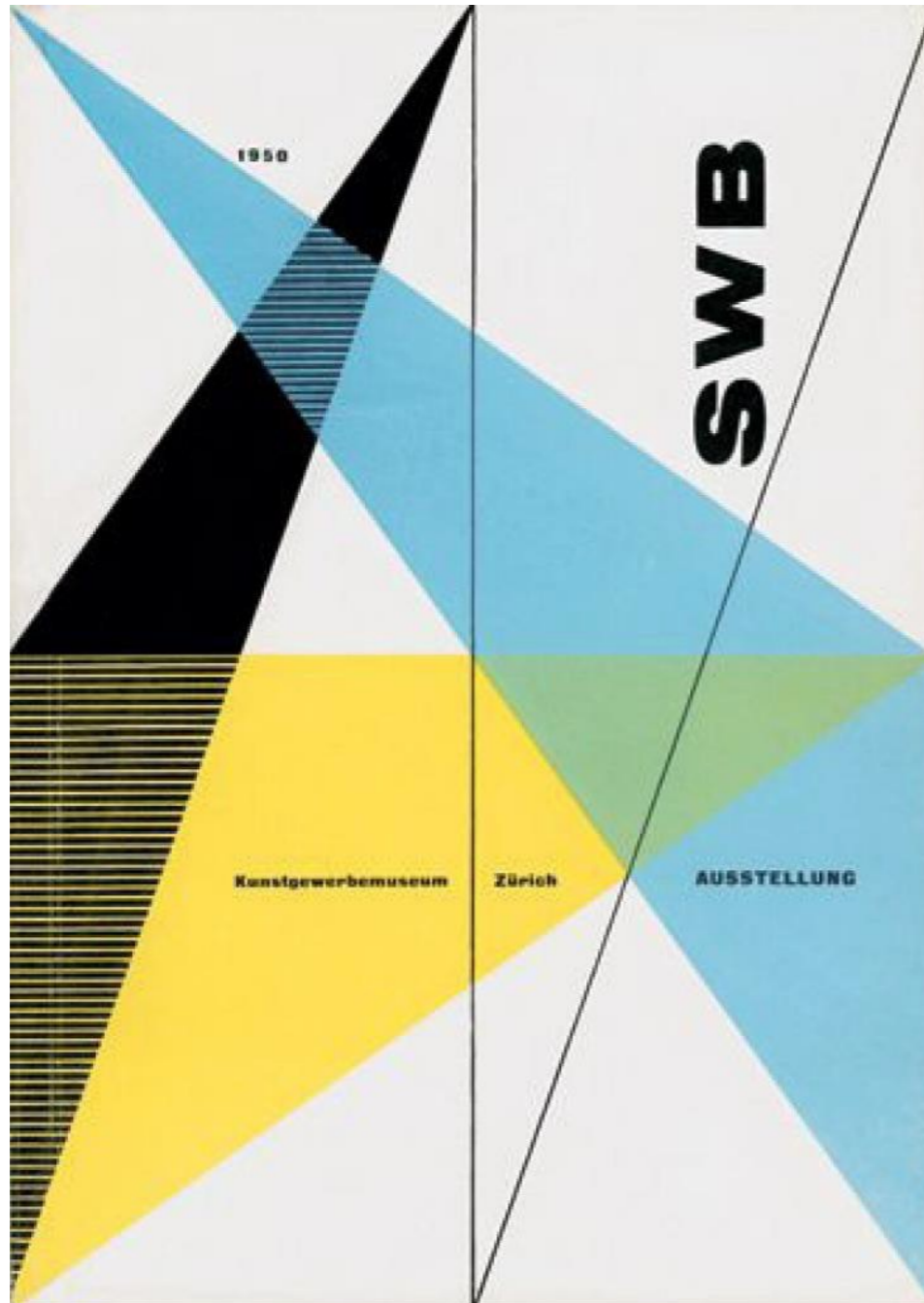
FIGURA 6.38. AGUDEZA



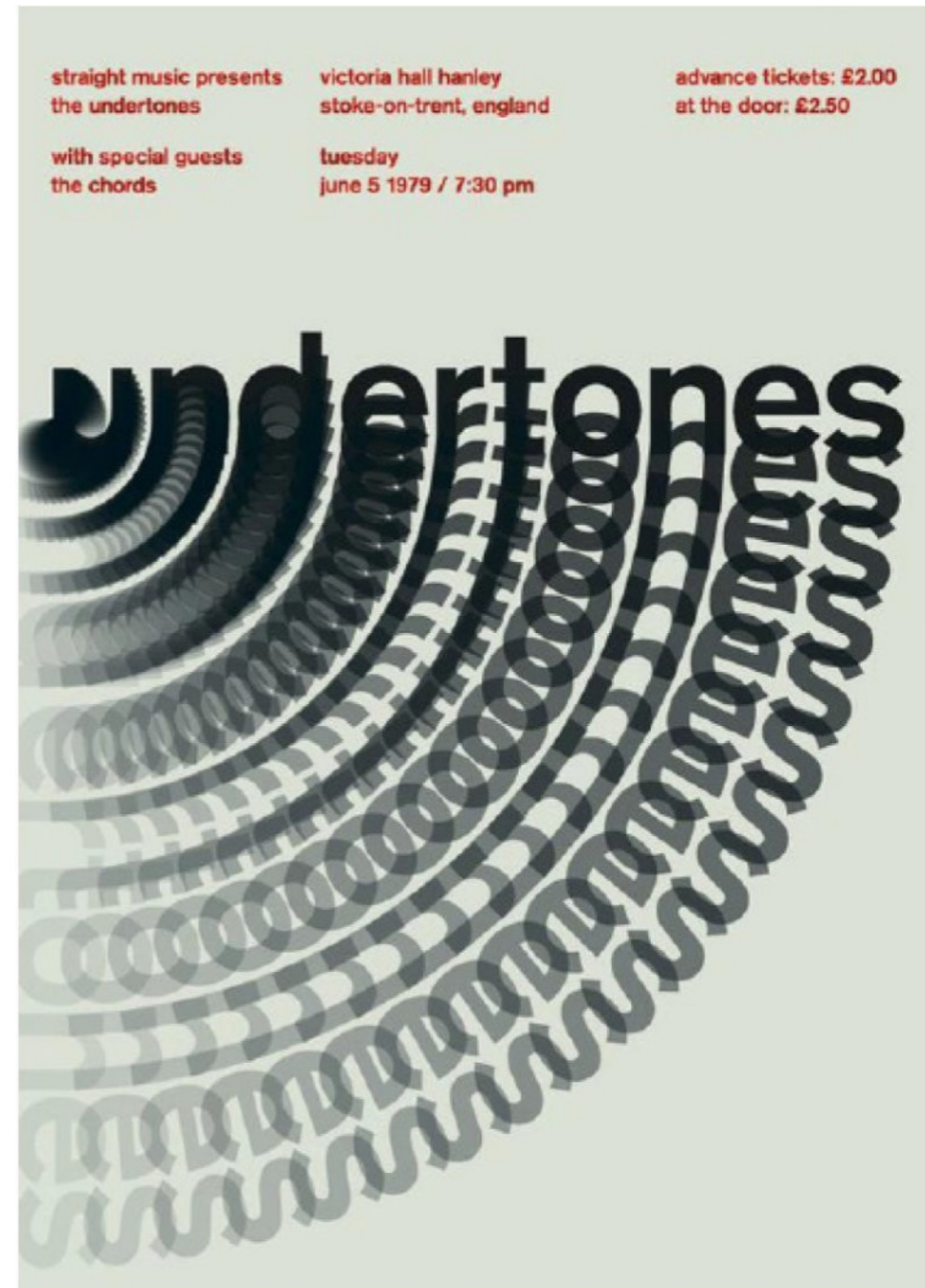
FIGURA 6.39. DIFUSÃO



Agudeza | Difusão



Hans Neuburg



Mike Joyce

Simetria | Assimetria

A **simetria** é o equilíbrio axial.
Trata-se de uma conceção visual
caraterizada pelo lógica e simplicidade.



A **assimetria** é uma composição
com ausência da simetria.



Simetria | Assimetria

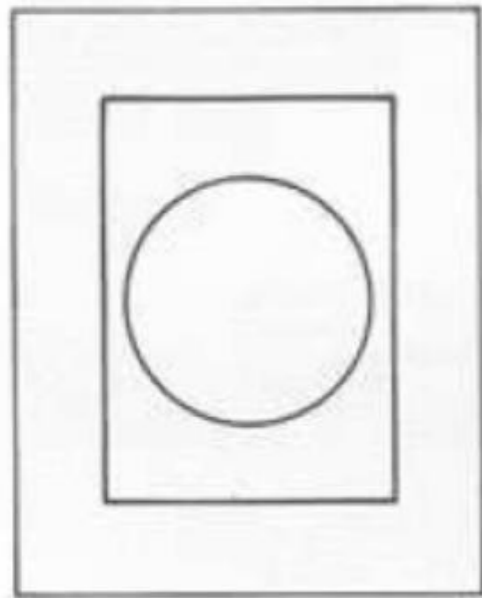


FIGURA 6.6. SIMETRIA

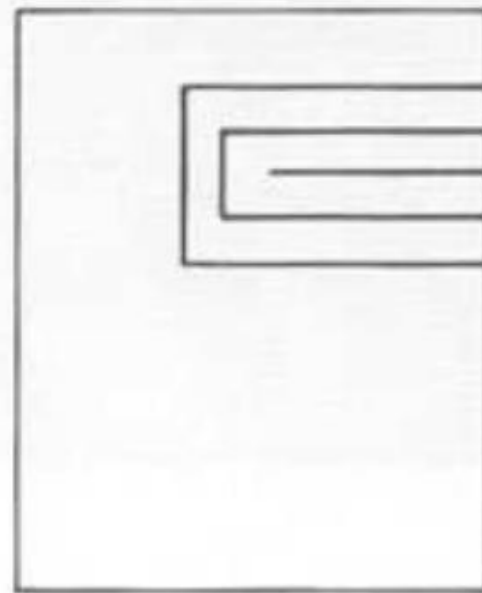


FIGURA 6.7. ASSIMETRIA



Simetria | Assimetria

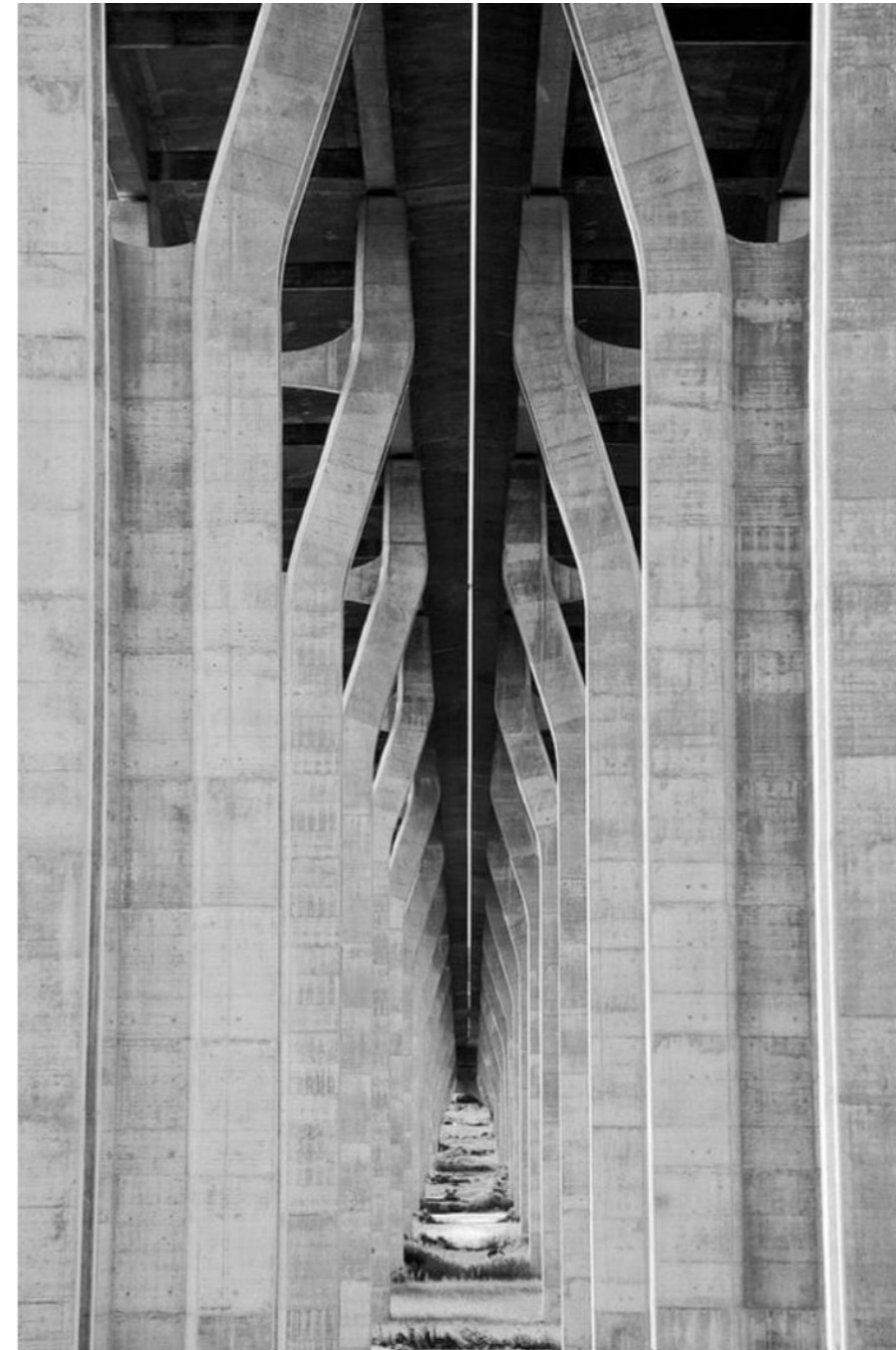


Noma Barr



Paul Rogers

Simetria | Assimetria



Saud Alrshiad

Regularidade | Irregularidade

A **regularidade** constitui a uniformidade dos elementos. A conceção de imagens visuais baseadas num princípio ou método de composição constante e invariável.



A **irregularidade** enfatiza o inesperado e o insólito. Não se identifica nenhuma regra compositiva.



Regularidade | Irregularidade

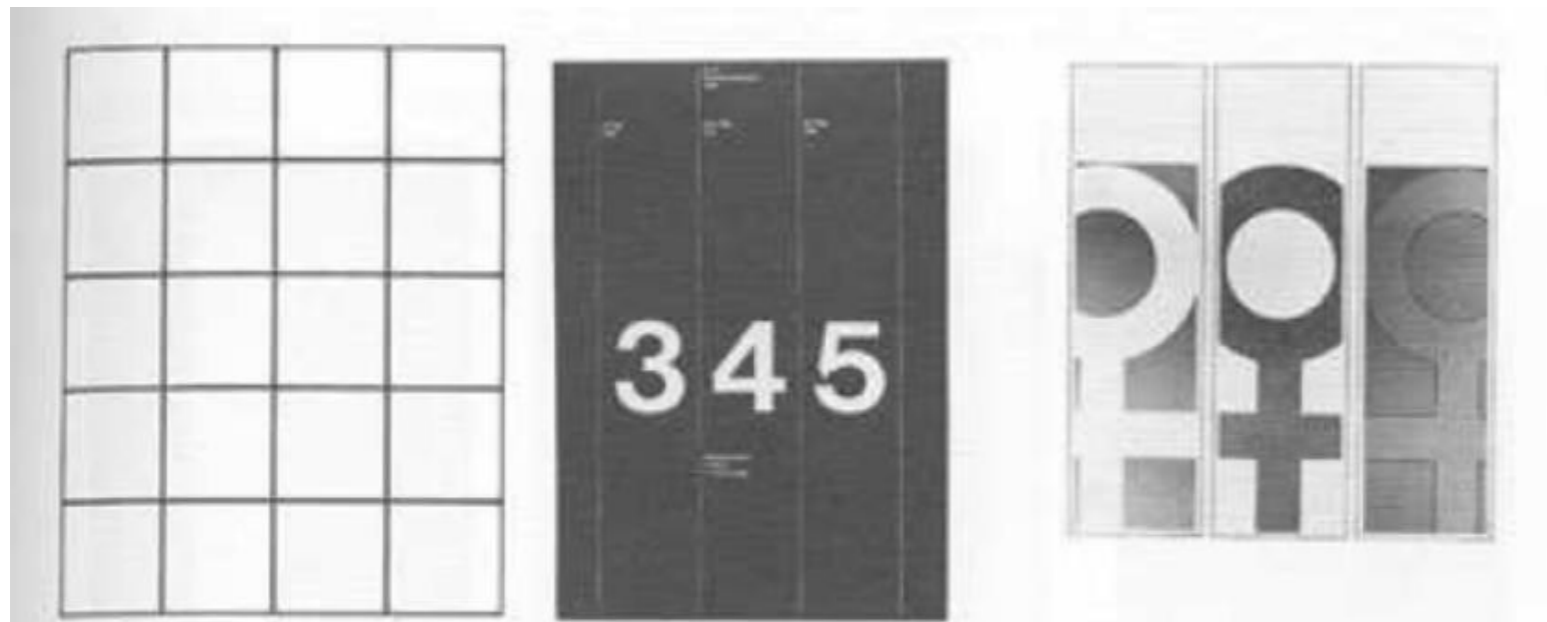


FIGURA 6.8. REGULARIDADE

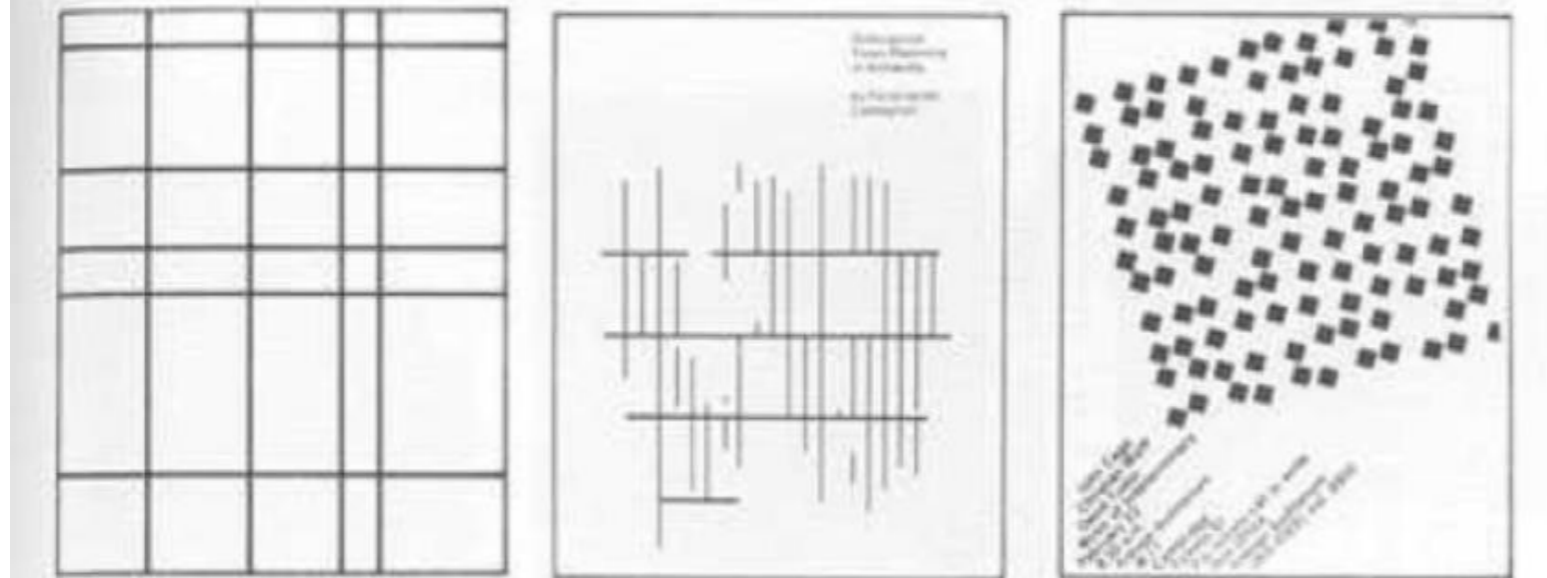
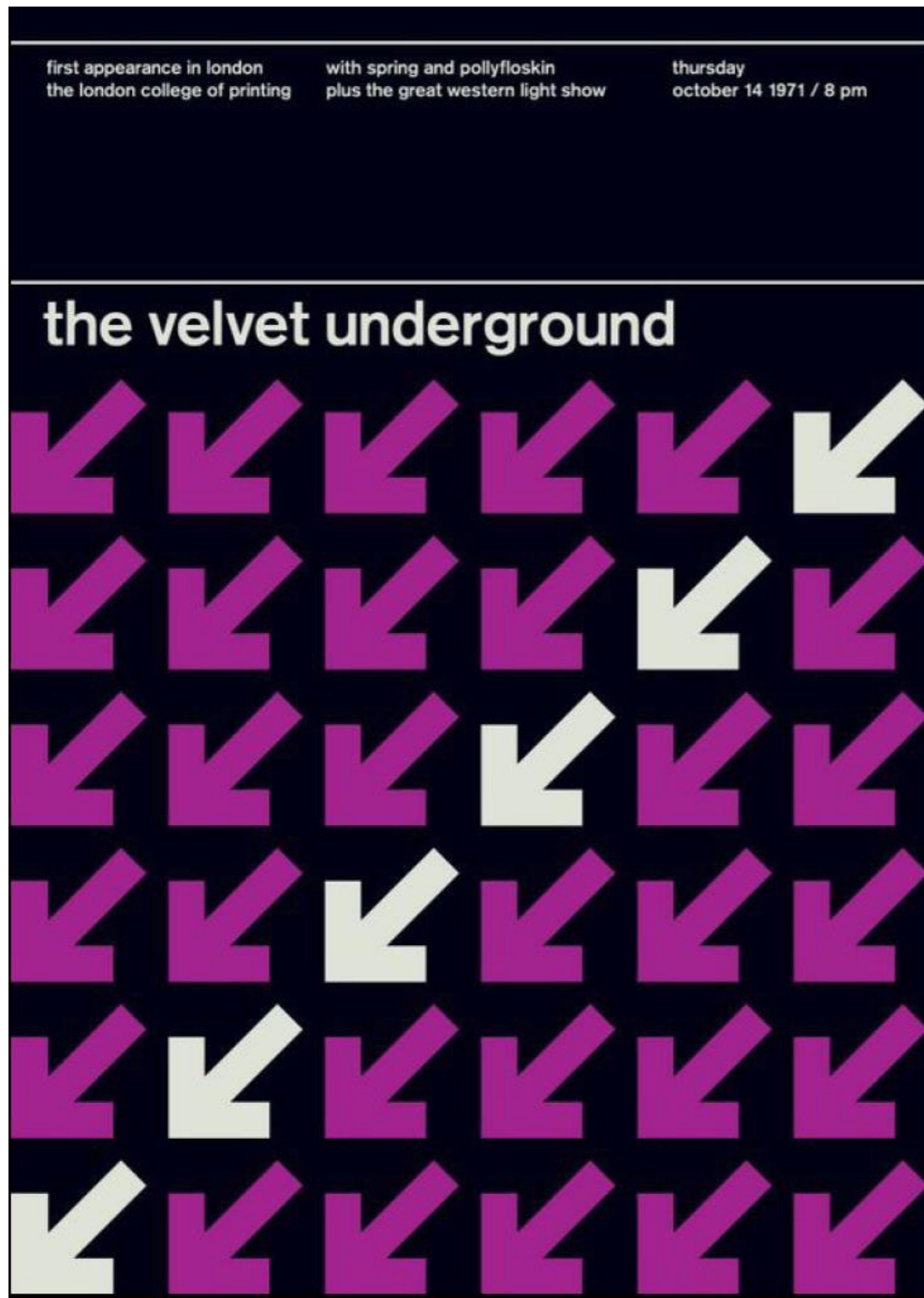


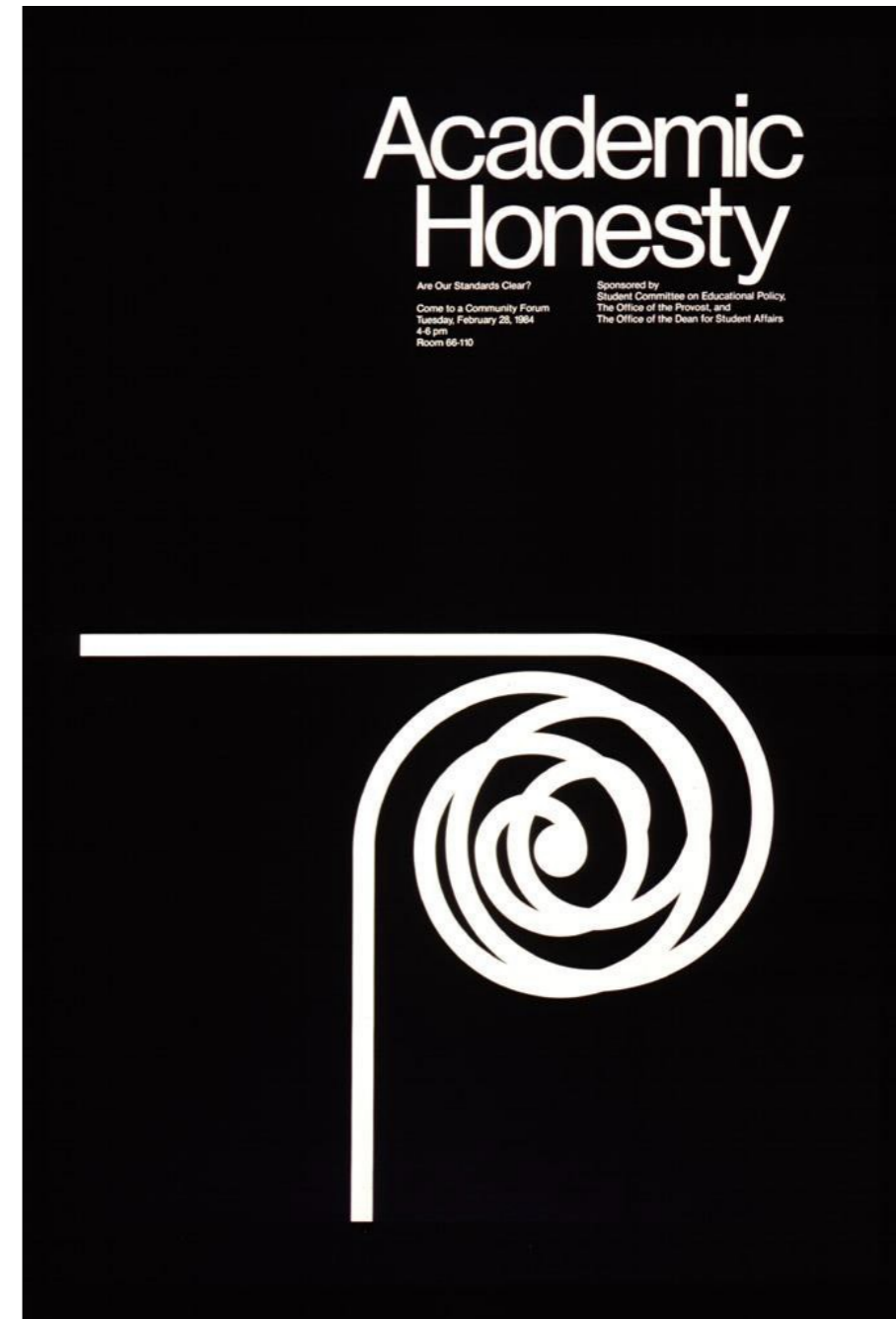
FIGURA 6.9. IRREGULARIDADE



Regularidade I Irregularidade



Mike Joyce



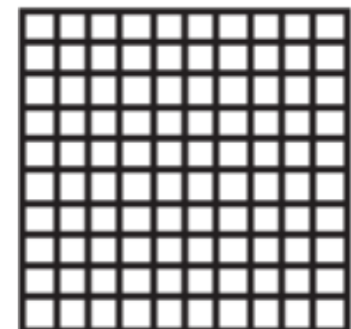
Jacqueline Casey

Simplicidade | Complexidade

A **simplicidade** é uma técnica visual que envolve o imediato e a uniformidade da forma elementar, sem a utilização de elaborações secundárias.



A **complexidade** compreende uma multiplicidade visual constituída por inúmeras unidades e forças elementares.



Simplicidade | Complexidade

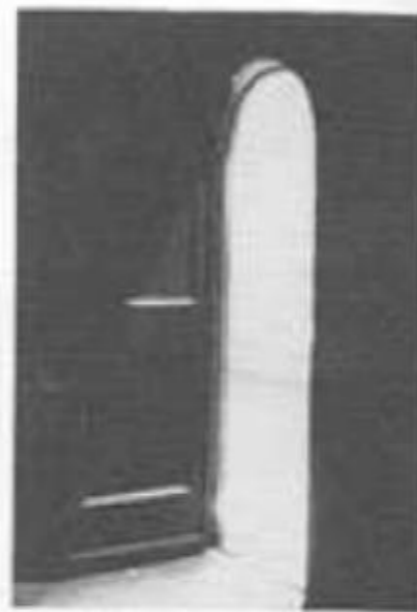
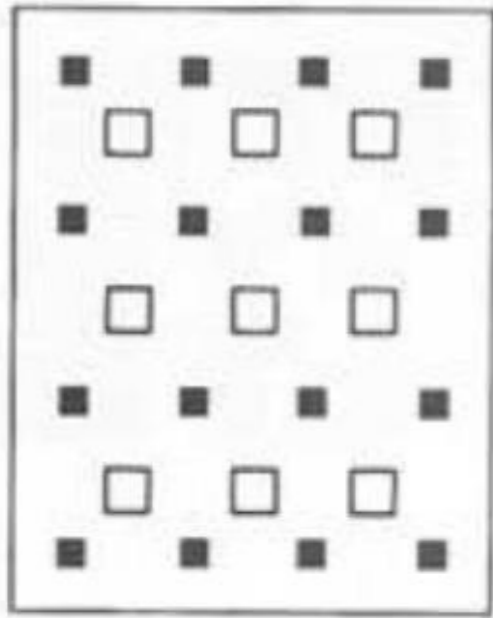


FIGURA 6.10. SIMPLICIDADE

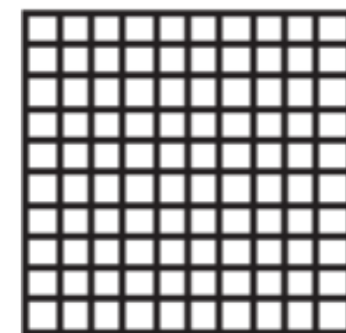
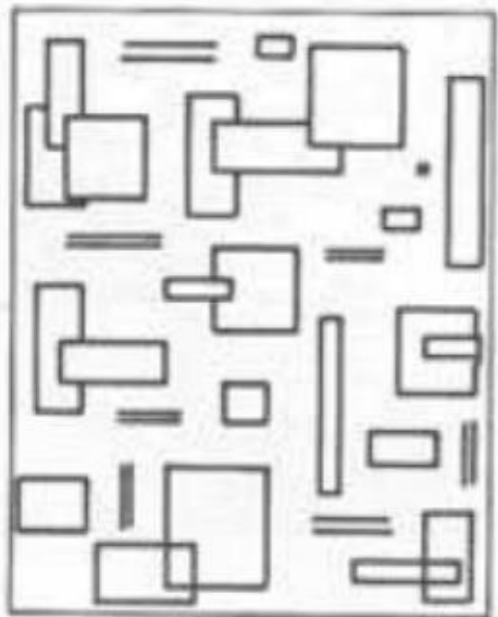
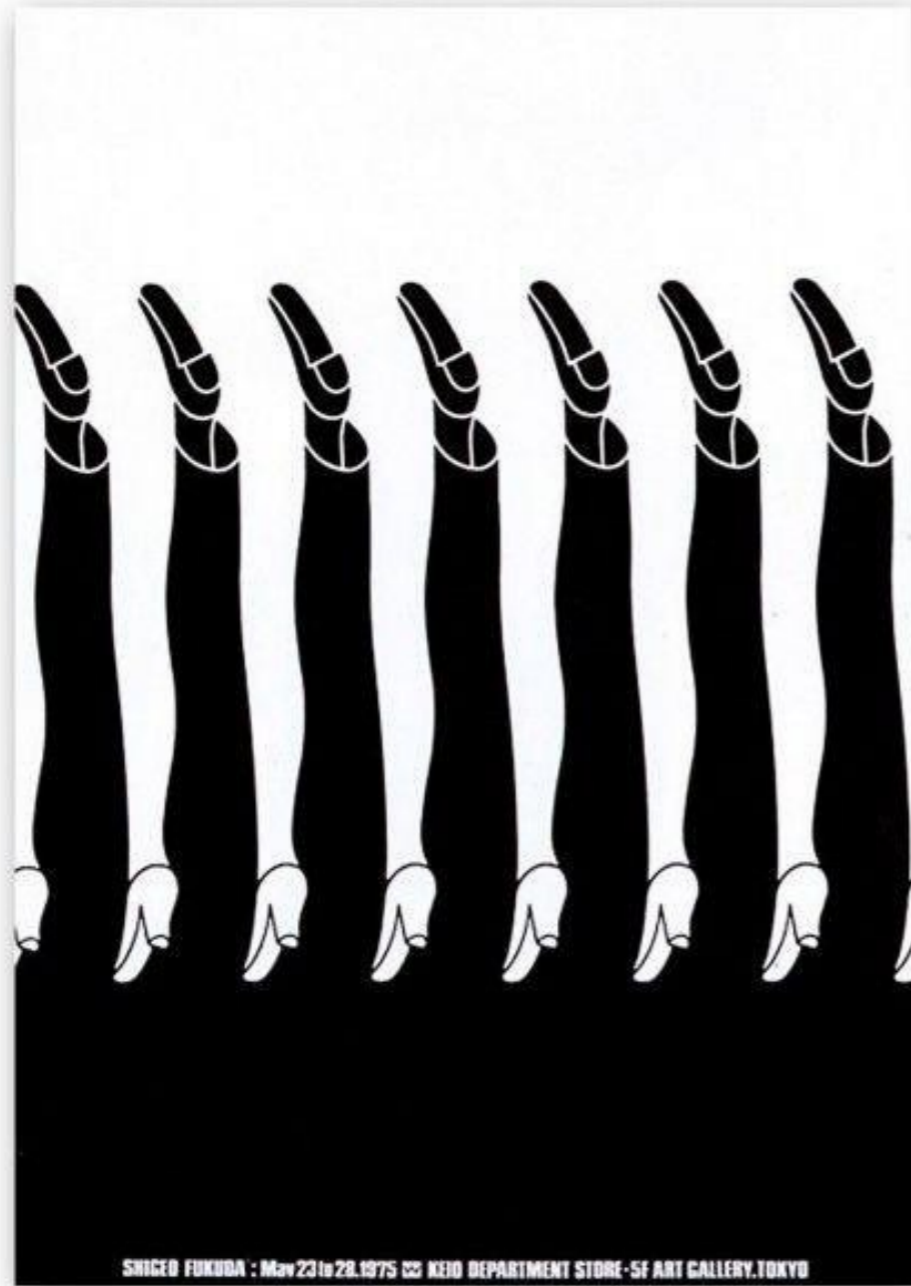
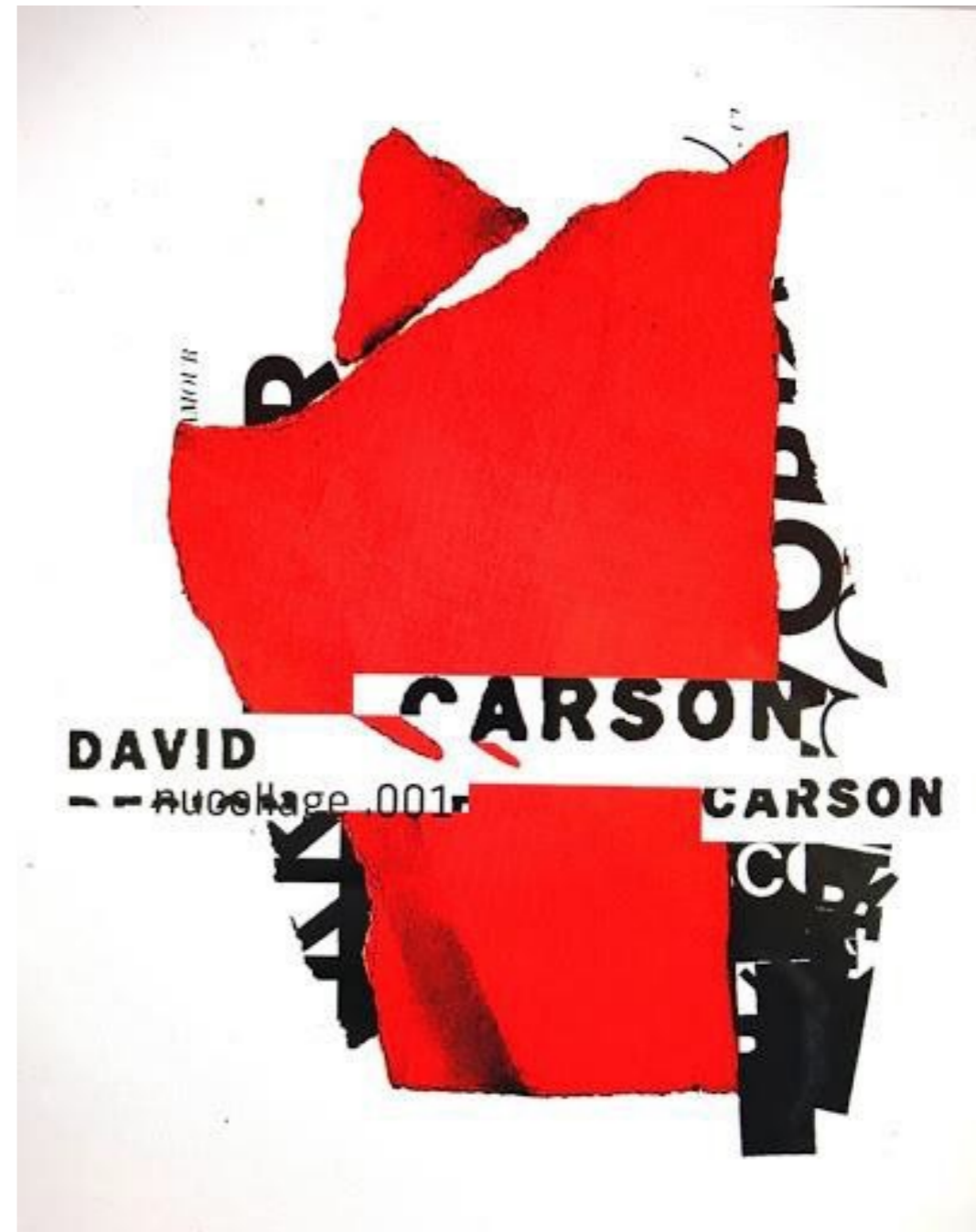


FIGURA 6.11. COMPLEXIDADE

Simplicidade | Complexidade



Shigeo Fukuda



David Carson

Estabilidade | Variação

A **estabilidade** é a técnica que expressa a compatibilidade visual e desenvolve uma composição dominada por uma abordagem temática uniforme e coerente.



A **variação** representa diversidade usando mutações controladas do tema dominante na composição.



Estabilidade | Variação

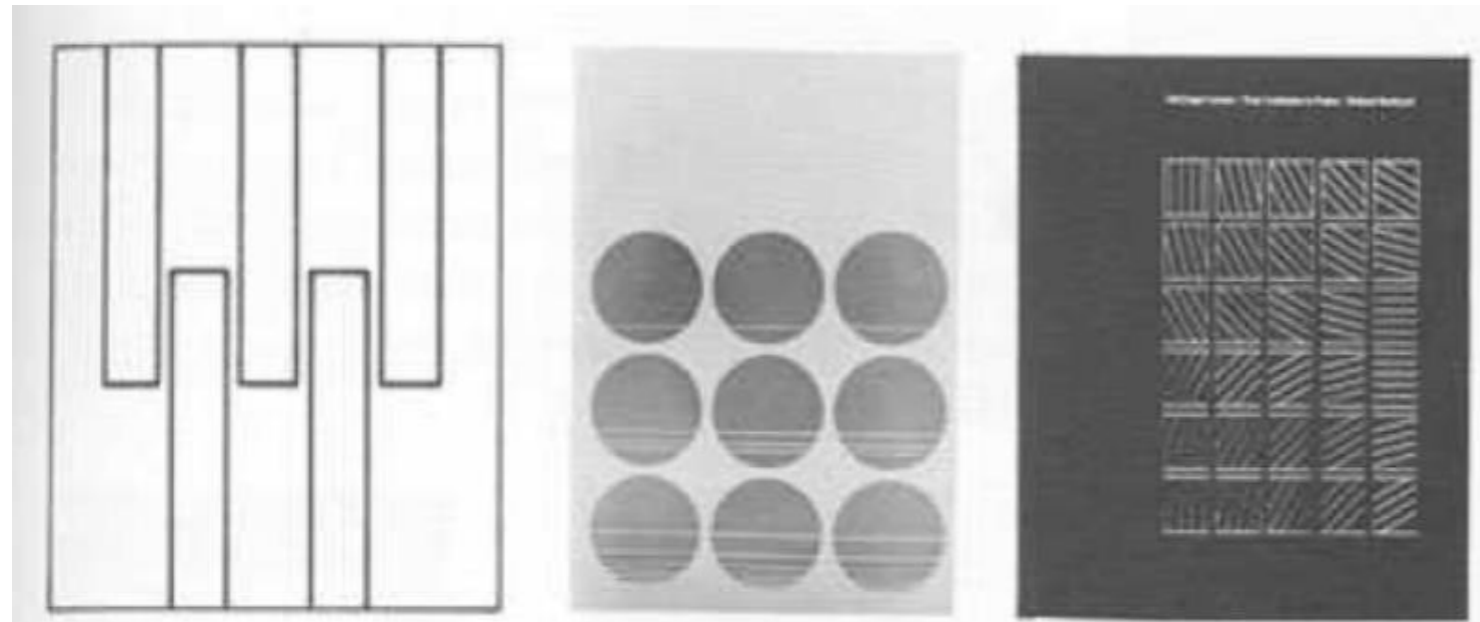


FIGURA 6.28. ESTABILIDADE



FIGURA 6.29. VARIAÇÃO

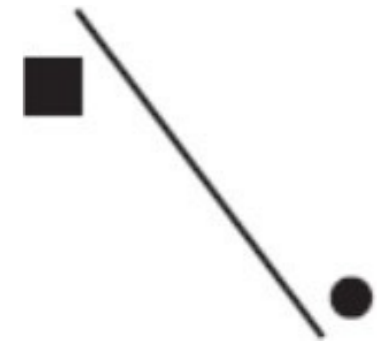


Estabilidade | Variação



Minimização | Exagero

A **minimização** procura obter a máxima resposta a partir de elementos mínimos.



O **exagero** recorre ao extravagante, ampliando a expressividade, na tentativa de intensificar e amplificar a comunicação.



Minimização | Exagero

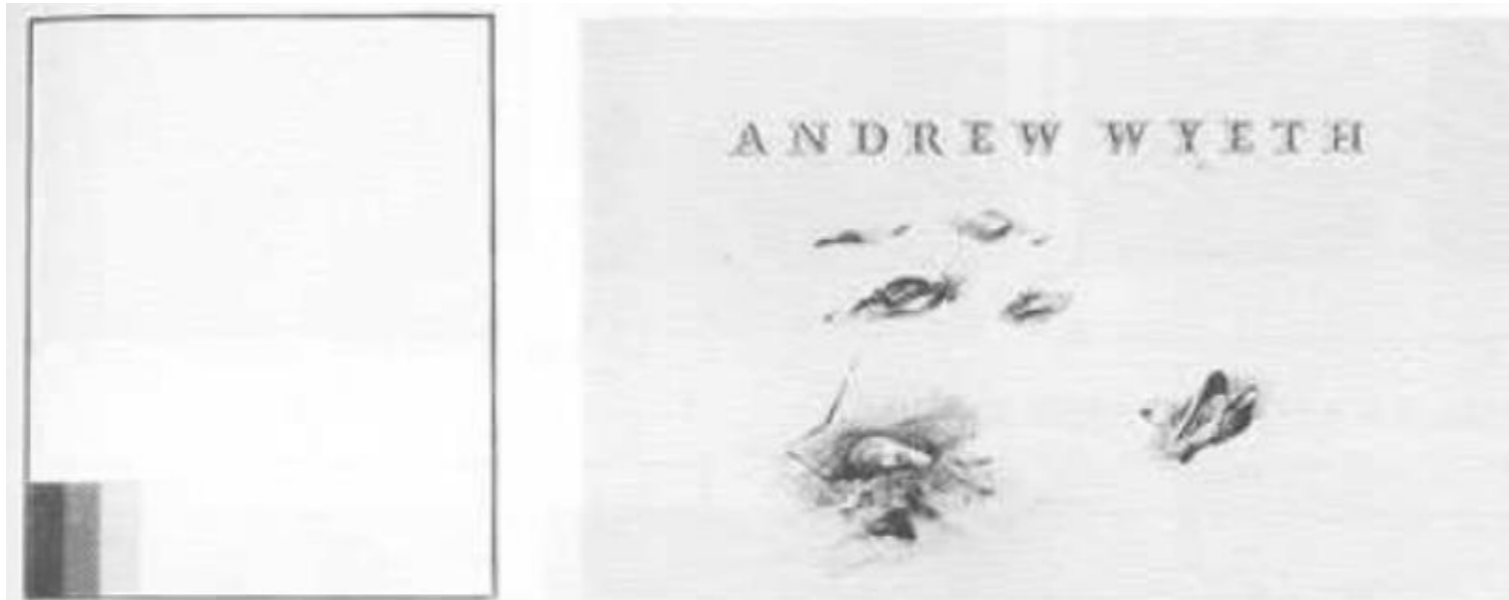


FIGURA 6.16. MINIMIZAÇÃO

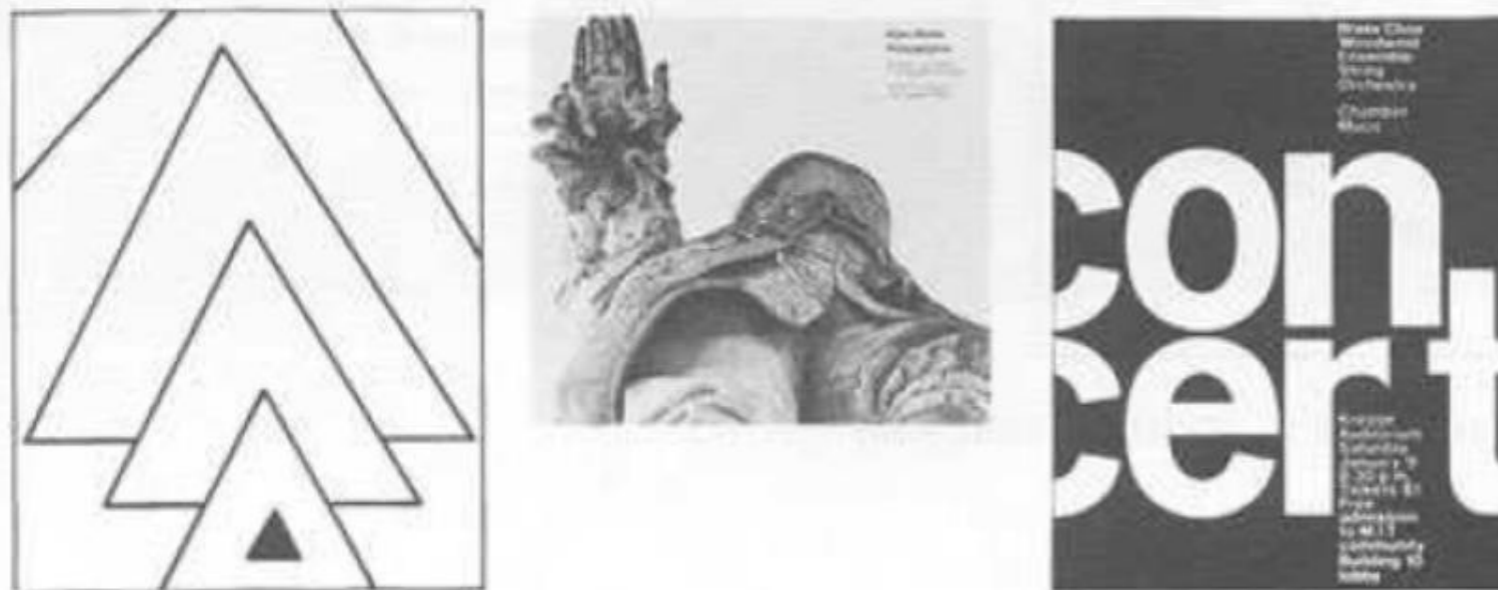
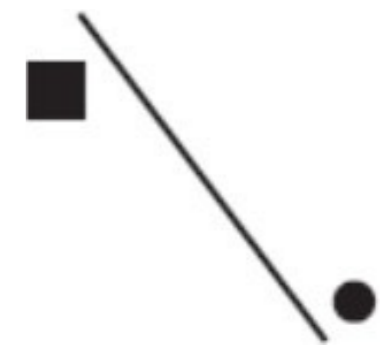


FIGURA 6.17. EXAGERO



Minimização | Exagero



Singularidade | Justaposição

A **singularidade** focaliza a composição a um tema isolado e independente que não conta com o apoio de quaisquer outros estímulos visuais.



A **justaposição** exprime a interação de estímulos visuais. Estabelece relações e comparações entre os diversos signos visuais.



Singularidade | Justaposição

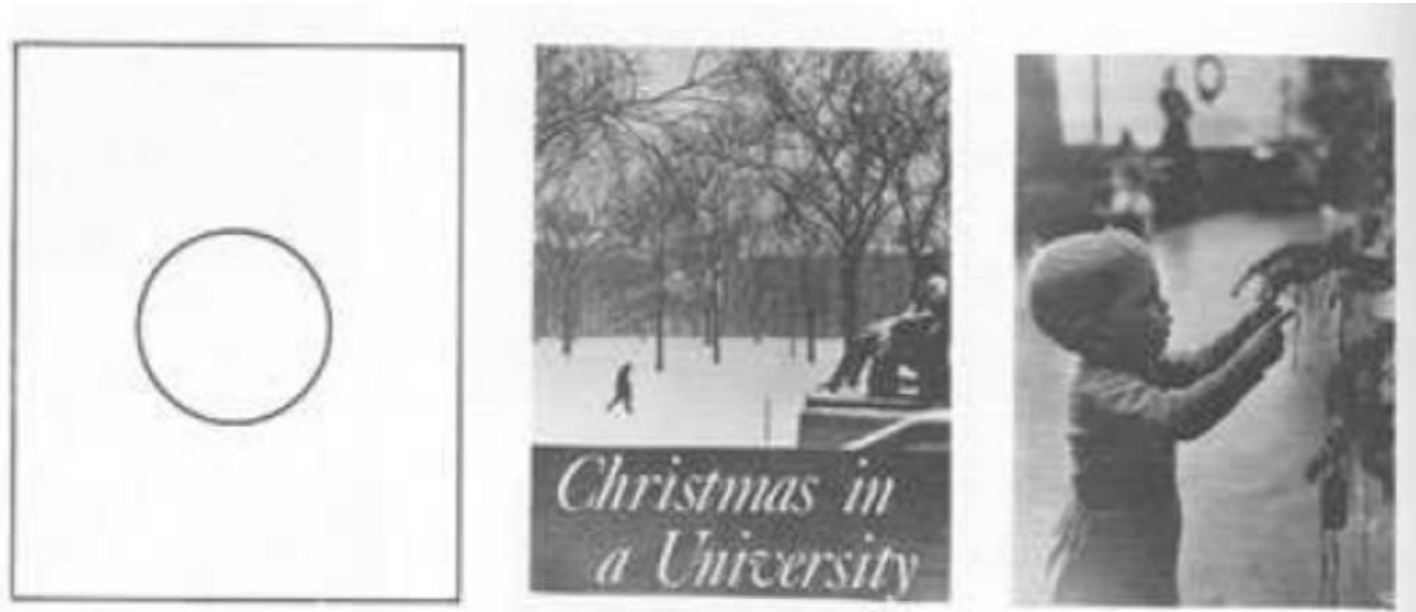


FIGURA 6.34. SINGULARIDADE

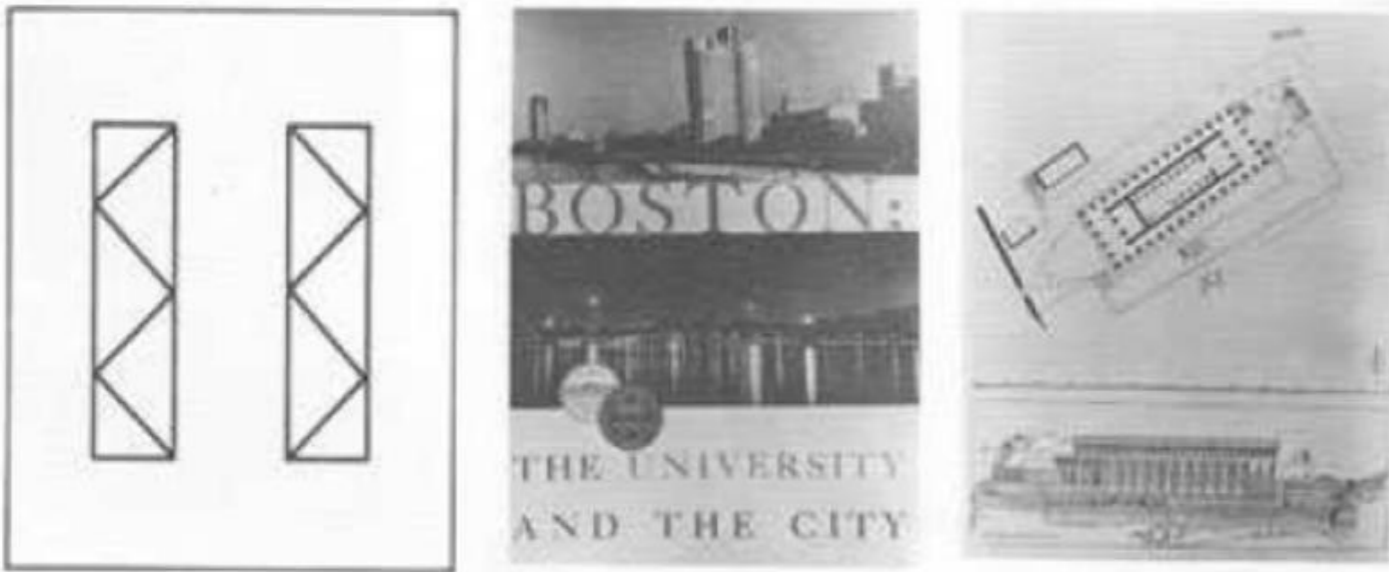
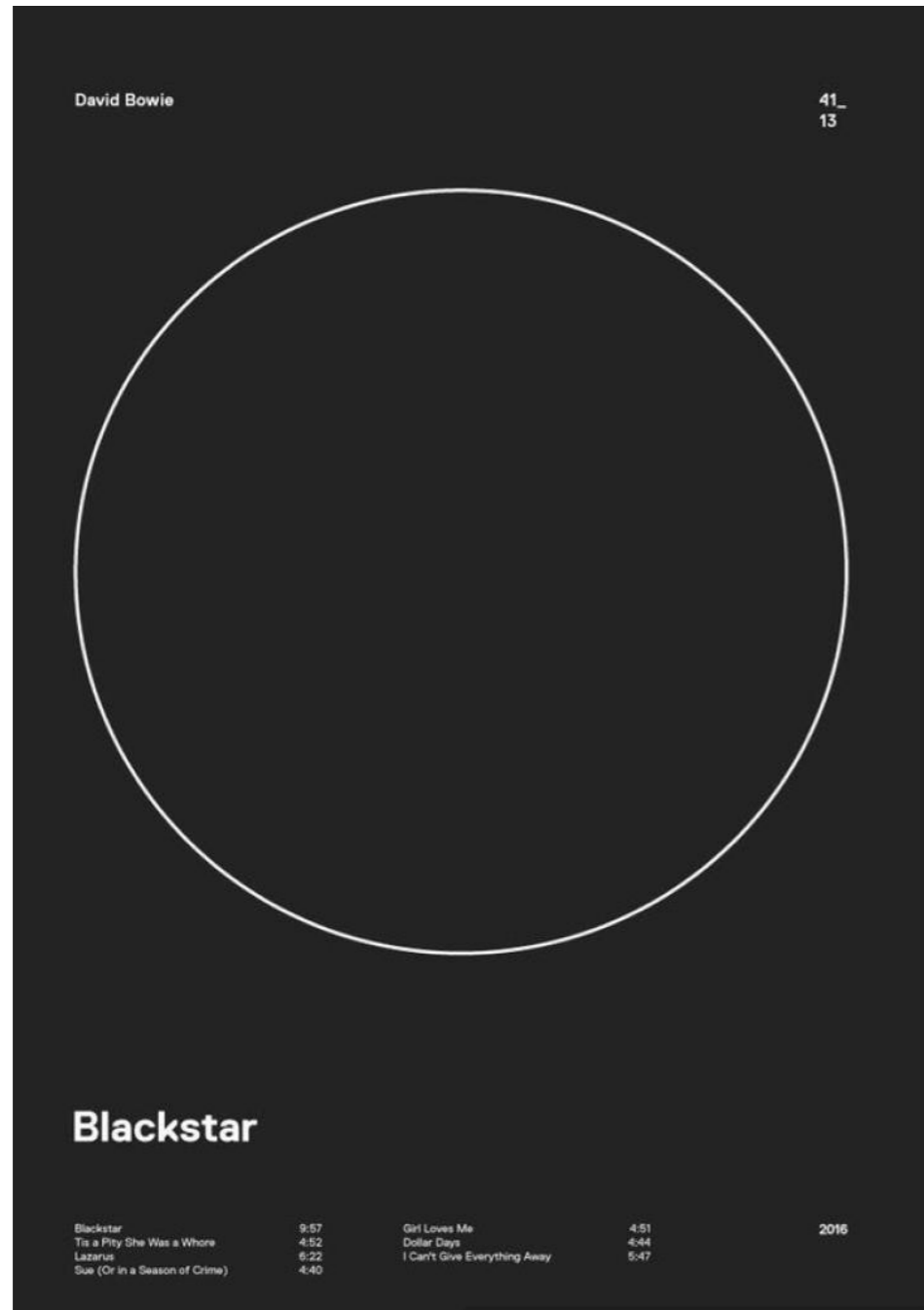


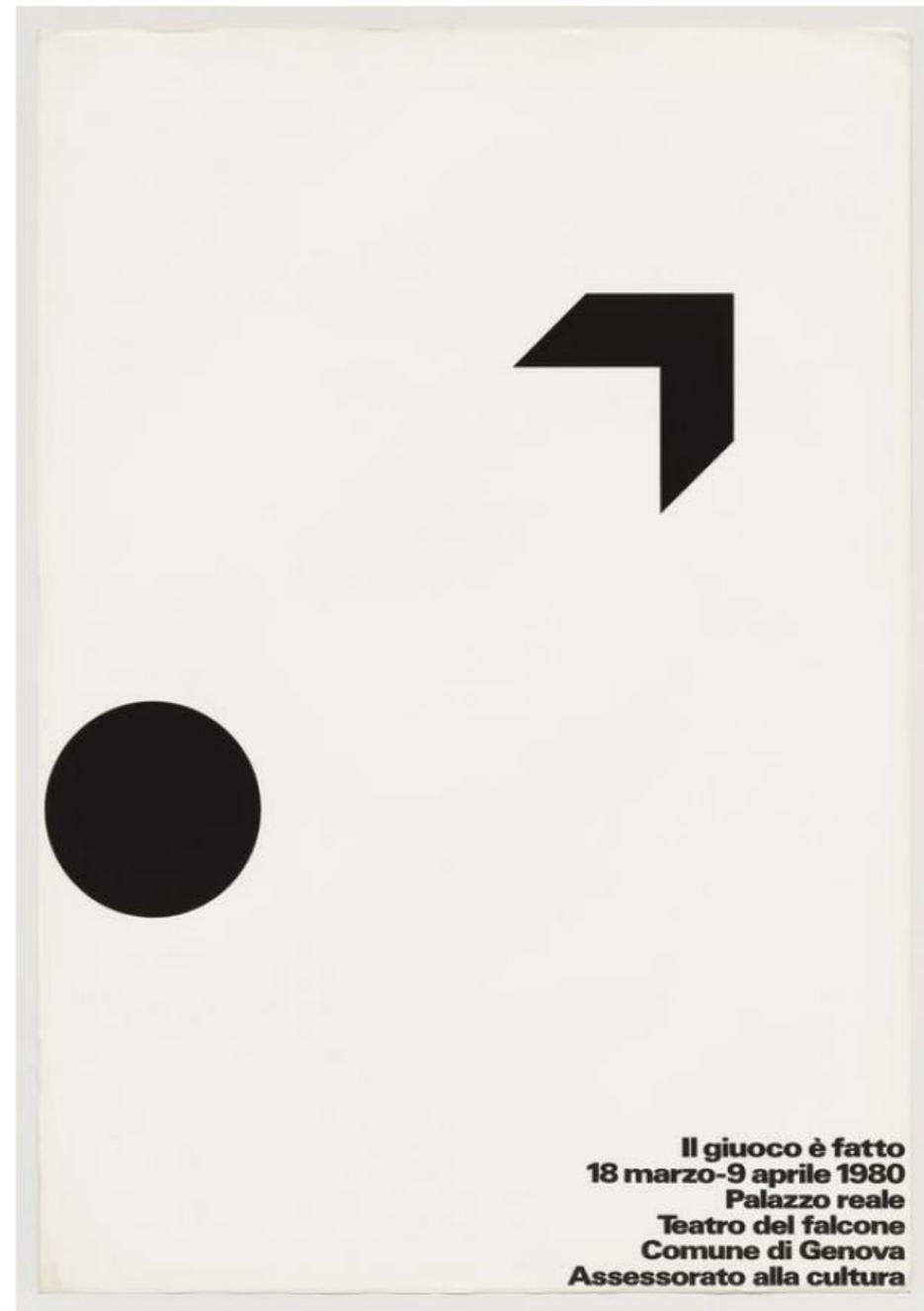
FIGURA 6.35. JUSTAPOSIÇÃO



Singularidade I Justaposição



Devin Sager

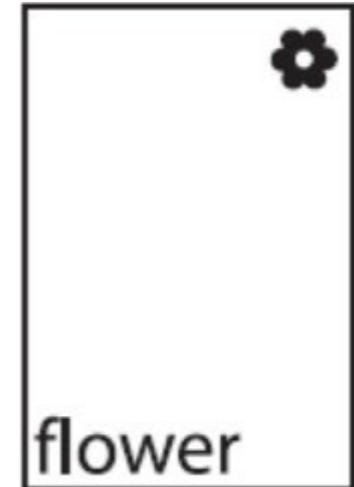


Angiolo Giuseppe Fronzoni

Subtileza | Ousadia

A **subtiliza** sugere uma composição visual delicada e requintada.

A **ousadia** é uma técnica utilizada com audácia, uma vez que objetivo é obter a máxima visibilidade.



Subtileza | Ousadia

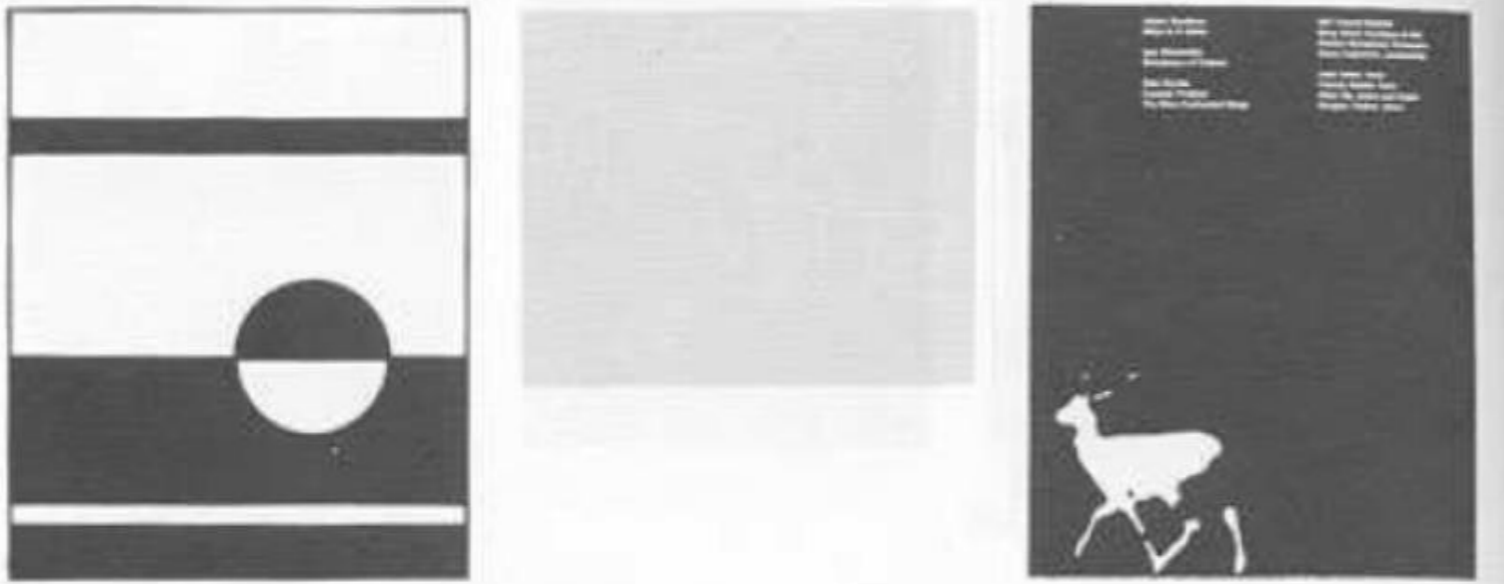


FIGURA 6.22. SUTILEZA

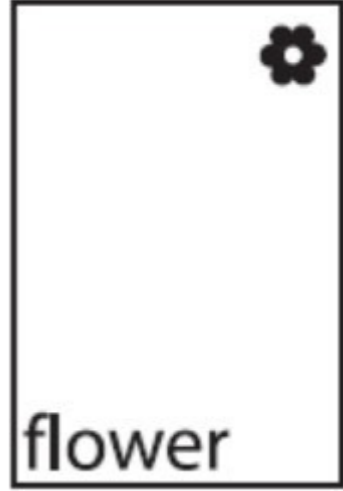


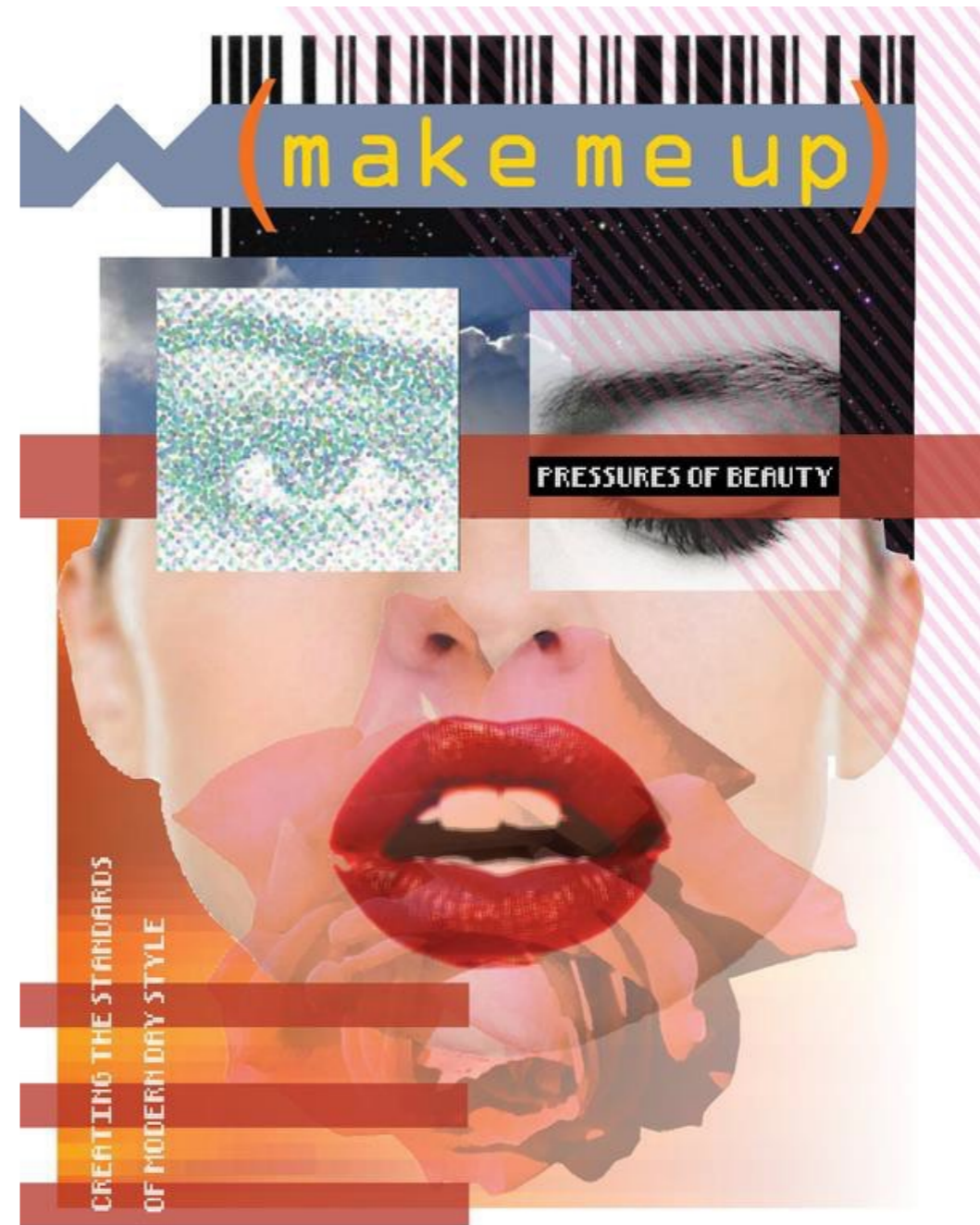
FIGURA 6.23. OUSADIA



Subtileza | Ousadia



Vasilis Marmatakis



April Greiman

Equilíbrio | Instabilidade

O **equilíbrio** é o elemento mais importante das técnicas visuais. A importância desta técnica baseia-se na percepção humana e na necessidade da sua presença.

A **instabilidade** é a ausência de equilíbrio.



Equilíbrio | Instabilidade

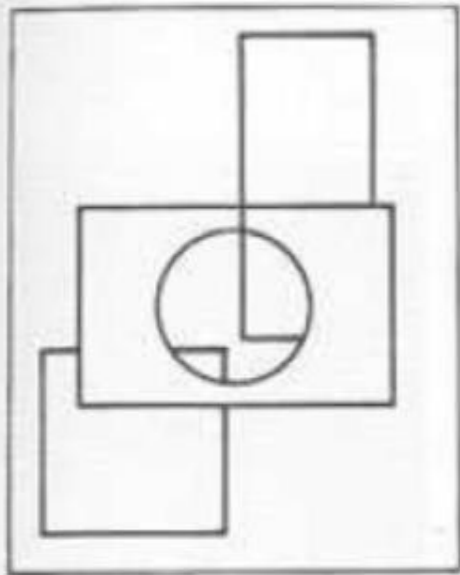


FIGURA 6.4. EQUILÍBRIO

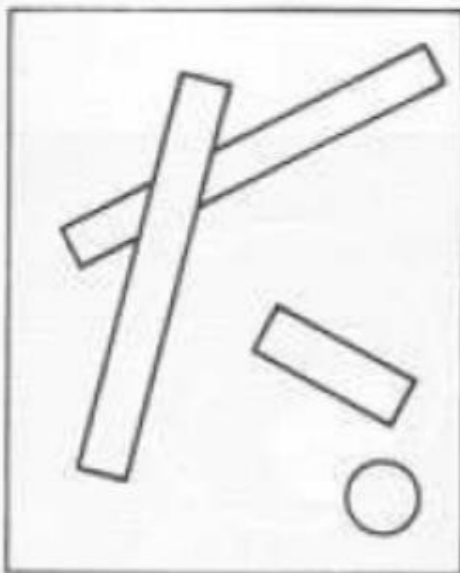
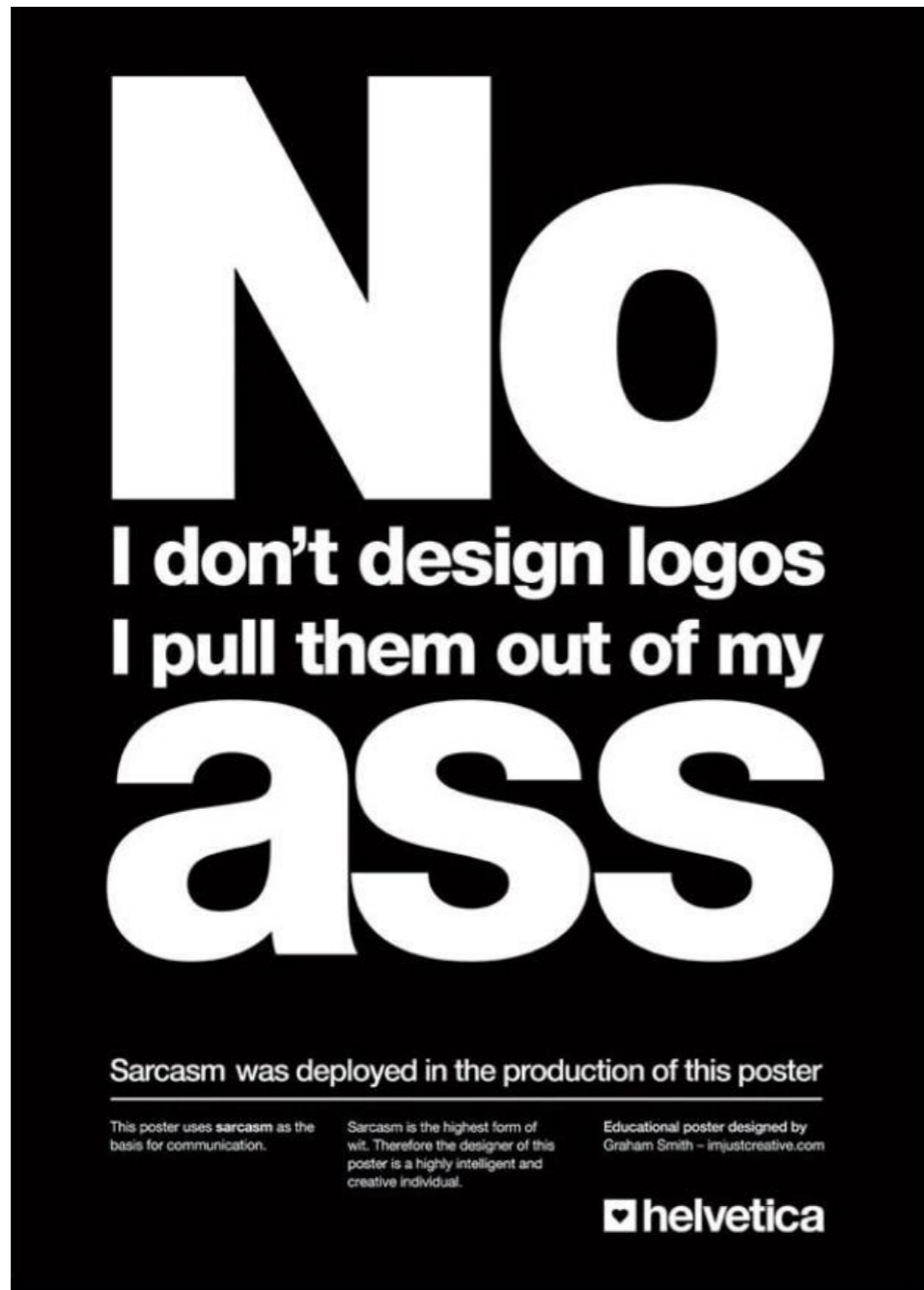


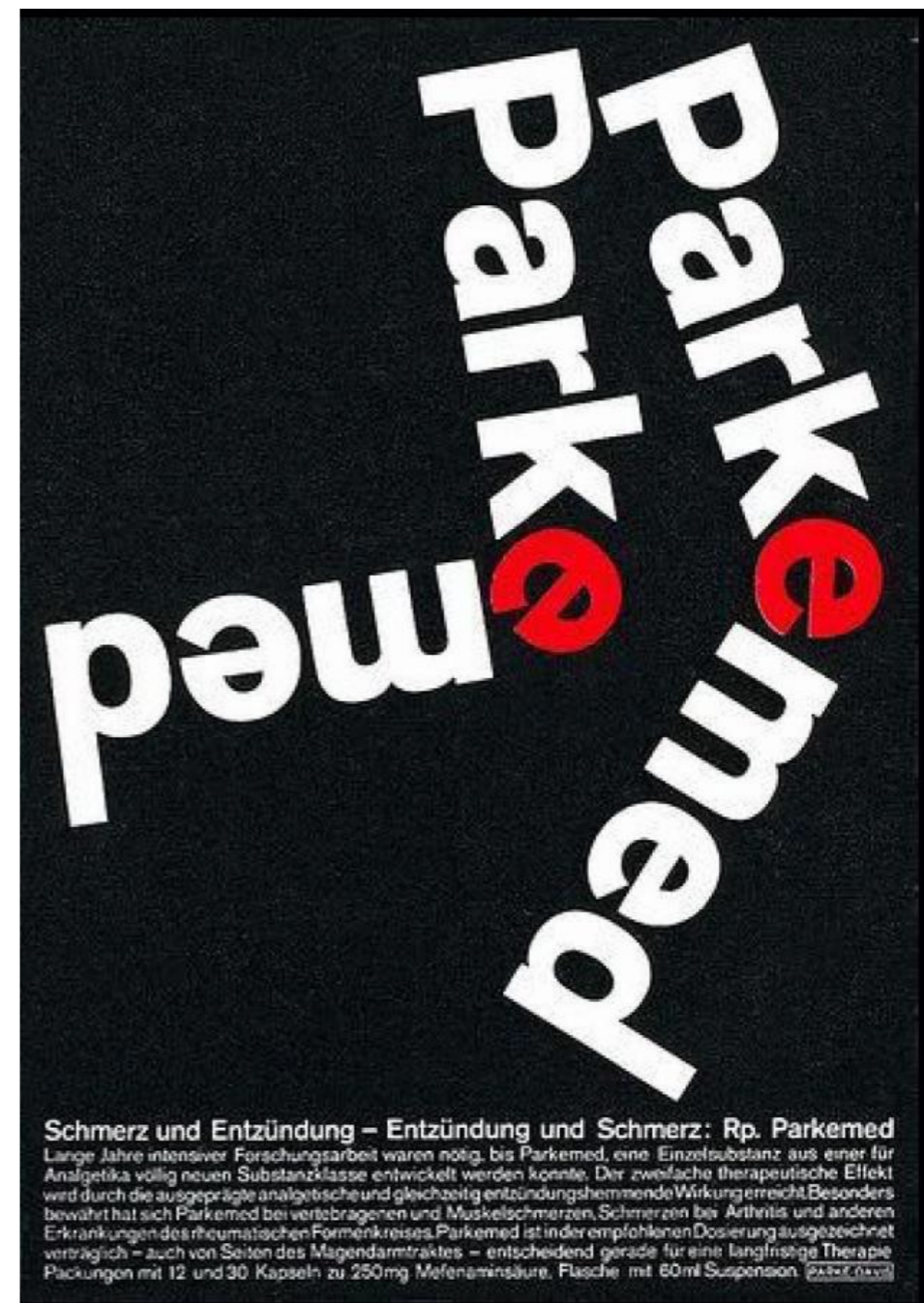
FIGURA 6.5. INSTABILIDADE



Equilíbrio | Instabilidade



Graham Smith



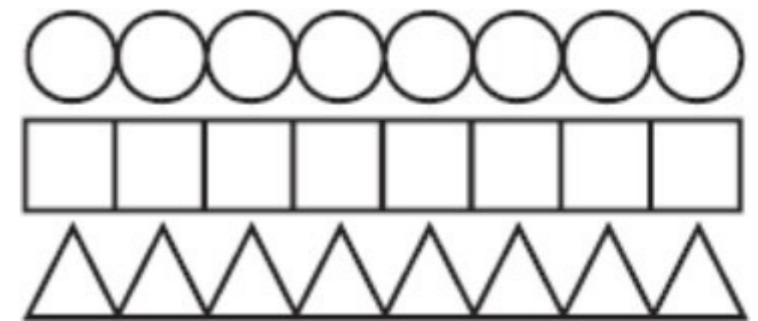
Pierre Mendell

Repetição | Periodicidade

A **repetição** é uma composição visual unificada.

Uma grelha compositiva que mantém unida uma composição de elementos díspares.

A técnica **periódica ou episódica** reforça a visibilidade individual das partes, sem descuidar o significado do todo.



Repetição | Periodicidade

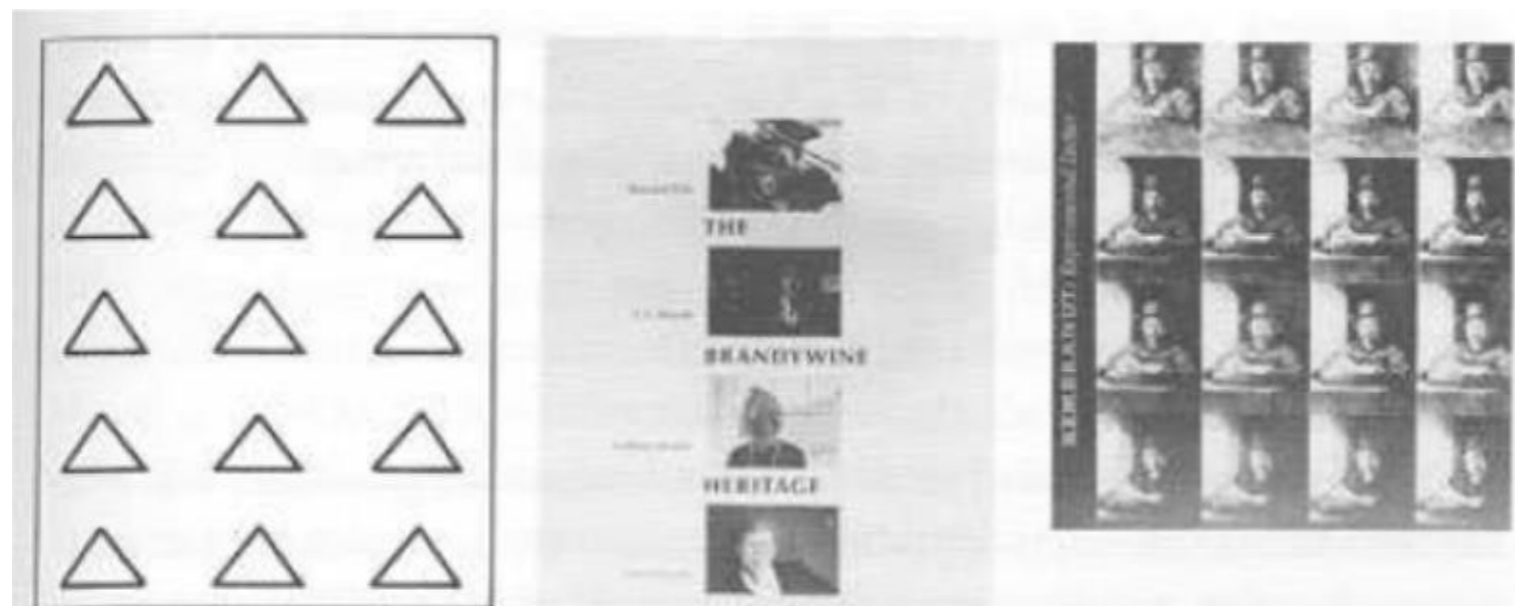


FIGURA 6.40. REPETIÇÃO

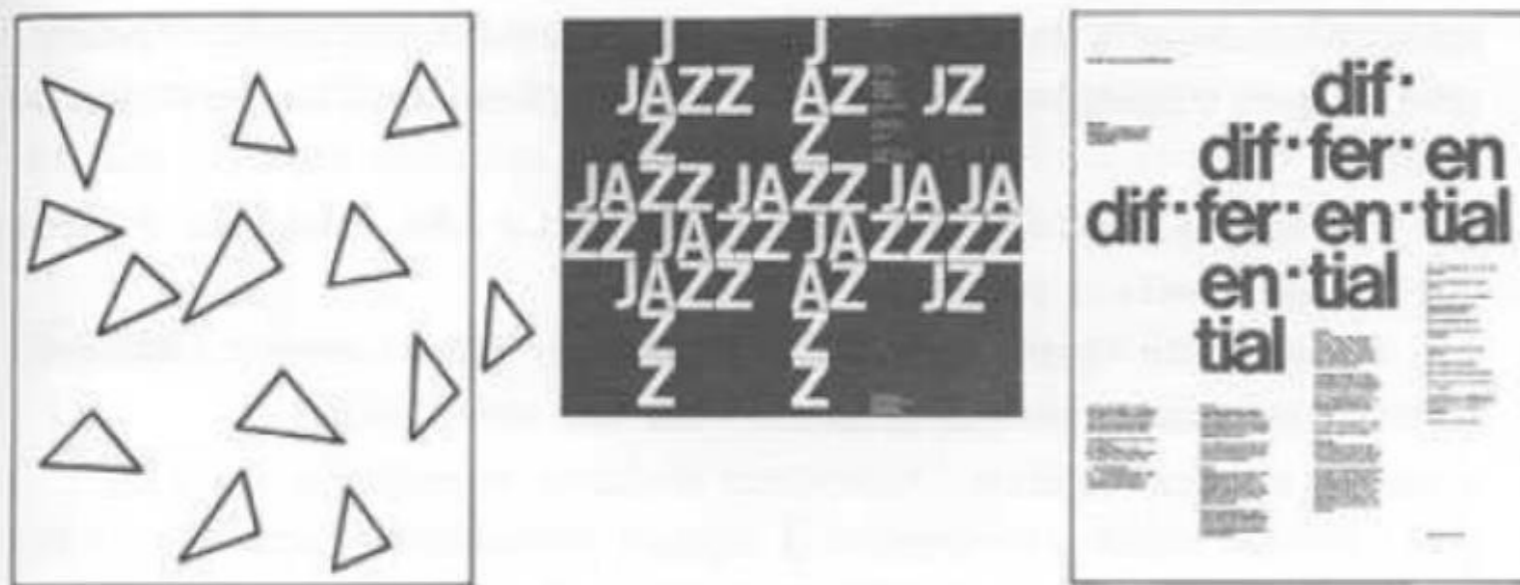
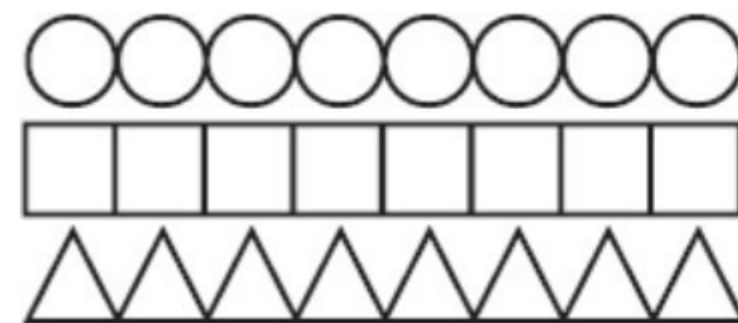
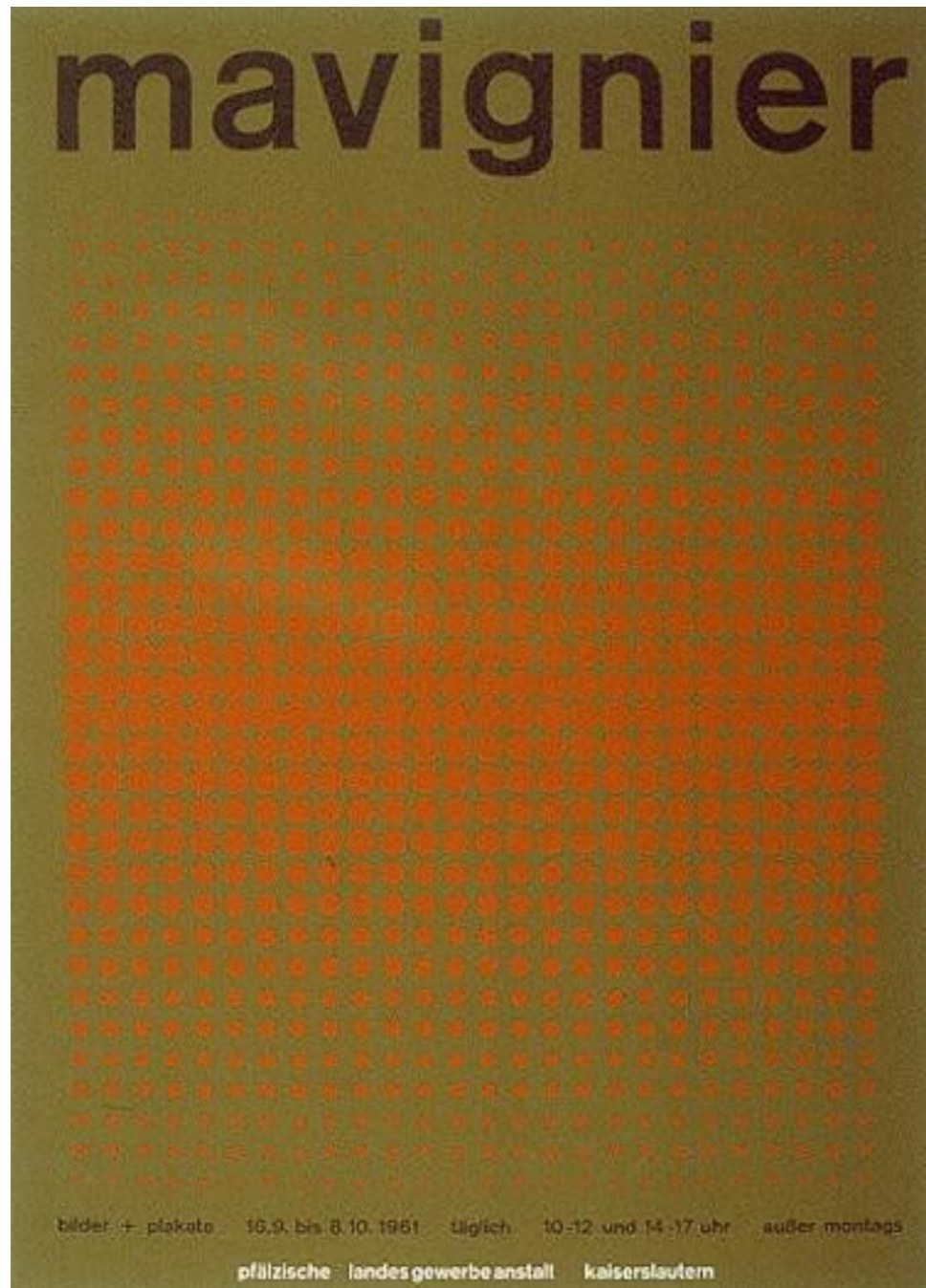


FIGURA 6.41. EPISODICIDADE



Repetição | Periodicidade



Almir Mavignier



Siegfried Odermatt

Bom trabalho para todos!

Ilustração e Narrativa Visual

Artes Plásticas - Ano 1

Nuno Fragata Marques

João Fazenda



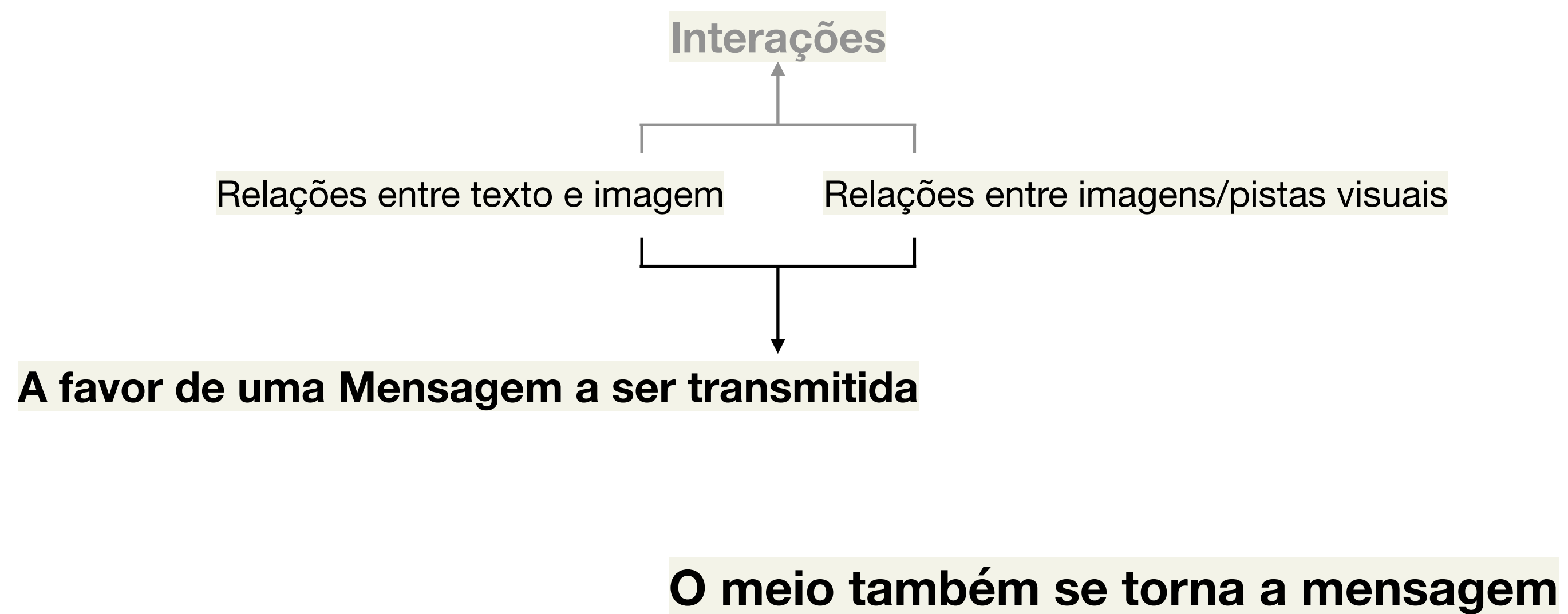
Segundo Luís Camargo (1989), escritor e ilustrador, a imagem resultante da ilustração possui 4 funções, ligadas a necessidades intelectuais:

Percepção: a imagem deve gerar um entendimento. Deve sugerir impressões visuais e táteis;

Pensamento: a imagem deve transmitir um conceito, uma postura ética ou uma visão do mundo;

Sentimento: a imagem deve evocar emoções ou constituir-se como uma metáfora de um sentimento (expresso através de aproximações, comparações, etc...);

Intuição: a imagem poderá apontar para um sentido que está além do concreto, do referencial ou do literal. Poderá expor uma realidade que ainda não conseguimos conceptualizar e da qual só se consegue ter uma ideia através da imagem.



NARRATIVA / **Arte narrativa** Informação para ser discernida ao longo de um tempo

Arte visual que transmite uma história.
A obra de arte narrativa pode representar cenas contínuas, um só evento ou varias cenas em simultâneo.

Contar uma história incluindo tempo, espaço e personagens envolvidos

- Uma única cena em que os personagens se repetem
- Ocorrem várias ações, que compactam presente e futuro numa única imagem
- Não mostra eventos simultâneos
- Mostra **uma sequência cuja leitura depende da localização dos eventos**

NARRATIVA VISUAL

- **Estática** (baseada em imagem estática. Ilustração, Banda Desenhada, etc.)
- **Dinâmica** (baseada em imagem em movimento. Animação, Filme, etc.)
- **Interativa** (baseada nas possibilidades de interação. Links, QRcodes, etc.)

- Como uma sinopse/ síntese, um retrato breve de algo, um conjunto de pistas
- Uma narrativa sinótica descreve **uma única cena em que um personagem ou personagens são retratados várias vezes** num quadro para transmitir que várias ações estão a ocorrer.

NARRATIVA ESTÁTICA

- simultânea, monocénica, contínua, sinótica, panótica, progressiva, sequencial

- Como “quem tudo vê”, como uma panorâmica
- Permitindo ver o todo, em simultâneo
- Retrata **múltiplas cenas e ações sem a repetição de personagens**
- As ações podem ser em sequência ou representar ações simultâneas durante um evento

- Uma narrativa sequencial enfoca a moldura para desenvolver a progressão temporal
- Cada cena e ação são representadas no seu quadro como uma unidade

- Mostra uma cena

. A Última Ceia,

Leonardo da Vinci

- Mostra várias cenas em simultâneo

. Retábulo de Gante,

Hubert e Jan van Eyck

- Mostra uma história, em contínuo

. Coluna de Trajano

. Frescos da Capela Arena de Padua,

Giotto

NARRATIVA simultânea

- Mostra várias cenas em simultâneo

O Retábulo de Ghent (também nomeado Adoração do Cordeiro Sagrado ou O Cordeiro de Deus) é um políptico de grandes dimensões do século XV, do período inicial da pintura flamenga.

É composto por 12 painéis, oito dos quais são venezianas fechadas. Os painéis laterais são pintados em ambos os lados, dando duas perspectivas diferentes consoante se encontram abertos ou fechados.

Aos domingos e aos dias festivos, o retábulo está totalmente aberto; fora destes dias, fica fechado e coberto por uma toalha.



Retábulo de Gante,
Hubert e Jan van Eyck, séc. XV

NARRATIVA monocénica

- Mostra uma cena

O Última Ceia, da autoria de Leonardo da Vinci, foi pintada entre 1494 e 1498 e representa a última "ceia" de Jesus e seus apóstolos.

É uma pintura de 4,60 metros de altura e 8,80 metros de largura, realizada com têmpera e óleo sobre um preparo em gesso.

A Última Ceia,
Leonardo da Vinci, séc. XV



NARRATIVA contínua

- Mostra uma história, em contínuo

Giotto representa a vida da Virgem Maria e de Jesus Cristo. A leitura dos frescos é feita de cima para baixo e da esquerda para a direita.

Quem conhece a história da bíblia tem a leitura facilitada.

Na parede oposta à fachada, estão representadas cenas do juízo universal. Na parte inferior da capela, no lado esquerdo estão representados os sete pecados capitais e na parte oposta, as sete virtudes.



Frescos da Capela degli Scrovegni, em Pádua, Giotto, séc. XIV

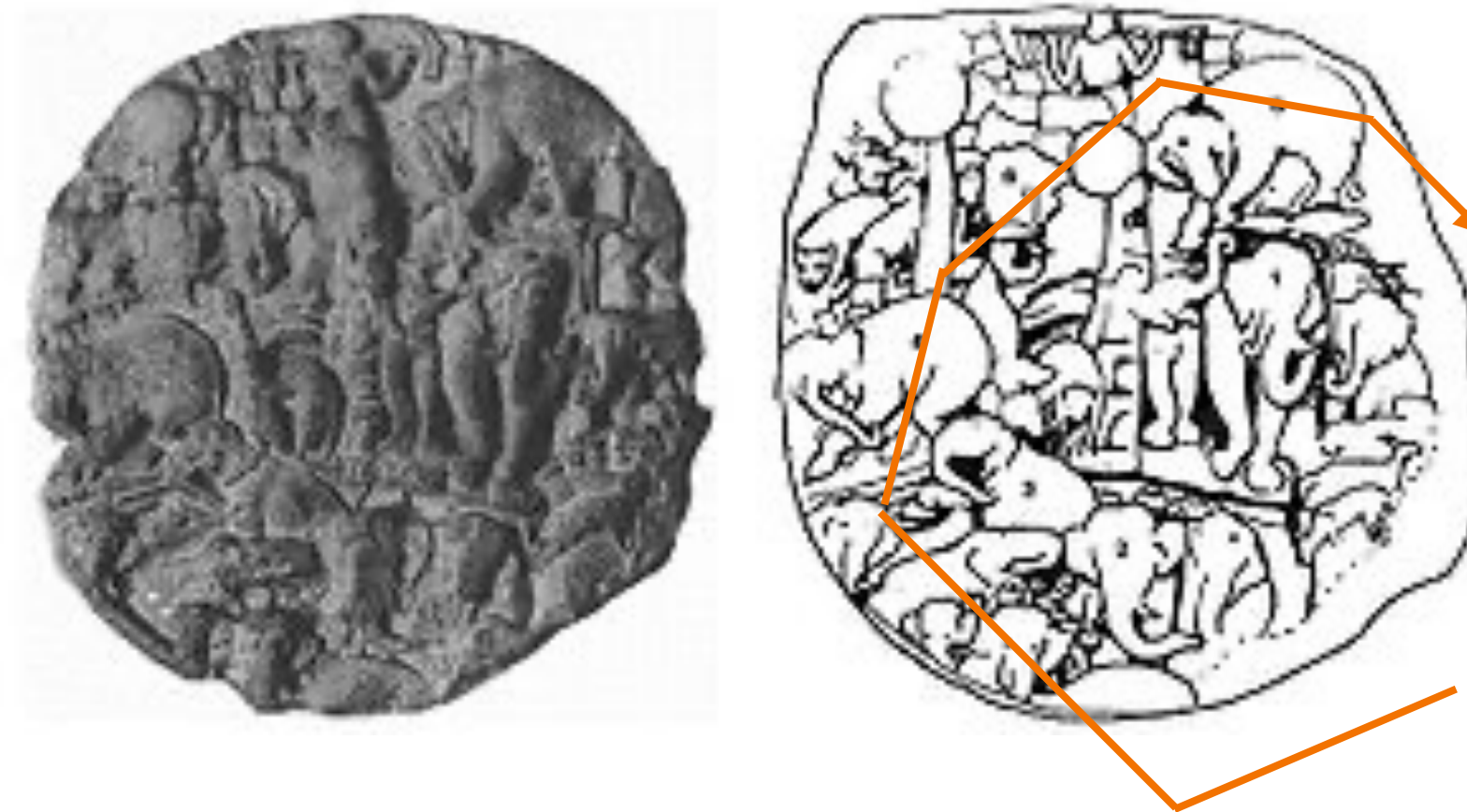
NARRATIVA sinótica

- Uma única cena em que um personagem ou personagens são retratados várias vezes num quadro para transmitir que várias ações estão a ocorrer.

O medalhão tem como objetivo apresentar ao leitor a história do nascimento anterior de Buda como o elefante Chaddanta.

Como muitas narrativas sinóticas, pode ser difícil de interpretar. O centro do medalhão tem entalhes que são uma pista visual de como o medalhão deve ser interpretado.

Além desta sugestão visual subtil, quase não há indicação da ordem de leitura.



O medalhão pode ser dividido em 3 episódios:

- 1 - Chaddanta presenteia a sua rainha principal com lótus.
- 2 - A rainha júnior fica ofendida.
- 3 - A rainha júnior, sai para ficar sozinha.
- 4 - Ela espera por vingança.
- 5 - Um caçador aponta uma flecha para Chaddanta.
- 6 - O caçador corta as presas de Chaddanta.
- 7- O caçador é visto a partir com as presas (no centro superior).

NARRATIVA panóptica (ou panorâmica)

- Retrata múltiplas cenas e ações sem a repetição de personagens
- As ações podem ser em sequência ou representar ações simultâneas durante um evento

O tema no friso norte é a batalha dos filhos da Terra, os Gigantes, com os deuses do Olimpo pelo poder. Simboliza o triunfo da ordem e da civilização sobre a selvageria, a barbárie e a anarquia. De um lado estão os gigantes, que fortemente armados atacam os deuses. No lado oposto estão os deuses.

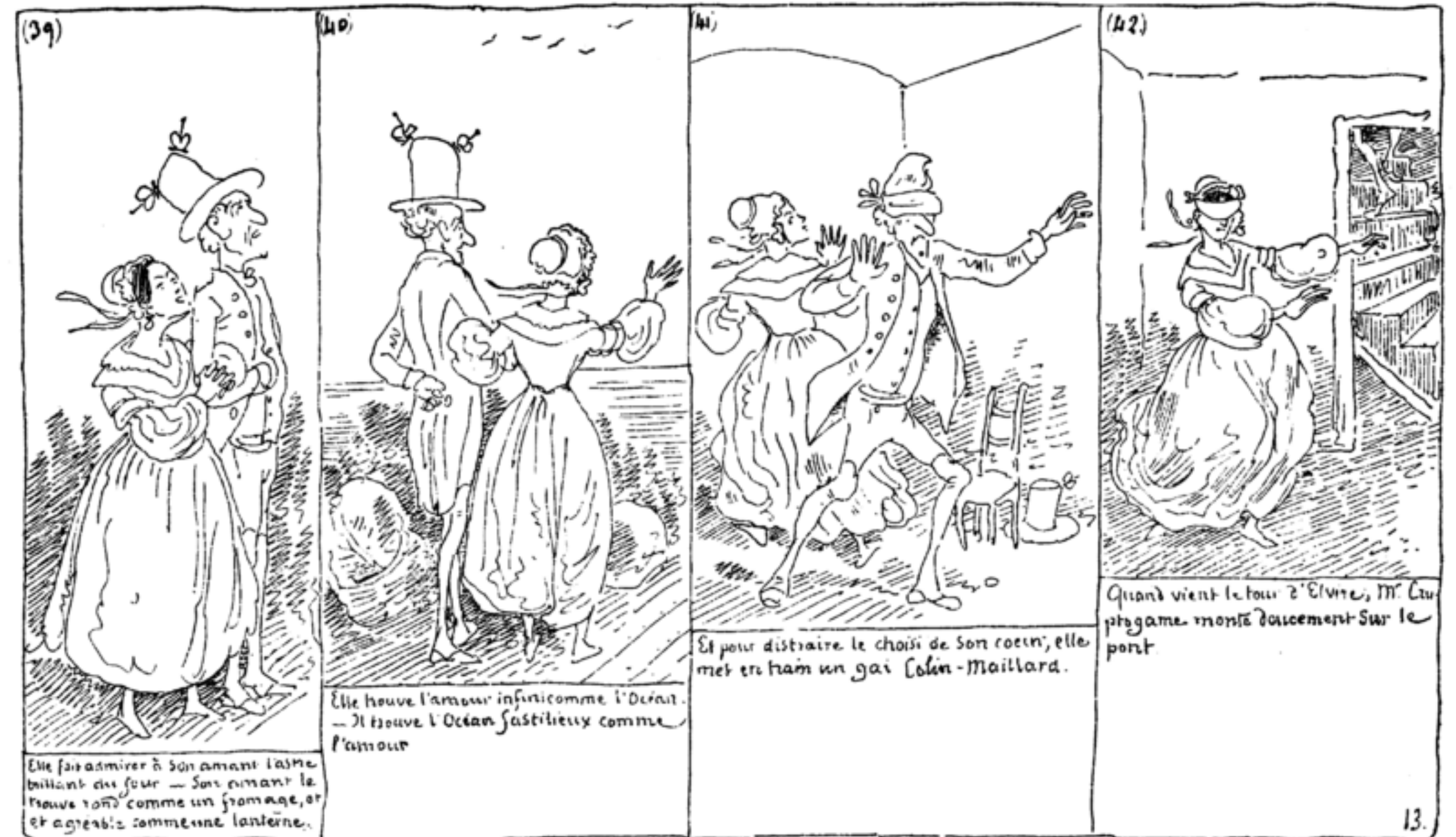
Este lado do friso podia ser visto da forma sagrada, conforme os peregrinos subiam em direção ao Oráculo. Os relevos transformam-se numa narrativa.



Friso norte do edifício Tesouro de Siphnos,
C, 525 ac

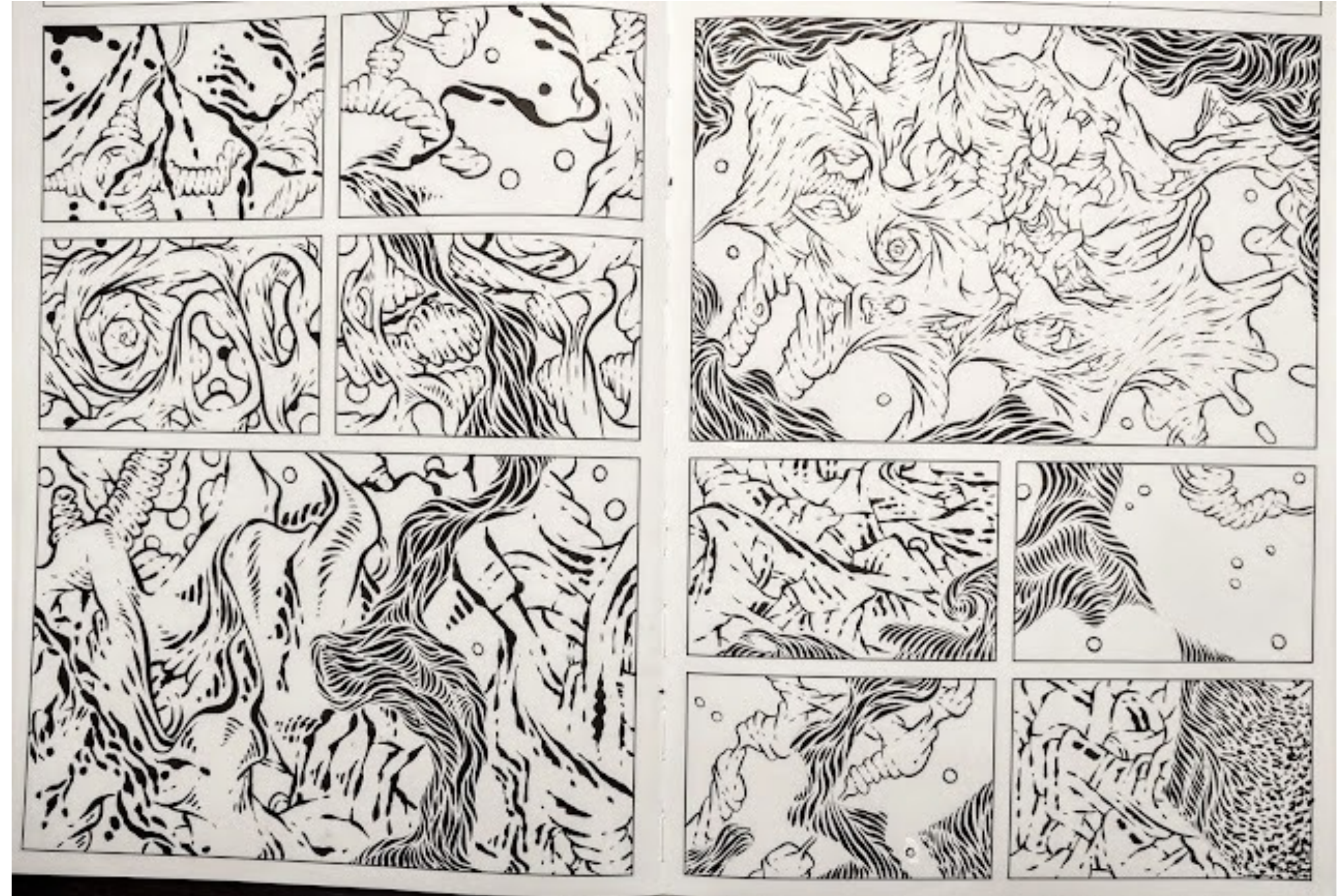
NARRATIVA progressiva

- Uma única cena em que os personagens se repetem
- Ocorrem várias ações, que compactam presente e futuro numa única imagem
- Não mostra eventos simultâneos
- Mostra uma sequência cuja leitura depende da localização dos eventos



NARRATIVA sequencial

- Uma narrativa sequencial enfoca a moldura para desenvolver a progressão temporal
- Cada cena e ação são representadas no seu quadro como uma unidade



A narrative is simply a story. Narrative art is art that tells a story.

<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/n/narrative>

Até ao século XX, grande parte da arte ocidental pode ser considerada narrativa, por retratar histórias de religião, mito e lenda, história e literatura. Normalmente o público estava familiarizado com as histórias representadas.

Por volta do século XVII, a pintura mostrava cenas e narrativas da vida cotidiana. Na era vitoriana, a pintura narrativa retratando assuntos da vida cotidiana tornou-se extremamente popular e muitas vezes é considerada uma categoria em si mesma (pintura narrativa vitoriana).

Na arte moderna, as ideias formalistas resultaram numa negação da narrativa. No entanto, referências codificadas a questões políticas ou sociais, ou a eventos na vida do artista ainda são comuns em representações. Essas obras são efetivamente alegorias* modernas e geralmente requerem informações do artista para serem totalmente compreendidas. Um bom exemplo disso é Guernica de Pablo Picasso.

Nota: O Formalismo defende que os valores estéticos podem sustentar-se por si mesmos e que o juízo da arte pode ser isolado de outras considerações tais como as éticas e sociais. Dá-se preponderância às qualidades puramente formais ou abstratas da obra, como a forma, a composição, as cores ou a estrutura.

O termo **pintura histórica** foi introduzido no século XVII para descrever pinturas com temas extraídos da história e mitologia clássicas e da Bíblia. No século XVIII, também era usado para se referir temas históricos recentes.

As **pinturas narrativas vitorianas** oferecem uma visão única da sociedade do século XIX: a situação das mulheres, as classes sociais e a ascensão da indústria.

* Modo indirecto de representar uma coisa ou uma ideia sob a aparência de outra.



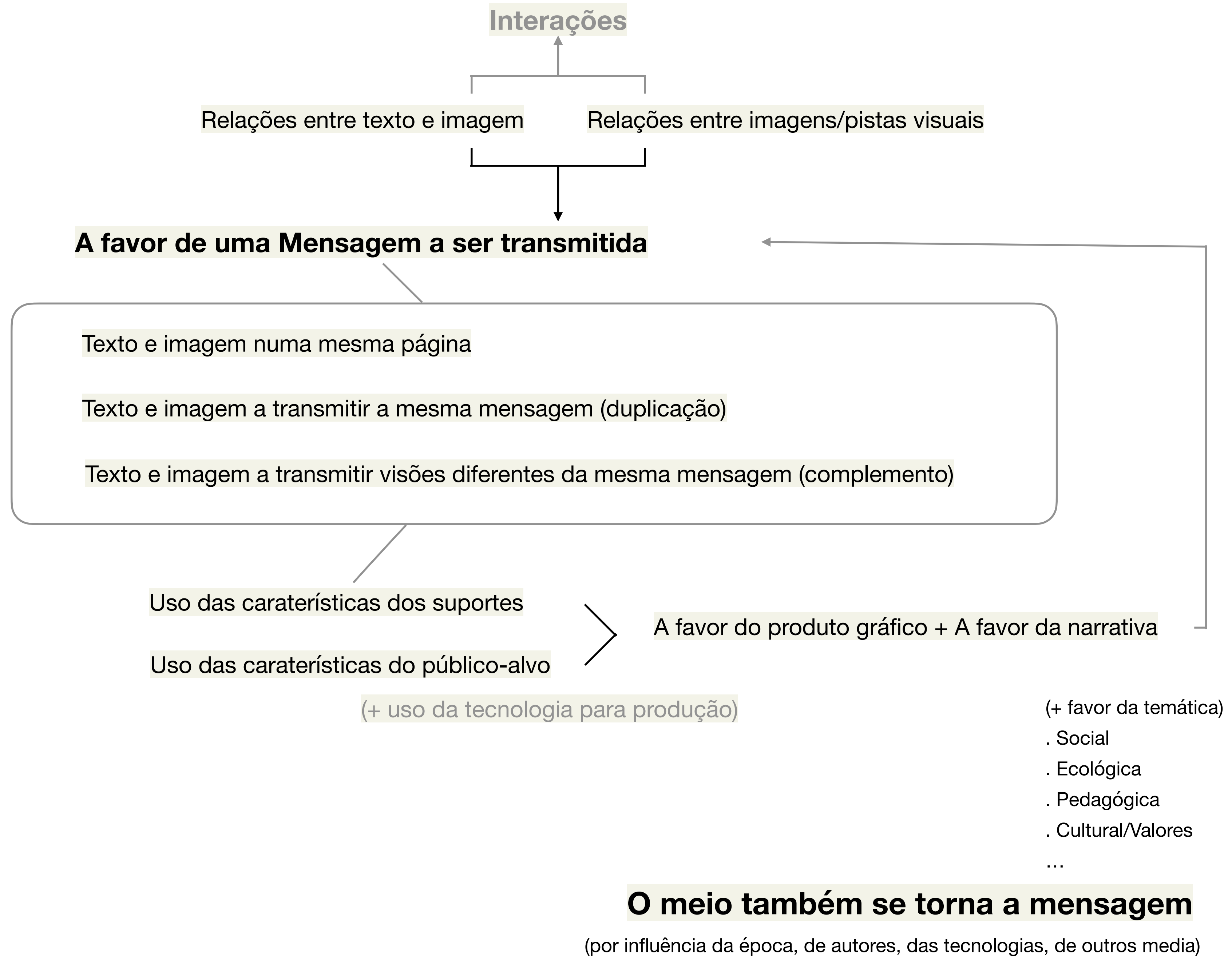
The Death of Major Peirson, 6 January 1781, John Singleton Copley, 1783



The Painters First work, Marcus Stone, 1862



Guernica, Pablo Picasso, 1937



Direcionar o olhar

Equilibrar formas

Imagens com informação, dentro de formas



WWW.INSEARCHOFBASHO.COM



MARK "FITTS" FITTOCK & ROSS FINDLAY

Pistas/Informação

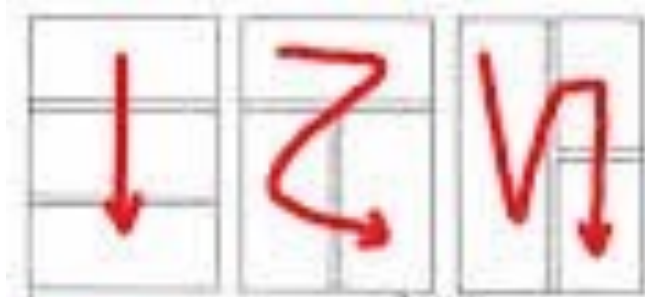
Grafismo/Imagem+texto/Texto como imagem

Ambiente/Movimento/Dimensão

Comunicar ações e passagem de tempo a partir de imagens estáticas organizadas em sucessão

Criar fluxo direcional

Comunicar ações e passagem de tempo a partir de imagens estáticas organizadas em sucessão



Cada imagem/ilustração deverá ter um ponto de interesse específico

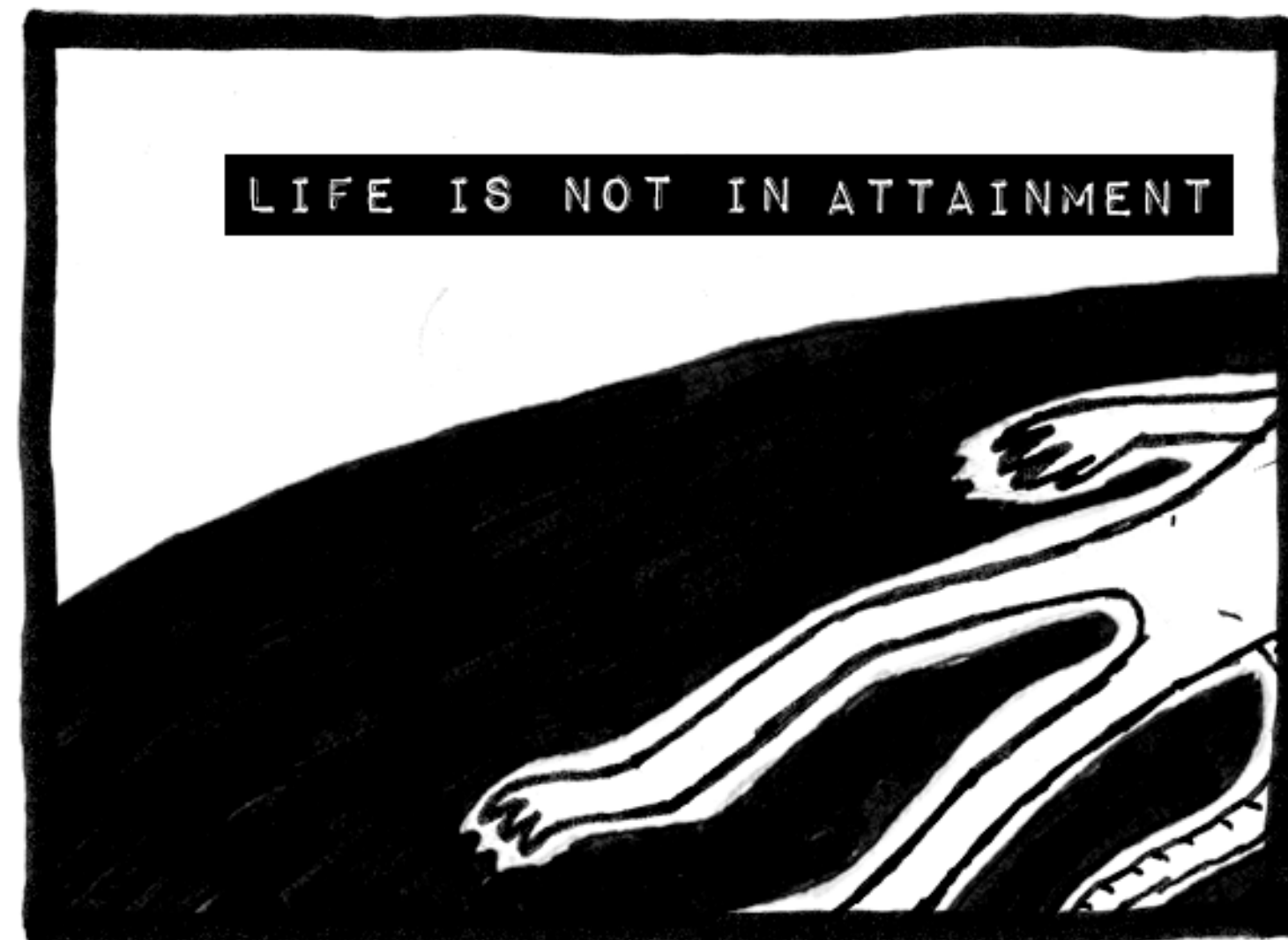
A junção dos vários pontos de interesse cria fluxo direcional



THE BEST

L A I D O F S C H E M E S :

WWW.INSEARCHOFBASHO.COM

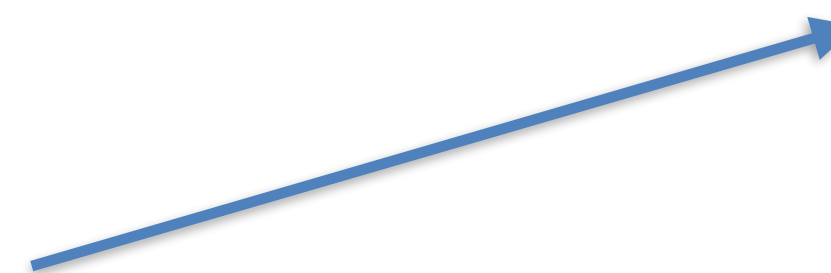


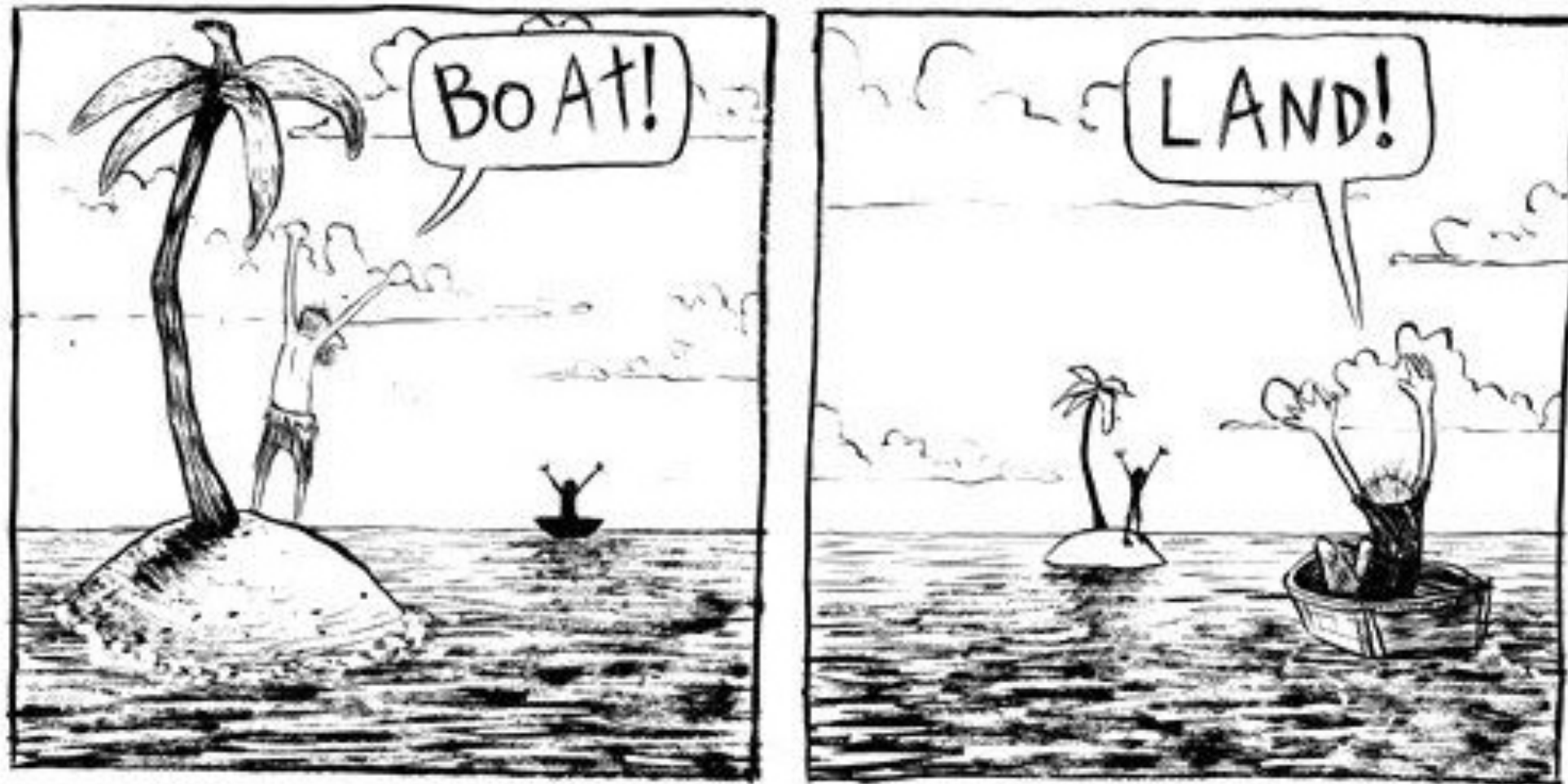
L I F E I S N O T I N A T T A I N M E N T



B U T I N
A T T E M P T I N G .

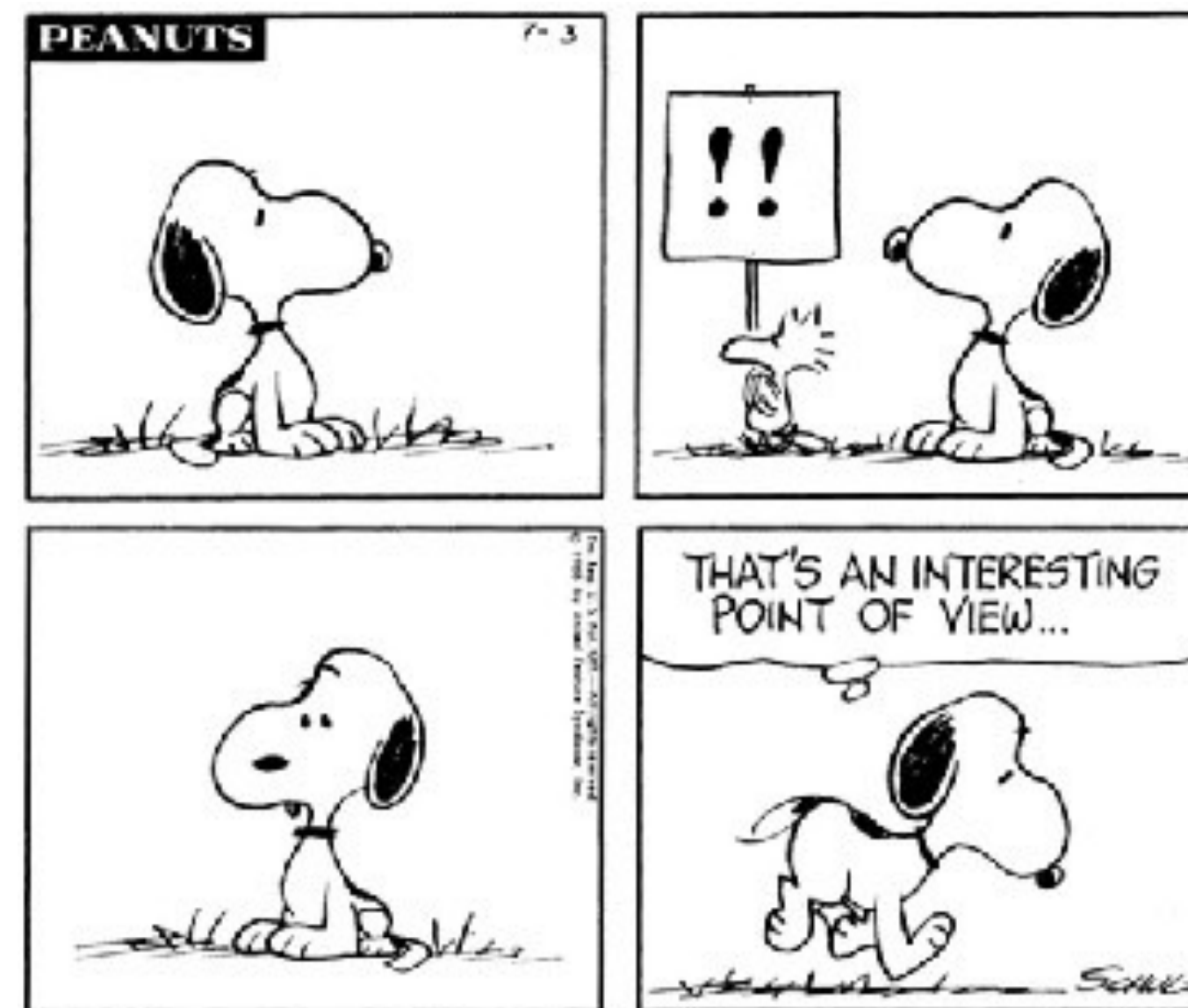
MARK "FITTS" FITTOCK & ROSS FINDLAY

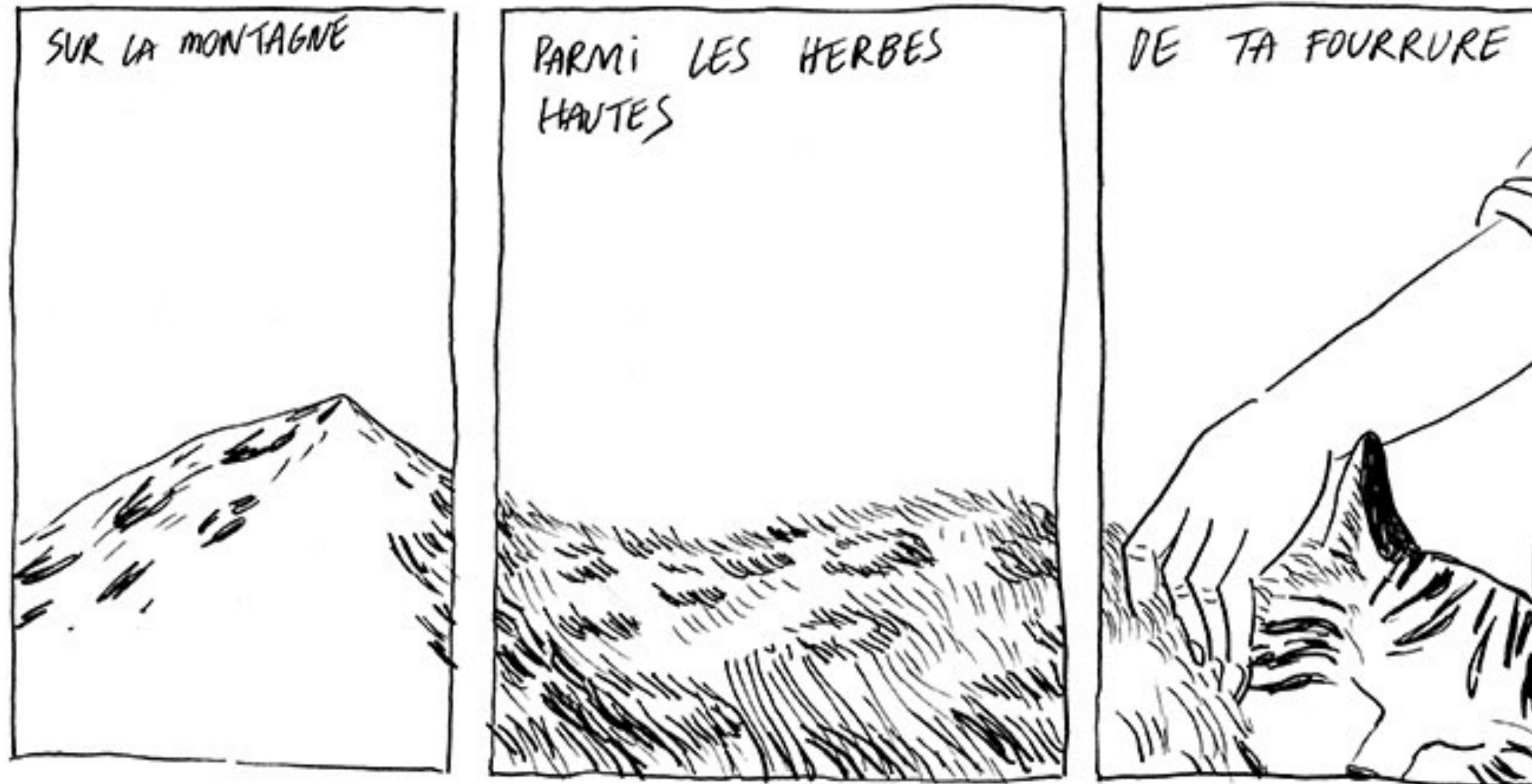


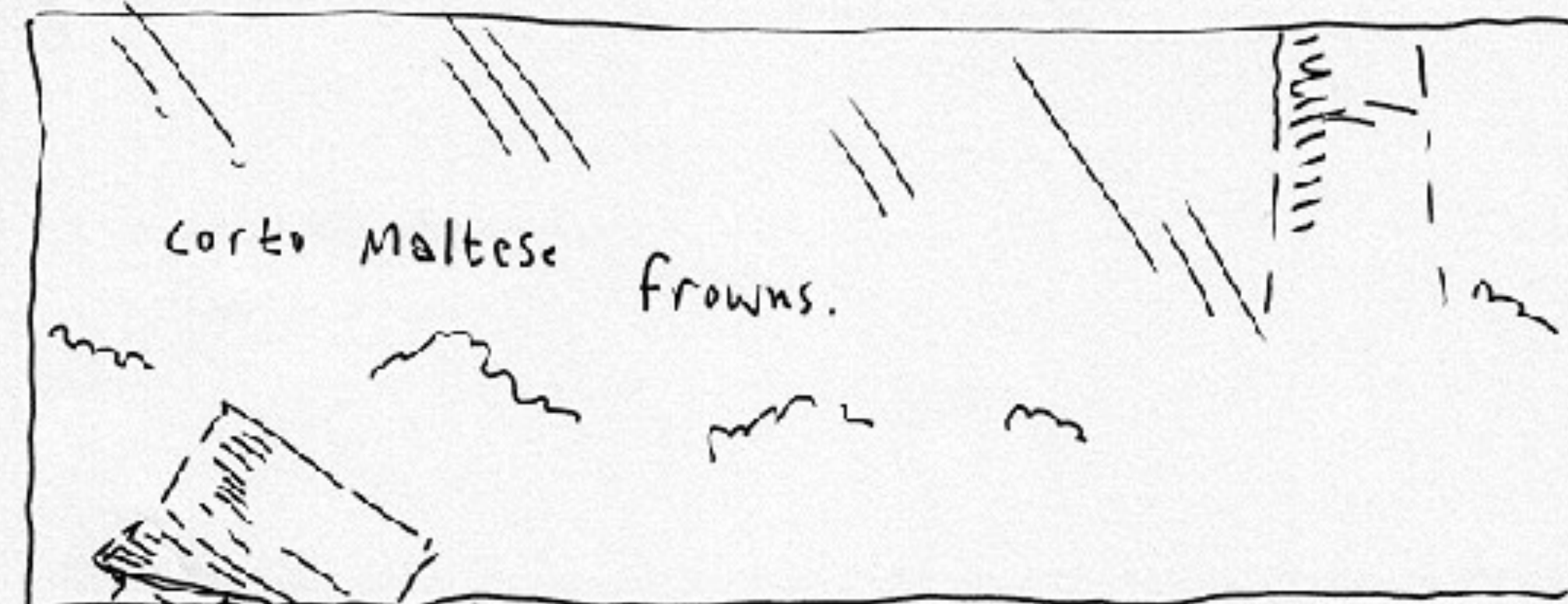
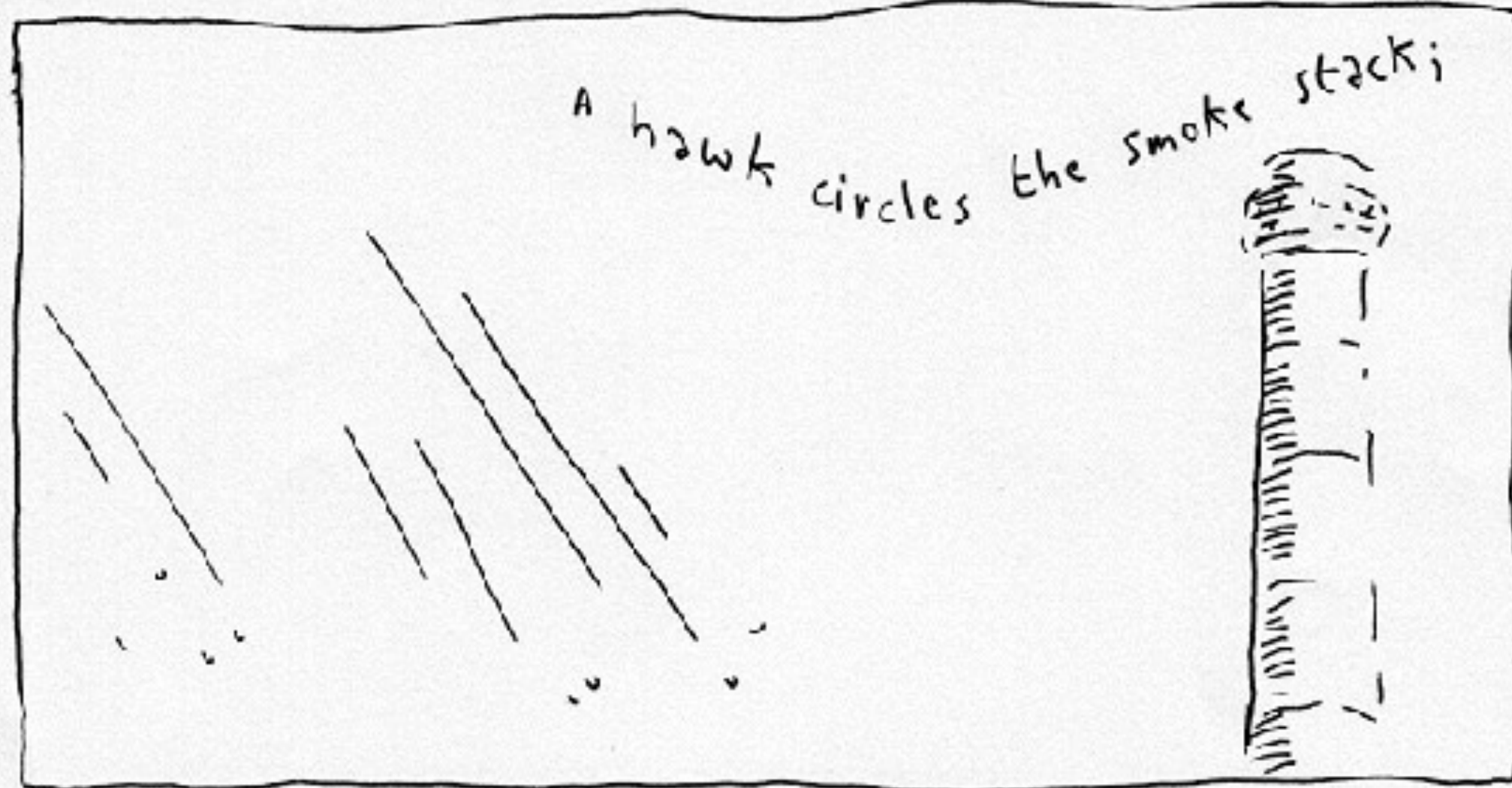


Ponto de vista

O enquadramento da cena, que ajuda a transmitir a mensagem de determinada forma, que ajuda a colocar o leitor num determinado local/papel, que o leva a ter uma determinada percepção.







Angoulême 21 mai 2013

Matt Madden

Matt Madden



Exercício: Haiku ilustrado

A partir da criação de um poema Haiku (composto por apenas uma estrofe com 3 versos), de 3 ilustrações (criadoras de relação/sentido com o poema), e do uso dos tipos de narrativa, explorar a criação de imagens com recurso a plasticina.

É pedido ao discente que procure a exploração de uma ideia/conceito, na abordagem à criação do poema haiku, da ilustração em plasticina e às possibilidades de interação texto+imagem.

O tamanho de cada ilustração é 15 x 15 cm. O texto poderá surgir como parte integrante de cada ilustração ou poderá surgir como legenda.

É obrigatória a exploração consciente do uso de narrativa.

A relação criada pelo texto e pelas imagens não deve ser simplesmente literal, deve procurar um sentido poético para a sua mensagem. O grafismo será obrigatoriamente simples (tomando como base as características próprias dos poemas Haiku) e deve ser adequado à história/narrativa. Não há recurso a diálogos ou a onomatopeias.

A arte final do trabalho fica ao critério do aluno, sendo elemento de avaliação. O exercício deve ser resolvido apenas com recurso ao uso de plasticina sobre uma superfície rígida e papel para o texto impresso ou manuscrito (deve ser legível).

Recursos

Poemas Haiku em português: <http://folhadepoesia.blogspot.com/2015/01/haiku-um-caminho-pessoal-de.html>

Haiku comics: <https://dw-wp.com/2013/06/haiku-comics/>

Explorar obrigatoriamente

NARRATIVA simultânea

- Mostra várias cenas em simultâneo

NARRATIVA monocénica

- Mostra uma cena

NARRATIVA sinótica

- Uma única cena em que um personagem ou personagens são retratados várias vezes num quadro para transmitir que várias ações estão a ocorrer.

NARRATIVA panótica

(ou panorâmica)

- Retrata múltiplas cenas e ações sem a repetição de personagens
- As ações podem ser em sequência ou representar ações simultâneas durante um evento

Haiku

A poesia haiku é centrada no momento e no presente.

O *haiku* é uma forma tradicional de poema japonês. Este tipo de poema obedece a regras e é por isso fácil de construir. Tem apenas uma estrofe, composta por três versos.

Os versos devem ter no seu conjunto 17 sílabas, distribuídas do seguinte modo:

- Cinco sílabas no primeiro verso.
- Sete sílabas no segundo verso.
- Cinco sílabas no terceiro verso.

A temática destes poemas é a Natureza (as plantas, os animais, a chuva, o sol, a lua, os jardins, etc.)

É escrito no Presente do Indicativo, como se o Poeta presenciasse naquele momento a cena que descreve.

Exemplos:

A- bri-sa- su-a-ve

Si-len-ci-o-sa- pas-sei-a

Na á-gu-a- do- la-go

No- chão- do- jar-dim

U-ma- lu-a - va-ga e- len-ta

So-lu-ça- so-zi-nha

BOM TRABALHO!

Ilustração e Narrativa Visual

Artes Plásticas - Ano 1

Nuno Fragata Marques



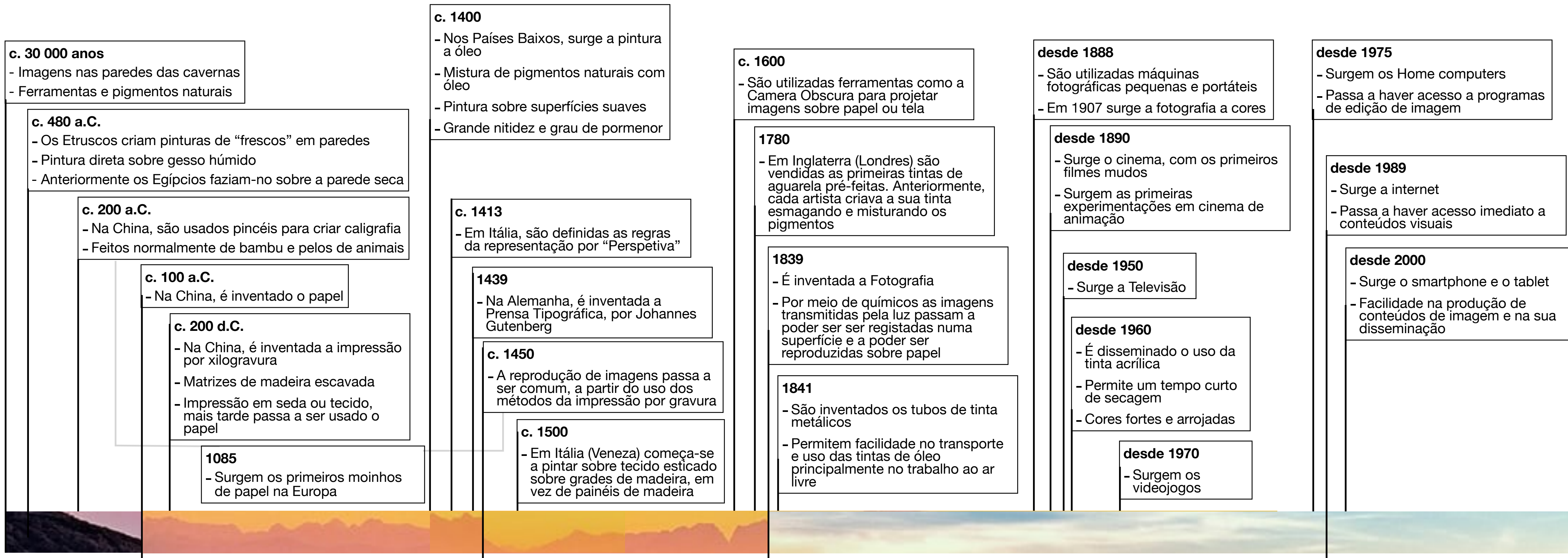
Solange Cavaco, TeSP IPG, SG, 2016

Técnicas e suportes

Criação e reprodução de imagens ao longo da História



Litografia, Honoré Daumier



Técnicas e suportes | Criação e reprodução de imagens

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital. Matriz produzida em madeira.

Xilogravura (Woodcut, ou Woodblock printing)

Técnica de impressão de desenhos a partir de pranchas de madeira entalhadas paralelamente ao eixo vertical da fibra da madeira. Técnica criada na China. Na Europa, a impressão a partir de blocos de madeira em têxteis é conhecida desde o início do século XIV, mas tem pouco desenvolvimento até o papel começar a ser fabricado em França e na Alemanha no final do século XIV.



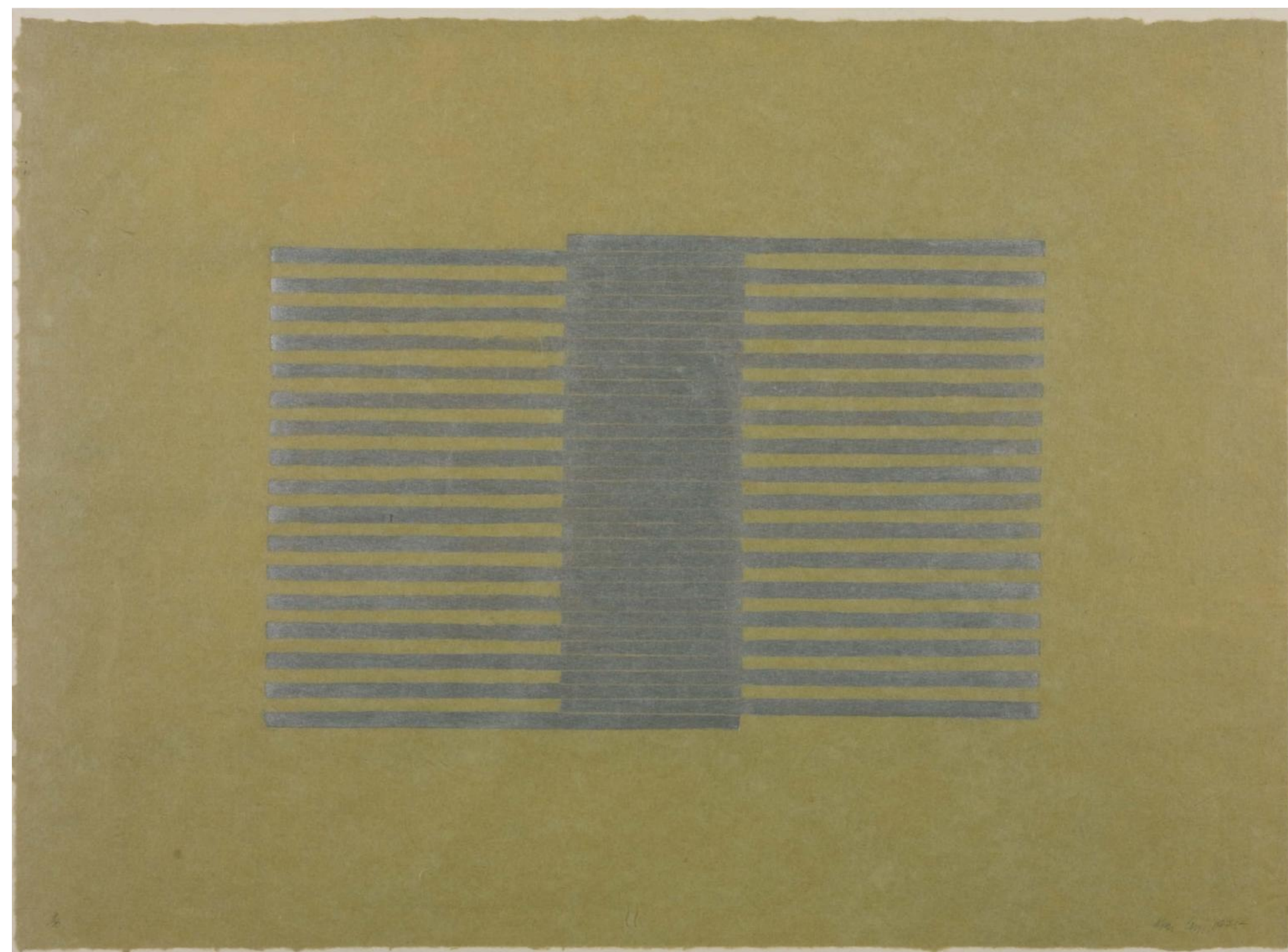
Técnicas e suportes I Criação e reprodução de imagens

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital.
Matriz produzida em madeira.

Xilogravura



Kathe Kollwitz, *The Parents*, 1921-2



Kim Lim, Woodcut, 1975

Gravura (Intaglio) - Criar incisões sobre chapas de metal para produzir imagens

Crê-se que o método de impressão por **gravura em metal** foi criado no final do séc. XV por Daniel Hopper (c. 1470 - 1536) em Augsburg, na Alemanha.



Daniel Hopper, Chapa metálica gravada (matriz para impressão)



Daniel Hopper, Gib Frid

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital. Matriz produzida em metal.

Técnicas e suportes I Criação e reprodução de imagens

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital. Matriz produzida em metal.

Gravura



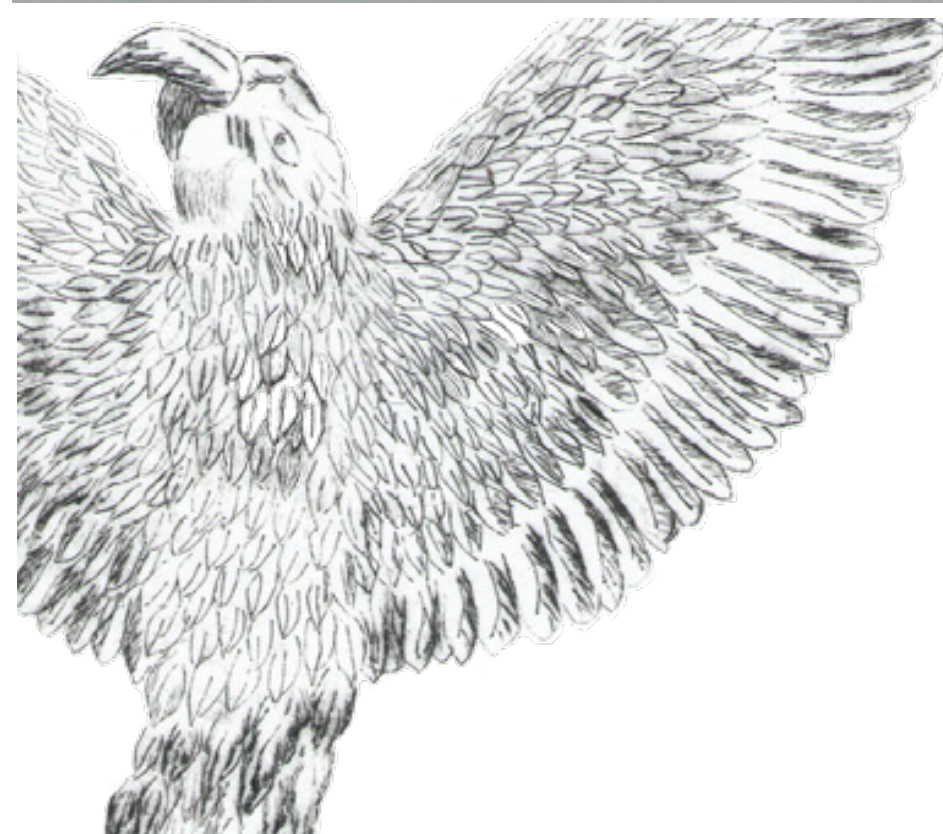
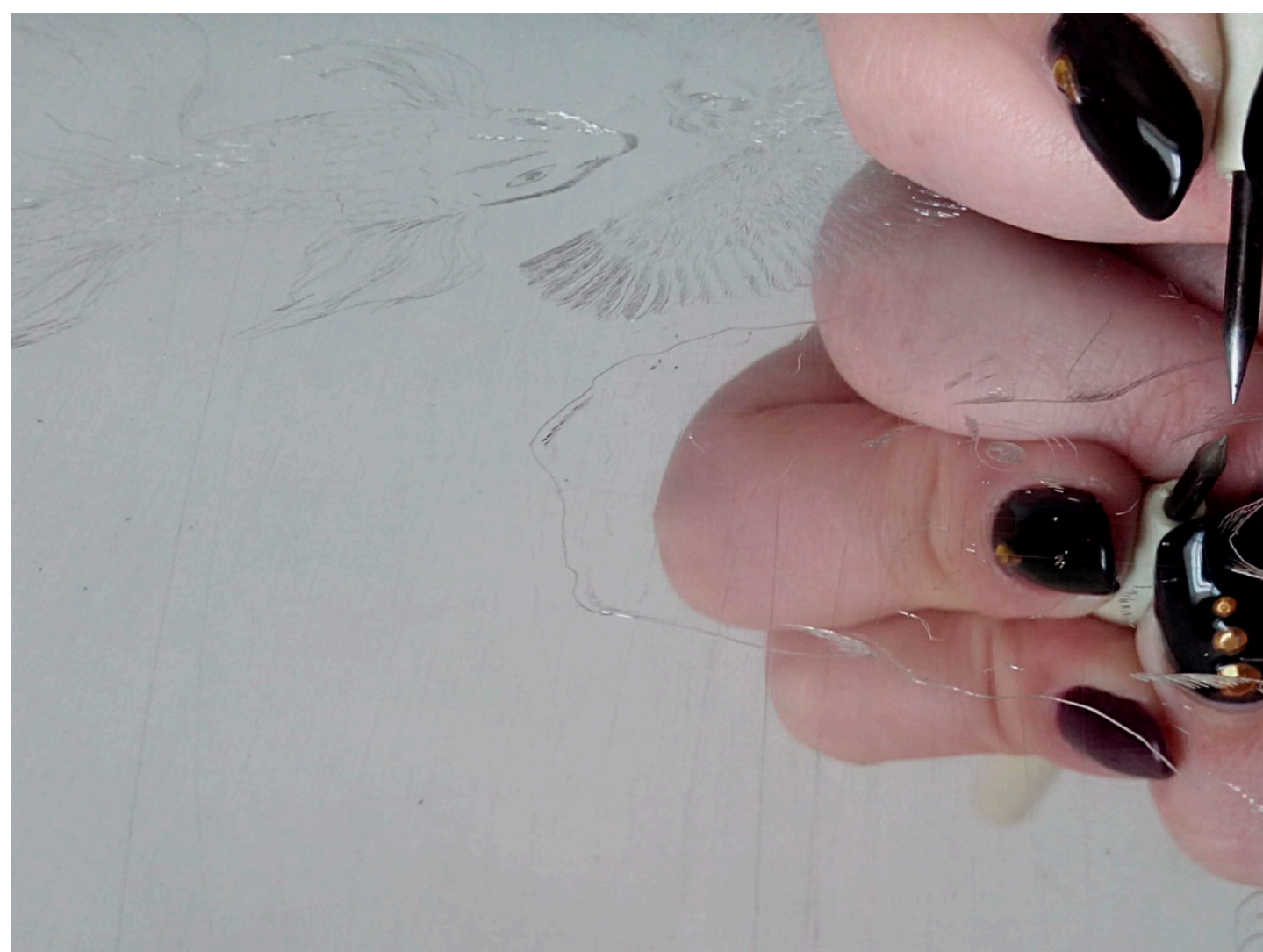
Jannis Kounelis, *(s/título)*, 1999

Técnicas e suportes I Criação e reprodução de imagens

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital.
Matriz produzida em metal.

Gravura Ponta seca (Dry point)

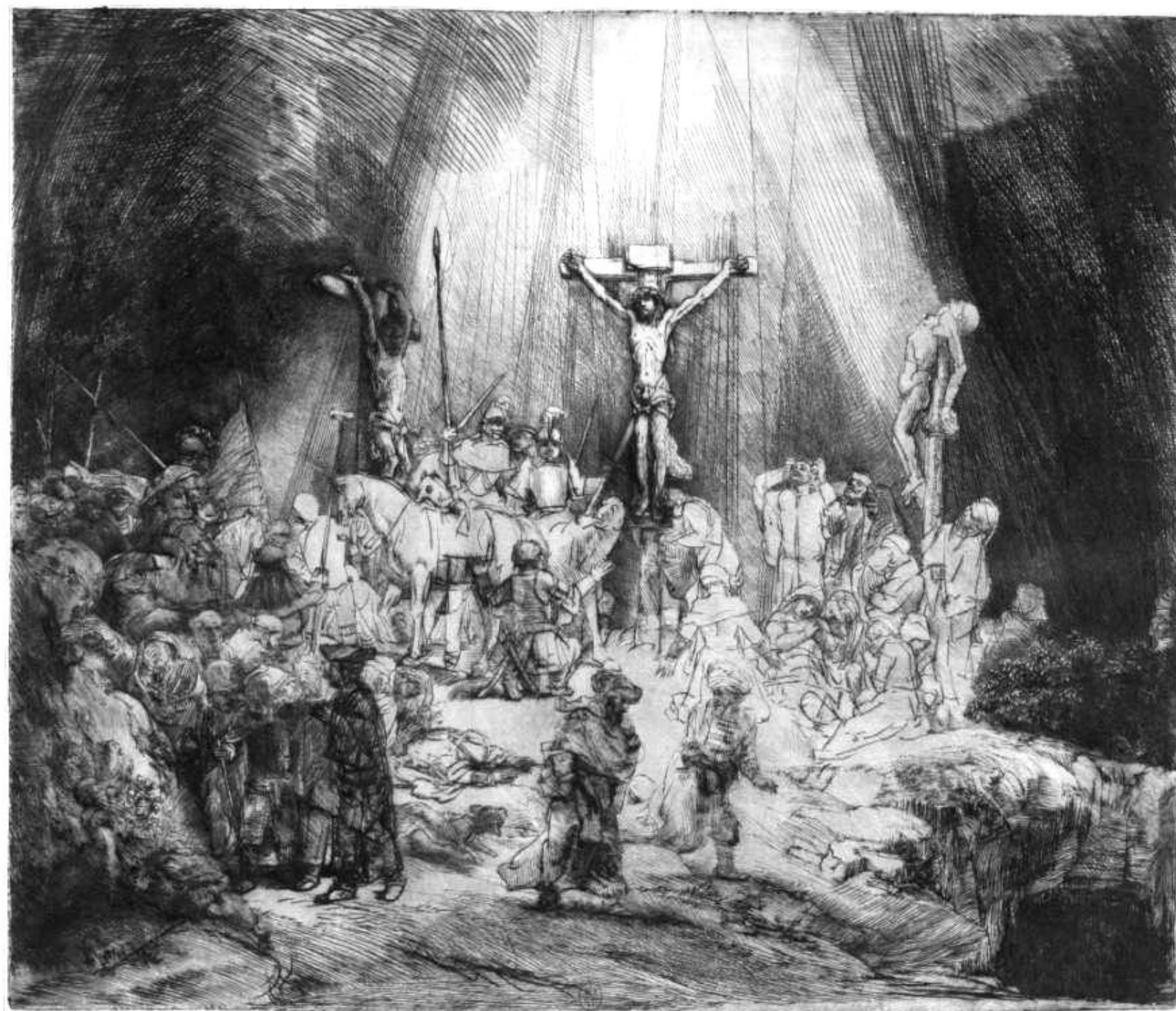
O desenho é realizado por incisão numa placa de metal com um instrumento afiado e pontiagudo em forma de agulha. Técnica usada desde o final do séc. XV.



Técnicas e suportes I Criação e reprodução de imagens

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital.
Matriz produzida em metal.

Gravura Ponta seca



Rembrandt Van Rijn, *Cristo crucificado entre os dois ladrões: As três cruzes*, c.1653



Rembrandt Van Rijn, *Autoretrato com chapéu, olhos abertos e boca aberta*, c.1630



Albrecht Dürer, *Melancholia*, 1514

Técnicas e suportes I Criação e reprodução de imagens

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital.
Matriz produzida em metal.

Gravura Ponta seca

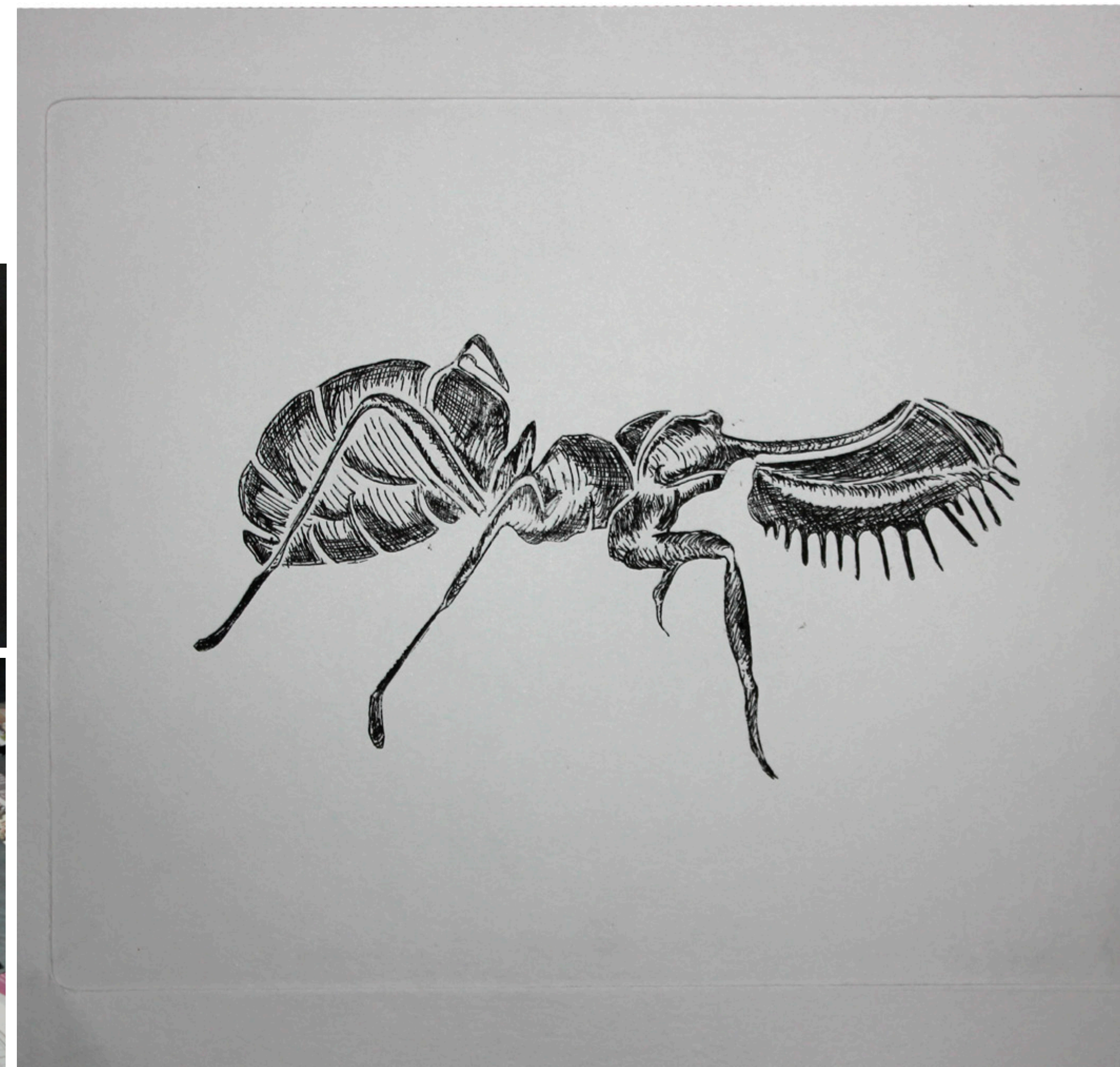


Lucien Freud, *Girl with a Fig Leaf*, 1947

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital.
Matriz produzida em metal.

Gravura Água forte (Etching)

Por meio de uma ação química são criadas linhas numa placa de metal que, então, segura a tinta aplicada e forma a imagem. Um dos registos mais antigo de águas fortes é do autor suíço Urs Graf (1485 - 1527), em 1513.



Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital.
Matriz produzida em metal.

Gravura Água forte



Urs Graf, *Centauro e mulher e criança*, 1513



Urs Graf, *Soldado com armadura*, 1519



Urs Graf, *Cavaleiro agarrado pelo diabo*, 1516

Técnicas e suportes I Criação e reprodução de imagens

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital.
Matriz produzida em metal.

Gravura Água forte



Michael Landy, *Creeping Buttercup*, 2002

Gravura Água tinta (Aquatint)

Criação de efeitos tonais, de gradações, por meio de resinas e ações químicas. Técnica desenvolvida em França, por volta de 1760.



Vários alunos, TESP IPG, SG, 2017



Cátia Lopes, TESP IPG, SG, 2017



Fausto Vicente, TESP IPG, SG, 2017



Maria Passô, TESP IPG, SG, 2017

Gravura Água tinta



Vários alunos, TESP IPG, SG, 2017



Rafael Rico, TESP IPG, SG, 2017



Daniel Silva, TESP IPG, SG, 2017



Maria João Leite, TESP IPG, SG, 2017

Gravura Água tinta



Kim Lim, *Red Aquatint*, 1972

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital. Matriz produzida em pedra.

Litografia (Litograph)

A litografia foi inventada no final do século XVIII. Processo de impressão baseado no fato de que gordura e água não se misturam. A imagem é aplicada numa superfície usando um meio oleoso. Uma solução de goma arábica e ácido nítrico é então aplicada sobre a superfície, produzindo áreas de não impressão receptivas à água e áreas de imagem receptivas à tinta/lápis oleosa. Permite que áreas de cores diferentes possam ser aplicadas a pedras separadas e sobrepostas na mesma folha de papel.



Henry de Toulouse-Lautrec, *Jane Avril*, 1898



Pablo Picasso, *Le gout du Bonheur*, 1970



Joan Miró, *(s/título)*, 1972

Técnicas e suportes I Criação e reprodução de imagens

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital.
Matriz produzida em pedra.

Litografia



Frank Stella, (S/Título), 1967



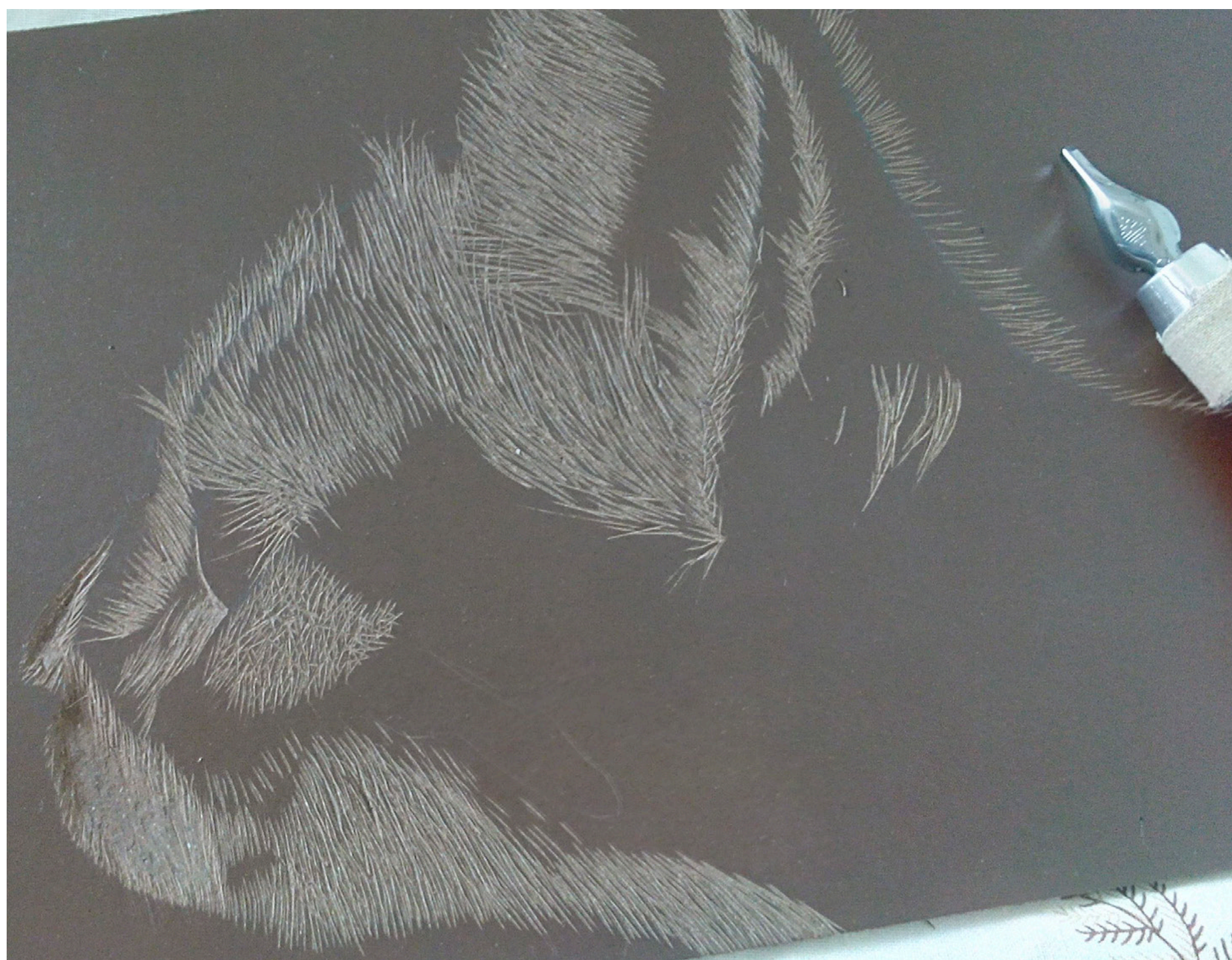
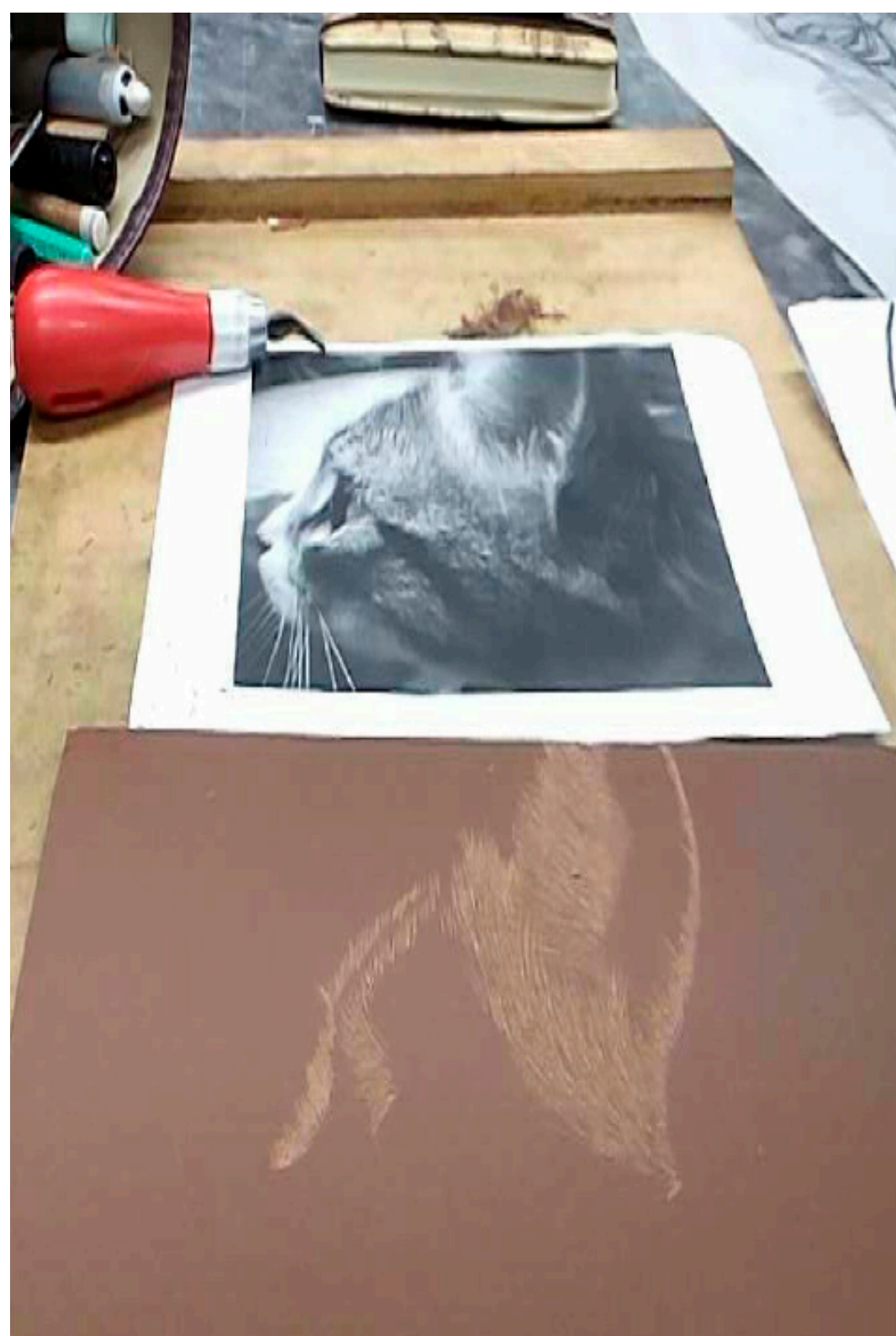
David Hockney, Portrait of Mother III, 1985

Técnicas e suportes I Criação e reprodução de imagens

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital. Matriz produzida em linóleo. Técnica similar à Xilogravura.

Linografia (Linoprint)

Embora o linóleo seja utilizado para revestimento de pisos desde a década de 1860, a técnica de impressão por linóleo foi usada pela primeira vez pelos artistas de Die Brücke na Alemanha entre 1905 e 1913.



Técnicas e suportes | Criação e reprodução de imagens

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital. Matriz produzida em linóleo. Técnica similar à Xilogravura.

Linografia



Henrique Martinowski, DGM-pl, MI1, 2016

Linografia (três cores - técnica da placa única)



Sara Santos, DGM-pl, MI1, 2016

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital. Matriz produzida em linóleo. Técnica similar à Xilogravura.

Técnicas e suportes I Criação e reprodução de imagens

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital. Matriz produzida em linóleo. Técnica similar à Xilogravura.

Linografia (três cores - técnica da placa única)



Técnicas e suportes I Criação e reprodução de imagens

Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (...) ou um arquivo digital. Matriz produzida em linóleo. Técnica similar à Xilogravura.

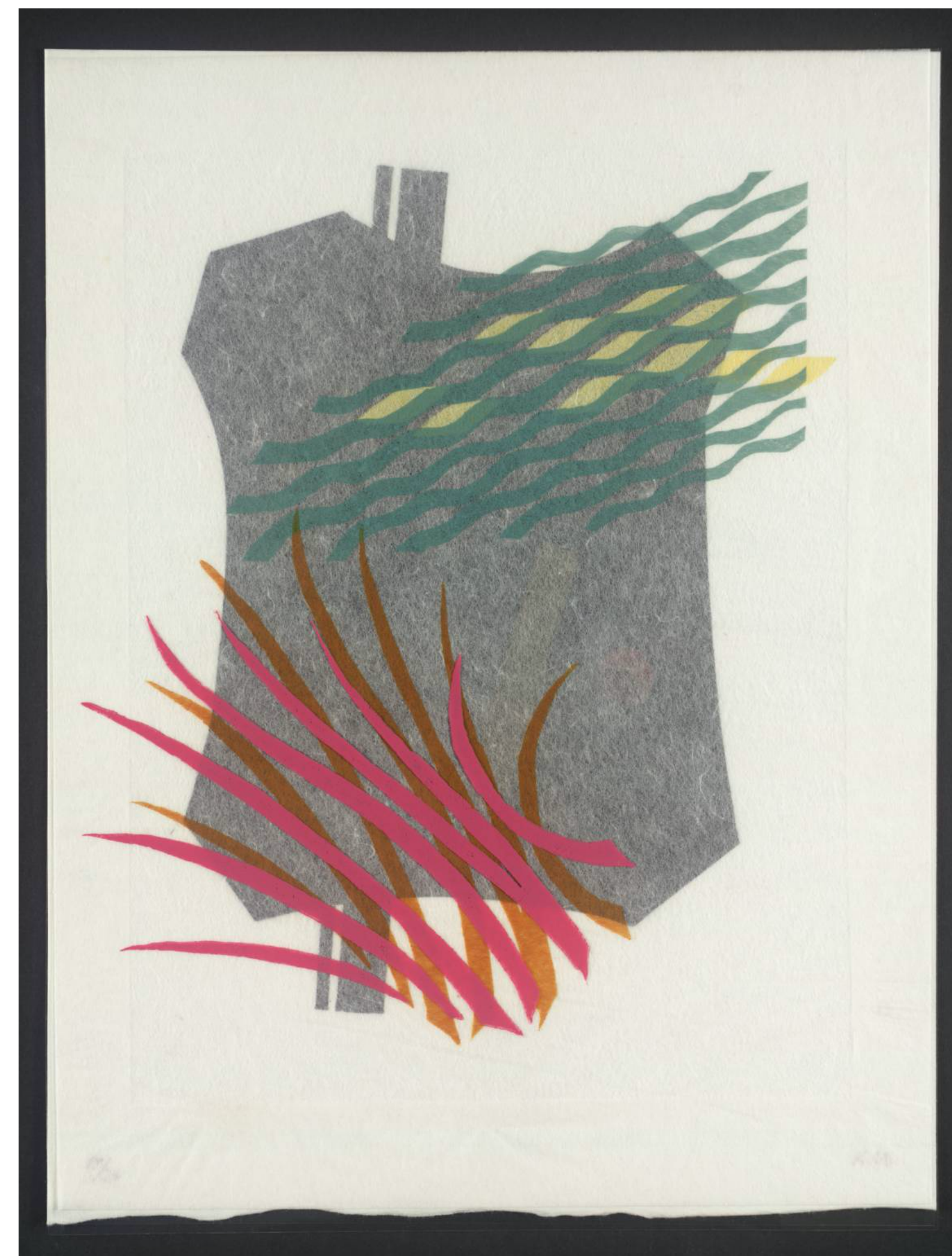
Linografia



Arpad Illes, *Jonah and the Whale*, 1967



Pablo Picasso, *Portrait of a Woman after Carnach The Young*, 1958



Klaus Meyer, *Superimpositions*, 1987

Serigrafia (Silk screen)

A Serigrafia surge no início do séc.XX, para uso na reprodução de imagens publicitárias. É usada uma rede obturada em locais específicos que permite a passagem de tinta e a impressão da imagem. A Serigrafia baseia-se em princípios de impressão com recurso a malhas de tecidos e a princípios de uso de stencil vindos da antiga China.



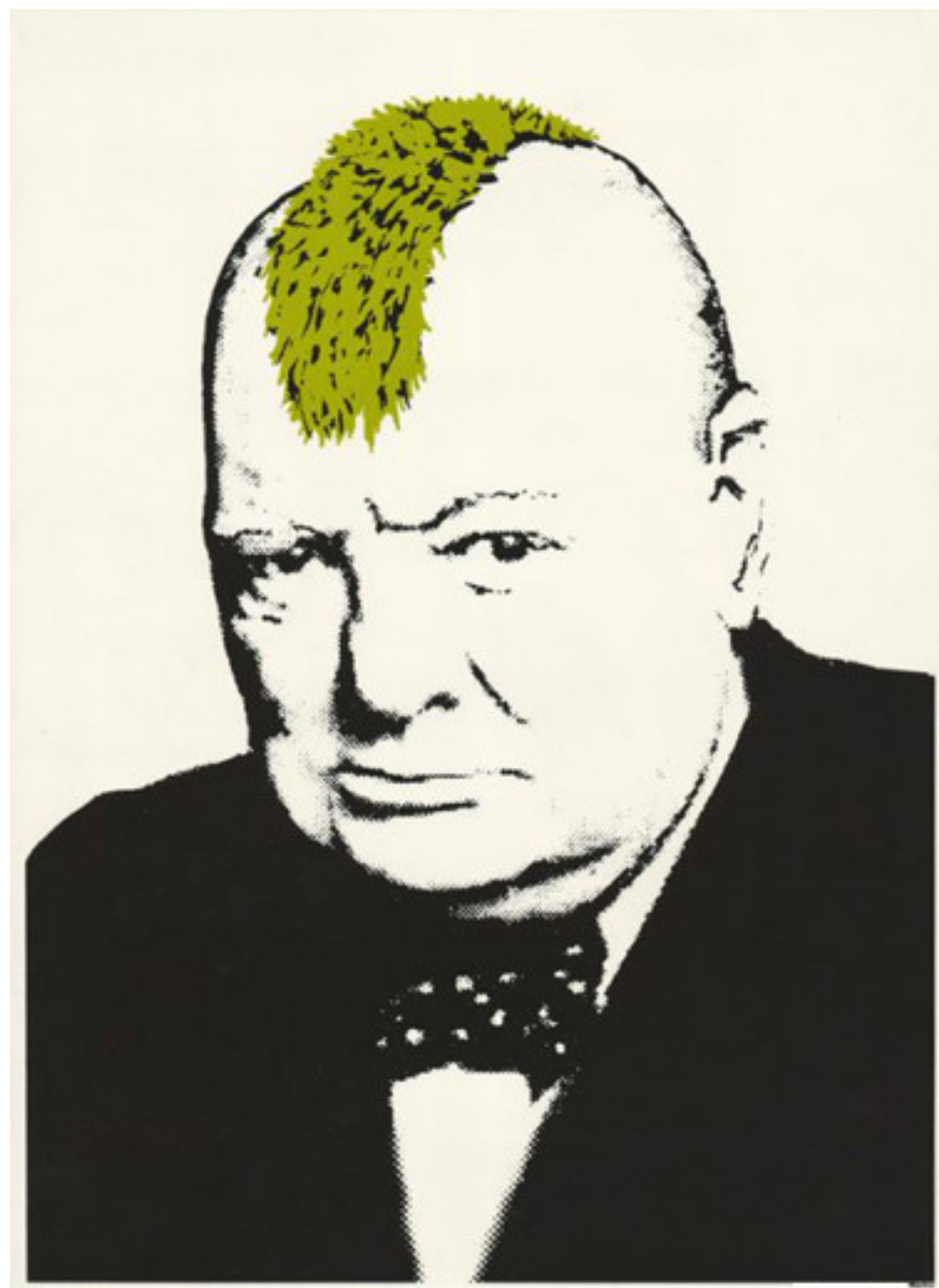
Serigrafia - várias cores



Serigrafia - várias cores



Serigrafia



Banksy, Turf War World War, 2003



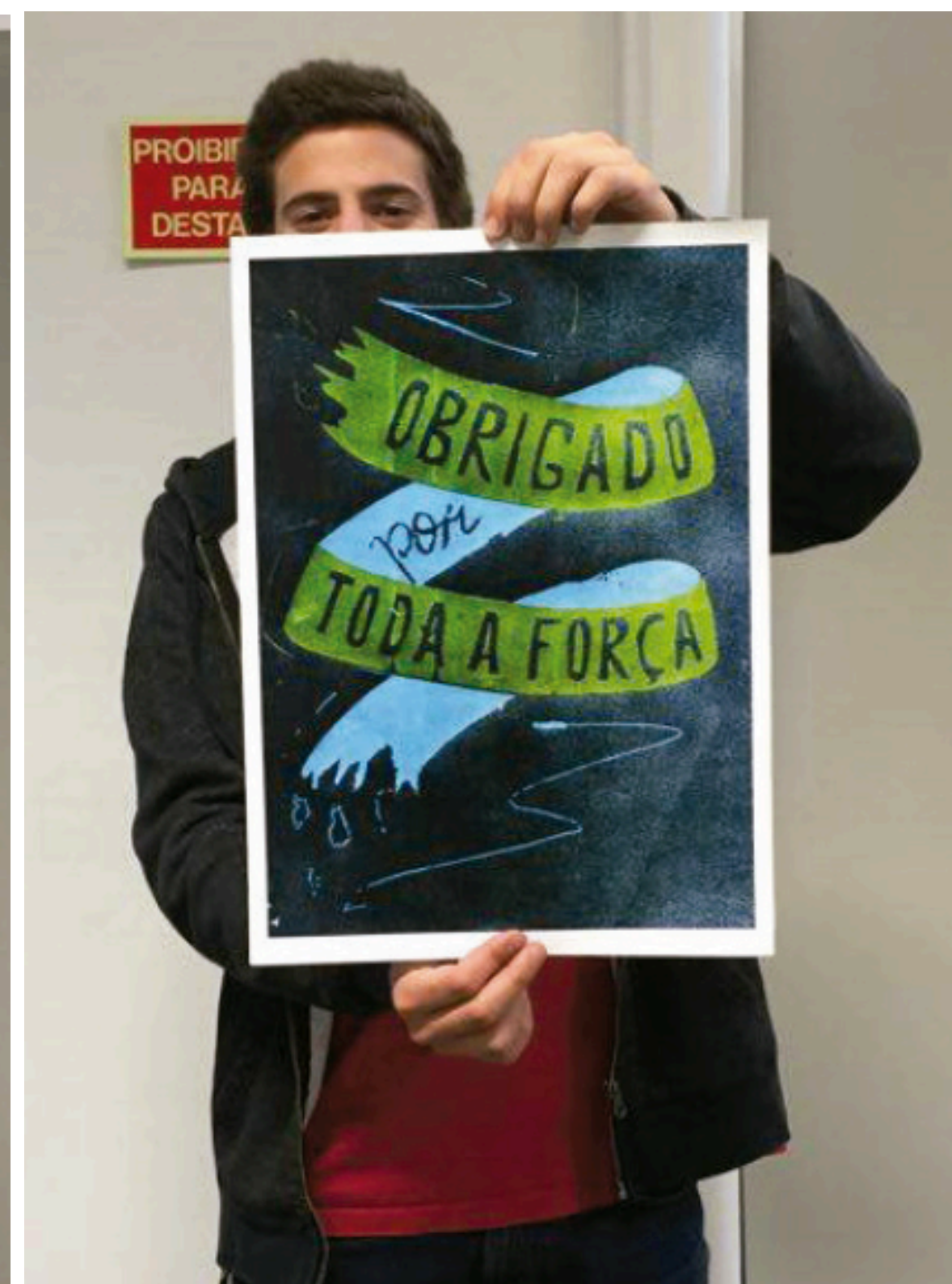
Andy Warhol, Twenty Jackies, 1964



Shepard Fairey/OBEY, DGM-pl, 2009

Monotipia (Monoprint)

Forma de impressão em que a imagem só pode ser feita uma vez, ao contrário da maioria das gravações que permite a impressão de séries. Uma impressão é feita a partir de uma matriz, mas de forma que seja uma impressão única, por exemplo, incorporando coloração à mão ou colagem única. Permite fazer combinações, por ex, de gravura, de pintura e de desenho.



Monotipia

Adição

Subtração

Máscara



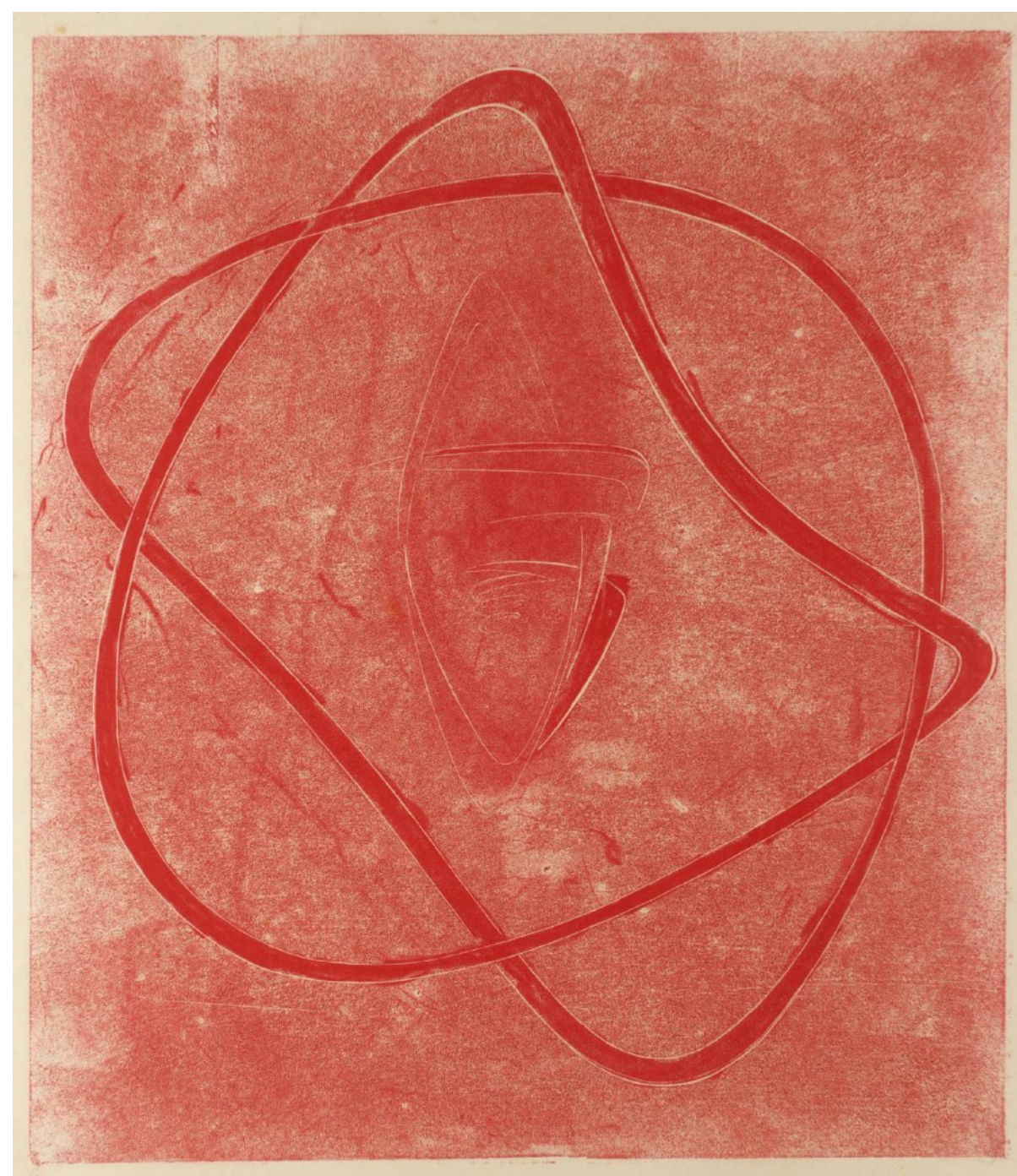
Miriam Conceição, DGM-pl, MI2, 2016



ClednaSilvestre, CET IG, TSG, 2016

*CET
Cledna Silvestre*

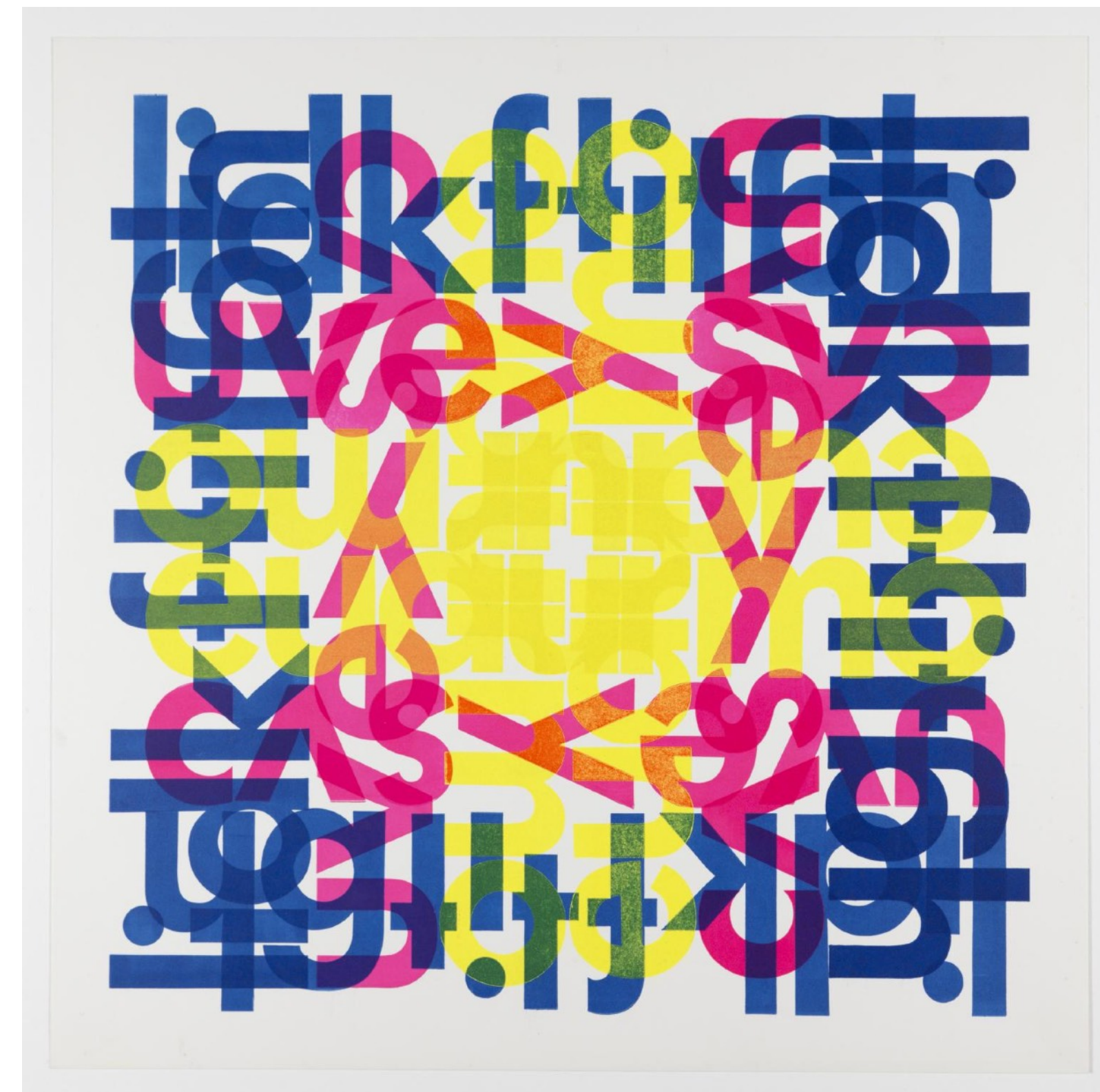
Monotipia



Naum Gabo, *(s/título)*, 1955-6

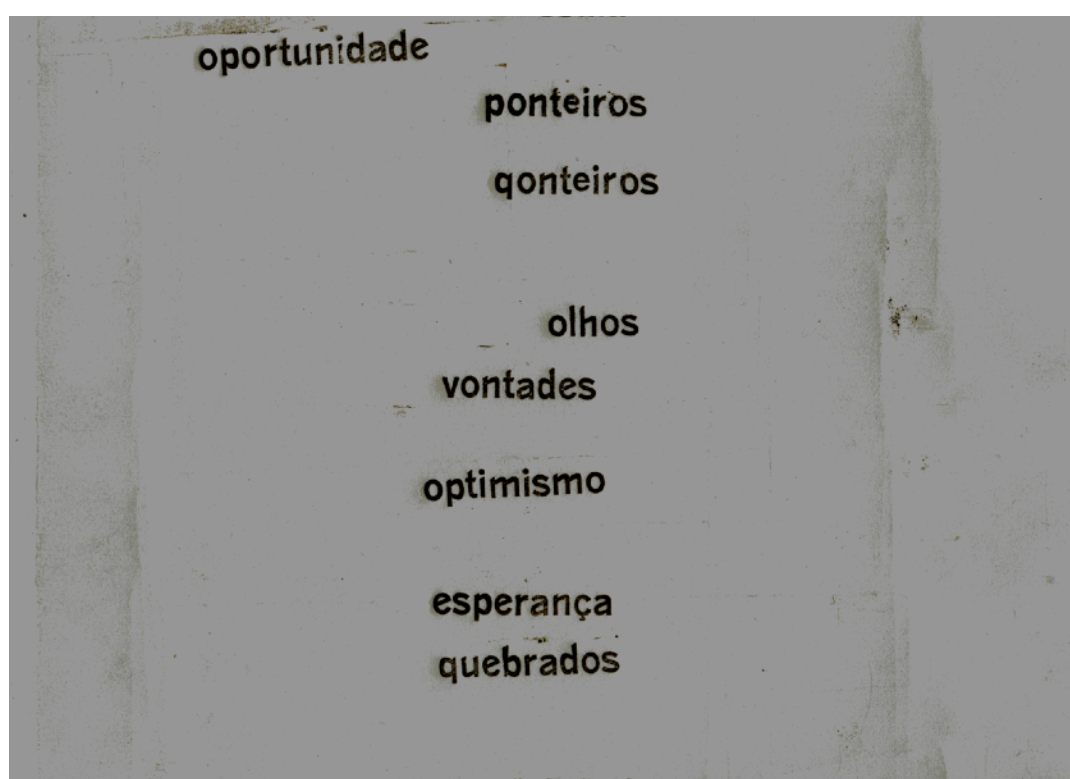
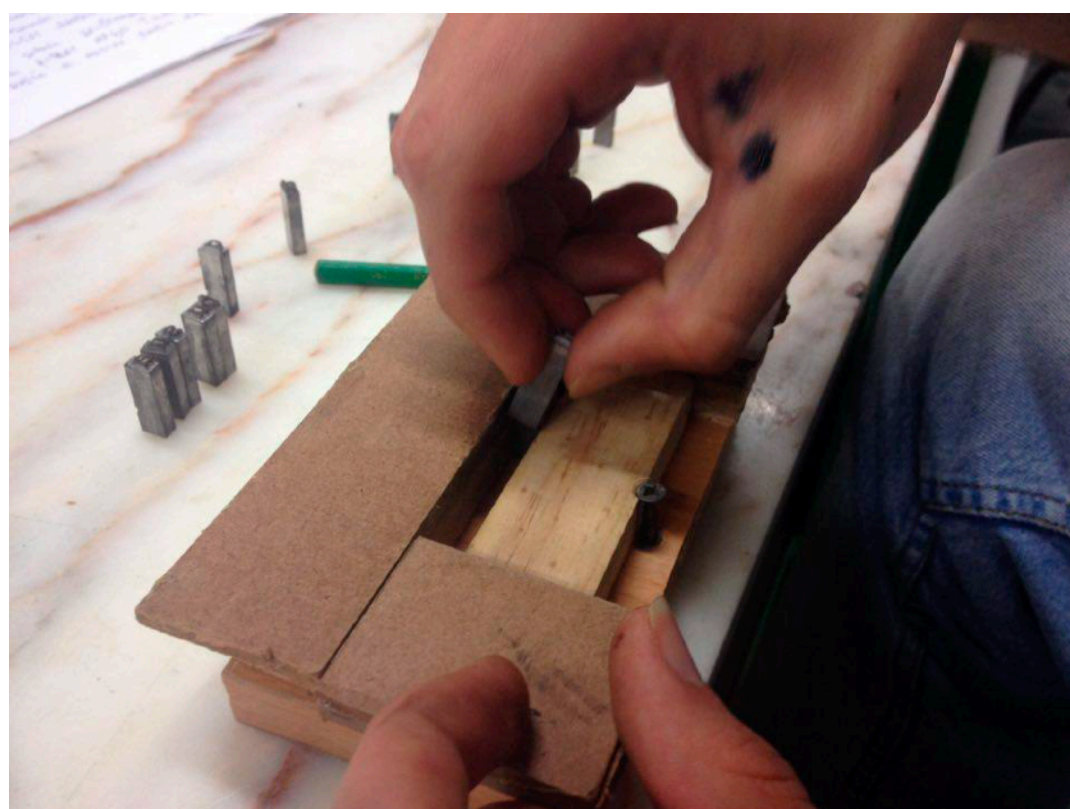
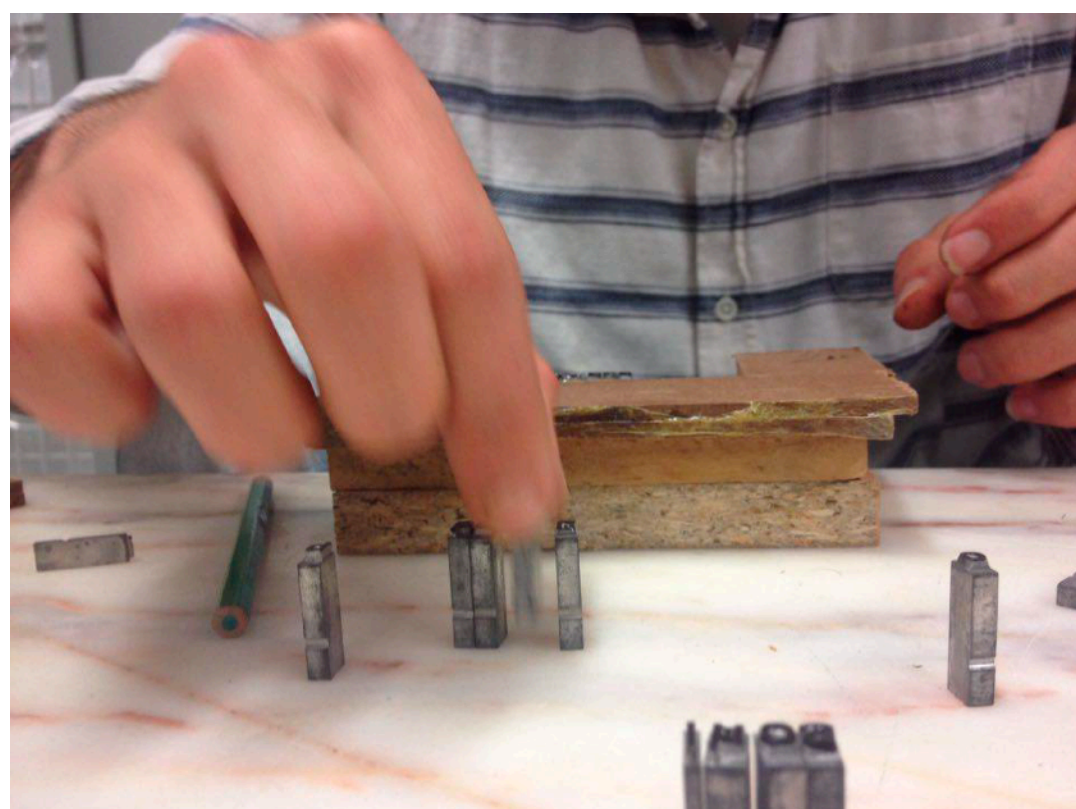


Colin Self, *Pluto*, 1964-5



Hansjörg Mayer, *Alphabet square*, 1967

Cruzamento de técnicas



Cruzamento de técnicas



Mariana Coutinho, Linogravura e Monotipia, Cet IG, TGS, 2016



Joana Fontes, Linogravura e Monotipia, Cet IG, TGS, 2016



Gabriel Carvalho, Linogravura e Monotipia, Cet IG, TGS, 2016

Cruzamento de técnicas



Ana Gomes, Água forte e Monotipia, Cet IG, TGS, 2016



Mariana Coutinho, Linogravura e Monotipia, Cet IG, TGS, 2016

Offset

Processo descoberto em 1904 pelo americano Ira W. Rubel. A impressão offset, também chamada de litografia offset, ou lito-offset, é uma técnica de impressão em que a imagem criada com tinta numa placa de impressão é impressa num cilindro de borracha e então transferida (ou seja, offset) para papel ou outro material. O cilindro de borracha oferece grande flexibilidade, permitindo impressão em madeira, tecido, metal, couro e papel áspero.



Impressão Digital

Método de impressão a partir de arquivos eletrônicos, surgido em 1993. A imagem criada num computador é impressa diretamente no material. A impressão digital elimina muitas das etapas mecânicas necessárias para a impressão convencional, como fazer fotolitos e provas de cores.



Apontamento

Impressão Offset vs Impressão Digital

OFFSET

A tecnologia de impressão offset usa chapas, geralmente feitas de alumínio, que são usadas para transferir uma imagem para uma "manta" de borracha e, em seguida, enrolar essa imagem uma folha de papel. É o chamado Offset (deslocamento) porque a tinta não é transferida diretamente para o papel. Como as impressoras offset funcionam com tanta eficiência depois de configuradas, a impressão offset é a melhor escolha quando são necessárias grandes quantidades e fornece reprodução de cores precisa e impressão com aparência profissional, limpa e nítida.

DIGITAL

A impressão digital não usa chapas como o offset, mas usa opções como toner (como em impressoras a laser) ou impressoras maiores que usam tinta líquida. A impressão digital é uma boa opção para quando são necessárias quantidades menores (por ex. uma série de 40 cartões ou de 150 folhetos). Outro benefício da impressão digital é a sua capacidade de dados variáveis. Quando cada peça precisa de um código, nome ou endereço exclusivo, o digital é o único caminho a percorrer. A impressão offset não pode atender a essa necessidade.

Embora a impressão em offset seja uma maneira fantástica de produzir projetos de impressão de ótima aparência, muitas empresas ou indivíduos não precisam de grandes tiragens de 500 ou mais, e aí a melhor solução é a impressão digital.

Regressando à Cronologia



Técnicas e suportes I Criação e reprodução de imagens

CRONOLOGIA

200 d.C. - Xilogravura

105 d.C. - Stencil

c. 30 000 anos

- Imagens nas paredes das cavernas
- Ferramentas e pigmentos naturais

c. 480 a.C.

- Os Etruscos criam pinturas de “frescos” em paredes
- Pintura direta sobre gesso húmido
- Anteriormente os Egípcios faziam-no sobre a parede seca

c. 200 a.C.

- Na China, são usados pincéis para criar caligrafia
- Feitos normalmente de bambu e pelos de animais

c. 100 a.C.

- Na China, é inventado o papel

c. 200 d.C.

- Na China, é inventada a impressão por xilogravura
- Matrizes de madeira escavada
- Impressão em seda ou tecido, mais tarde passa a ser usado o papel

1085

- Surgem os primeiros moinhos de papel na Europa

c. 1400

- Nos Países Baixos, surge a pintura a óleo
- Mistura de pigmentos naturais com óleo
- Pintura sobre superfícies suaves
- Grande nitidez e grau de pormenor

c. 1413

- Em Itália, são definidas as regras da representação por “Perspetiva”

1439

- Na Alemanha, é inventada a Prensa Tipográfica, por Johannes Gutenberg

c. 1450

- A reprodução de imagens passa a ser comum, a partir do uso dos métodos da impressão por gravura

c. 1500

- Em Itália (Veneza) começa-se a pintar sobre tecido esticado sobre grades de madeira, em vez de painéis de madeira

Final séc. XV - Gravura (metal)

Final séc. XVIII - Litografia

c. 1600

- São utilizadas ferramentas como a Camera Obscura para projetar imagens sobre papel ou tela

1780

- Em Inglaterra (Londres) são vendidas as primeiras tintas de aquarela pré-feitas. Anteriormente, cada artista criava a sua tinta esmagando e misturando os pigmentos

1839

- É inventada a Fotografia
- Por meio de químicos as imagens transmitidas pela luz passam a poder ser registadas numa superfície e a poder ser reproduzidas sobre papel

1841

- São inventados os tubos de tinta metálicos
- Permitem facilidade no transporte e uso das tintas de óleo principalmente no trabalho ao ar livre

1900 - Serigrafia

1904 - Impressão Offset

1905 - Linografia

desde 1888

- São utilizadas máquinas fotográficas pequenas e portáteis
- Em 1907 surge a fotografia a cores

desde 1890

- Surge o cinema, com os primeiros filmes mudos
- Surgem as primeiras experimentações em cinema de animação

desde 1950

- Surge a Televisão

desde 1960

- É disseminado o uso da tinta acrílica
- Permite um tempo curto de secagem
- Cores fortes e arroçadas

desde 1970

- Surgem os videojogos

desde 1975

- Surgem os Home computers
- Passa a haver acesso a programas de edição de imagem

desde 1989

- Surge a internet
- Passa a haver acesso imediato a conteúdos visuais

desde 2000

- Surge o smartphone e o tablet
- Facilidade na produção de conteúdos de imagem e na sua disseminação

1993 - Surge a Impressão Digital

Ilustração e Narrativa Visual

Artes Plásticas - Ano 1

Nuno Fragata Marques



Eran Hill

GIF animado

O **GIF animado (Graphics Interchange Format)** foi introduzido pela primeira vez em 1987 pela CompuServe, sendo adotado para utilização nas primeiras páginas da web, majoritariamente em banners.

Hoje em dia, os GIFs são assumidos por criadores como uma forma de comunicação cotidiana (“GIFs de reação”) e de expressões no campo da arte, sendo usados por animadores, designers e ilustradores, usando o recurso a *looping* para **explorar ideias e significados**.



Série de gifs animados criados por Malika Favre para a Agência Airside, cliente Varoom magazine.
Série sobre items a ter em atenção aquando da criação de storytelling e narrativa.



KNOW YOUR AUDIENCE



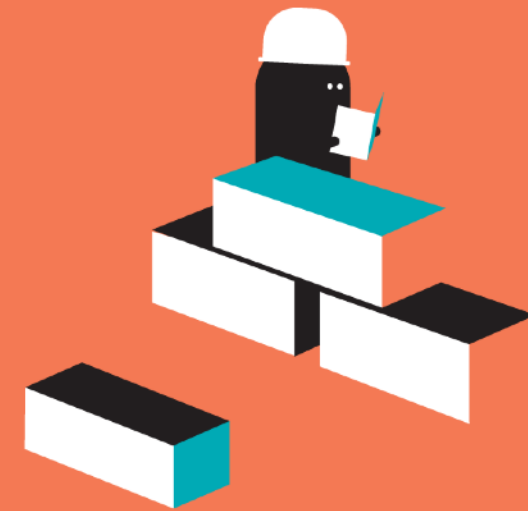
Procura conhecer o teu público-alvo.

THINK EDIT NOT EPIC



Por vezes é melhor retirar elementos para facilitar a comunicação.

BUILD A STRONG FOUNDATION



Procura ter um conceito sólido para o teu trabalho.

IT'S LAYERED IT WAS MADE LIKE THAT



Uma boa mensagem consegue ter vários níveis de leitura, não se esgota no imediato, faz-nos voltar a pensar quando a observamos de novo.

METAPHORS CAN OPEN DOORS



O uso de metáforas ajuda a passar mensagens.

WRITE A BESTSELLER

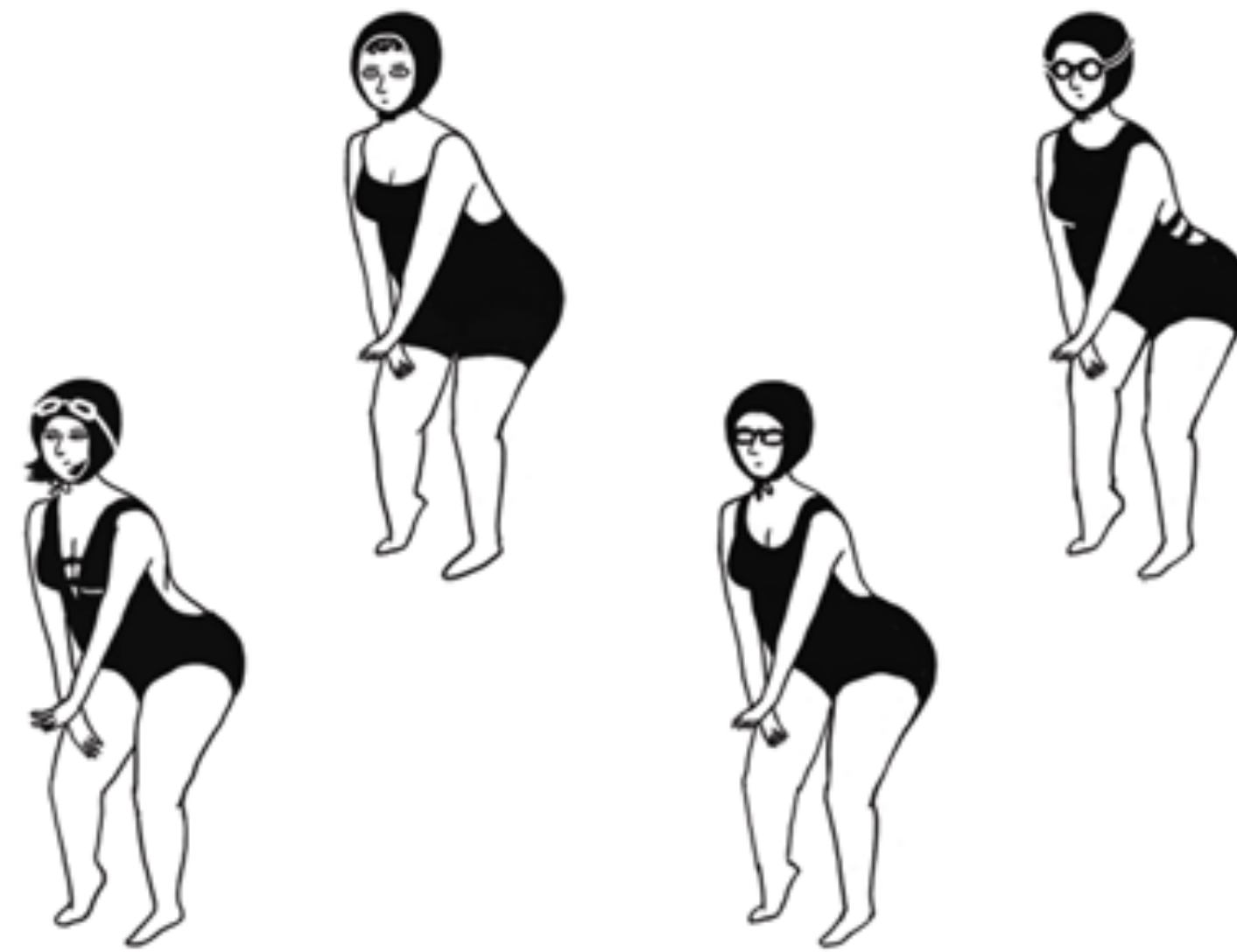


Procura fazer o melhor trabalho, sempre, e tendo em conta as condicionantes.

BE INTIMATE DON'T INTIMIDATE

..

Procura chegar ao teu público-alvo. Toca o público com a tua mensagem, não o empurres com a tua mensagem.

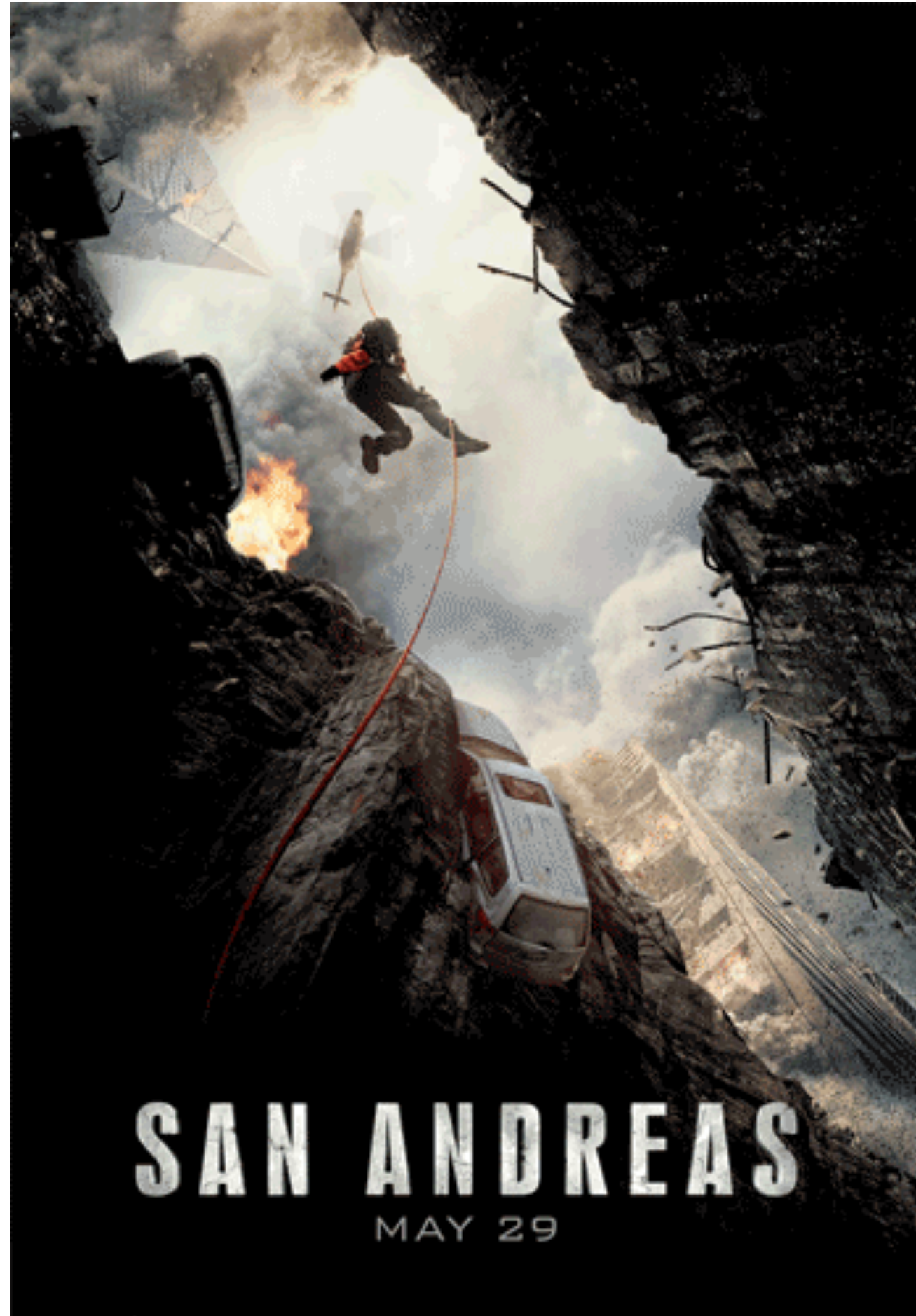


"The trick with animated GIFs is that the final image needs to work as both a still image in print that can stand on its own, and also as an animation online that adds to the meaning or emotional resonance of the image and the story."

Erich Nadler, Art director do the Times

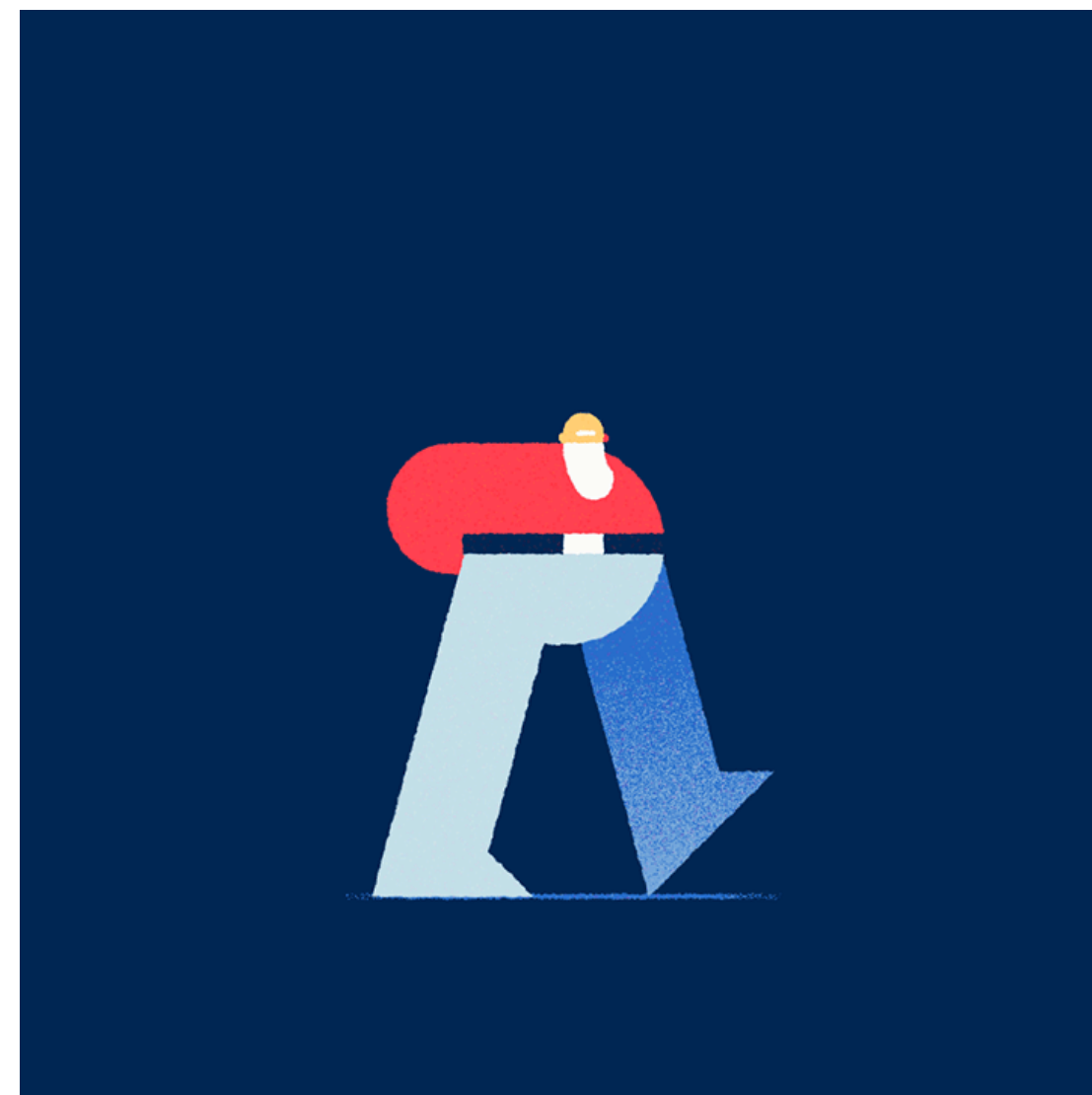
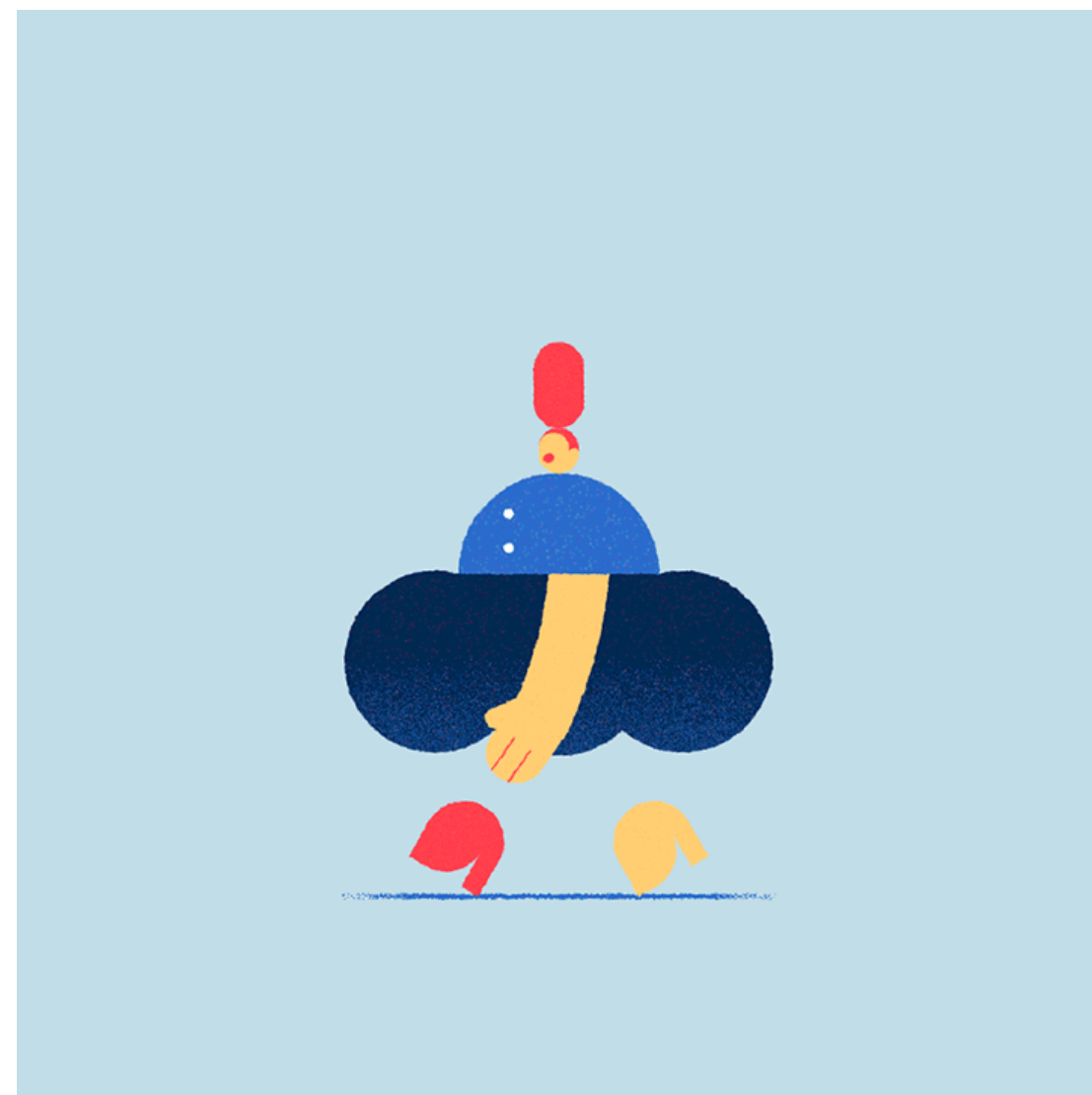
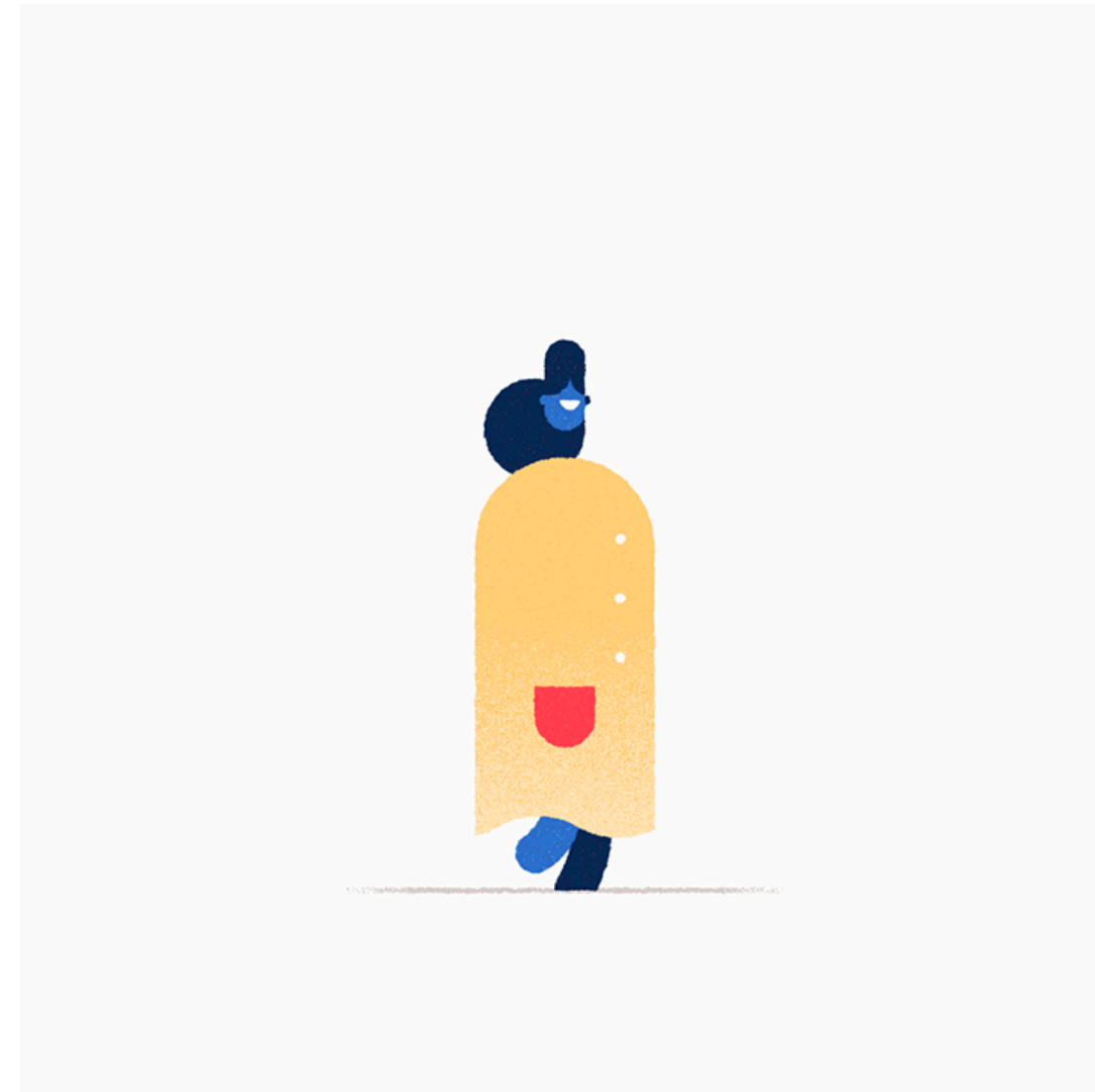
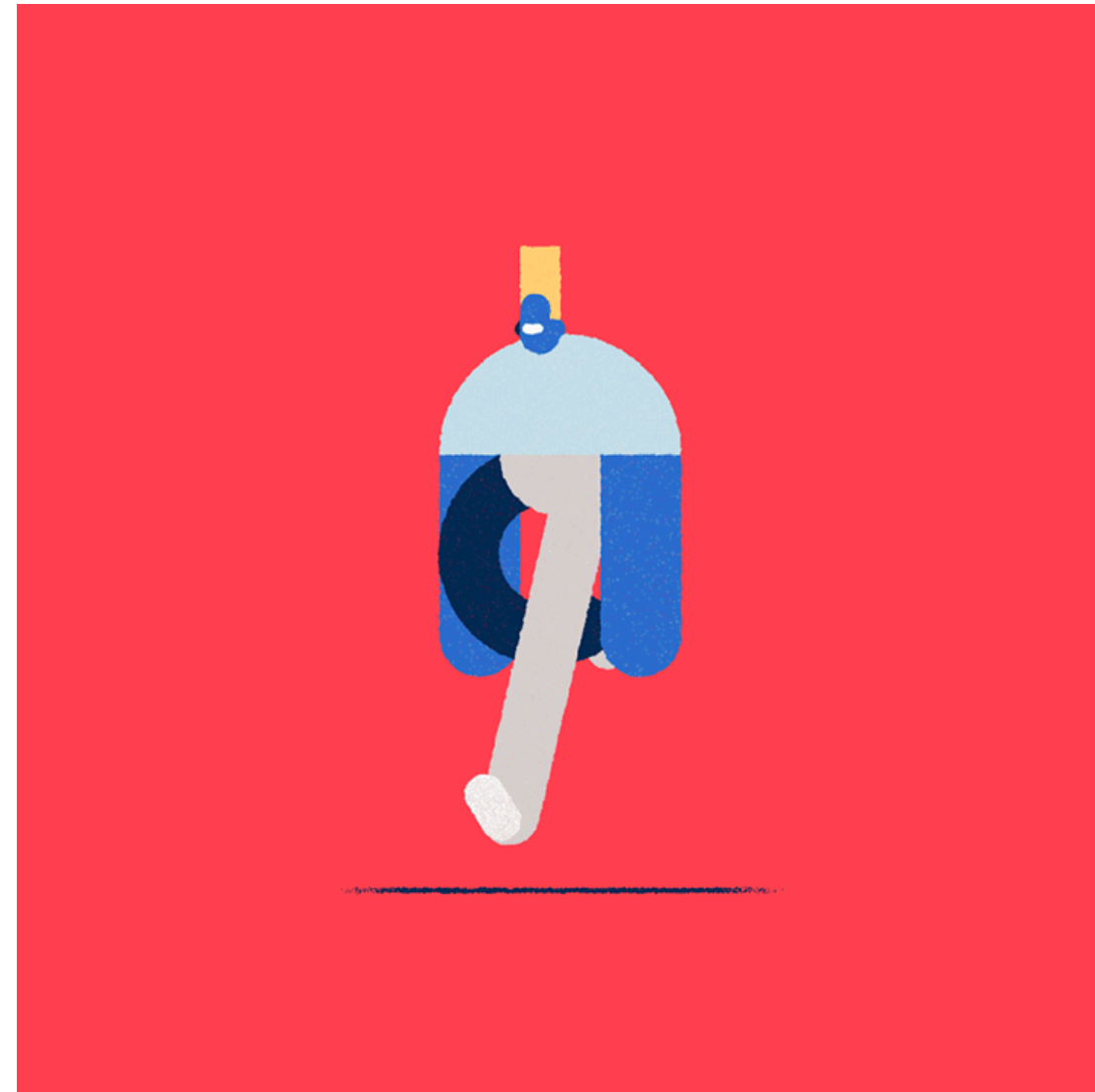
Imagem: Laurene Boglio

Diferentes exemplos de GIFs aplicados à ilustração/ comunicação



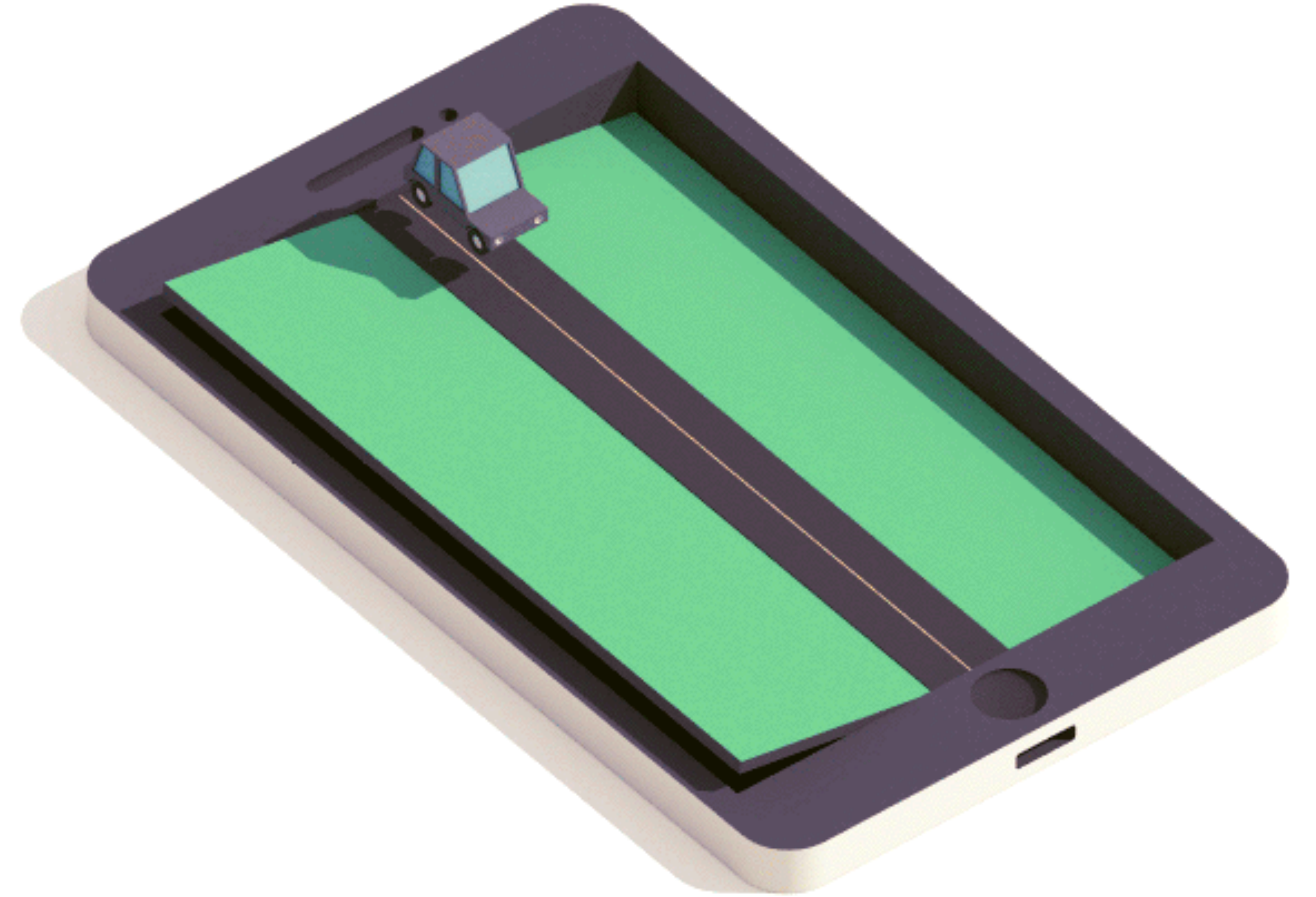
Web poster
Motion poster







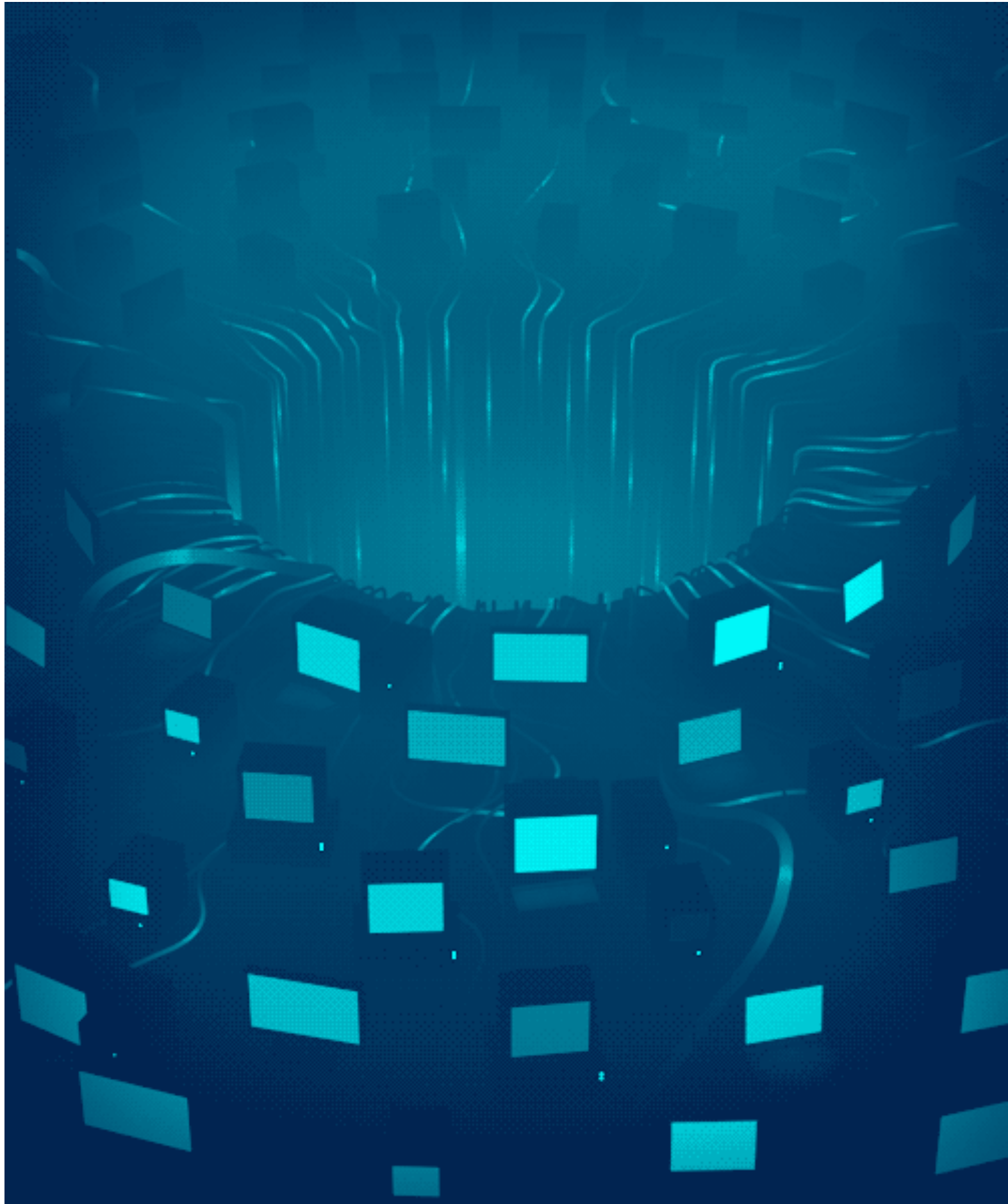
GIF criado para a revista WIRED Italia.
Robin Davey



Guillaume Kurkdjian

Exemplos de GIFs aplicados a trabalho artístico





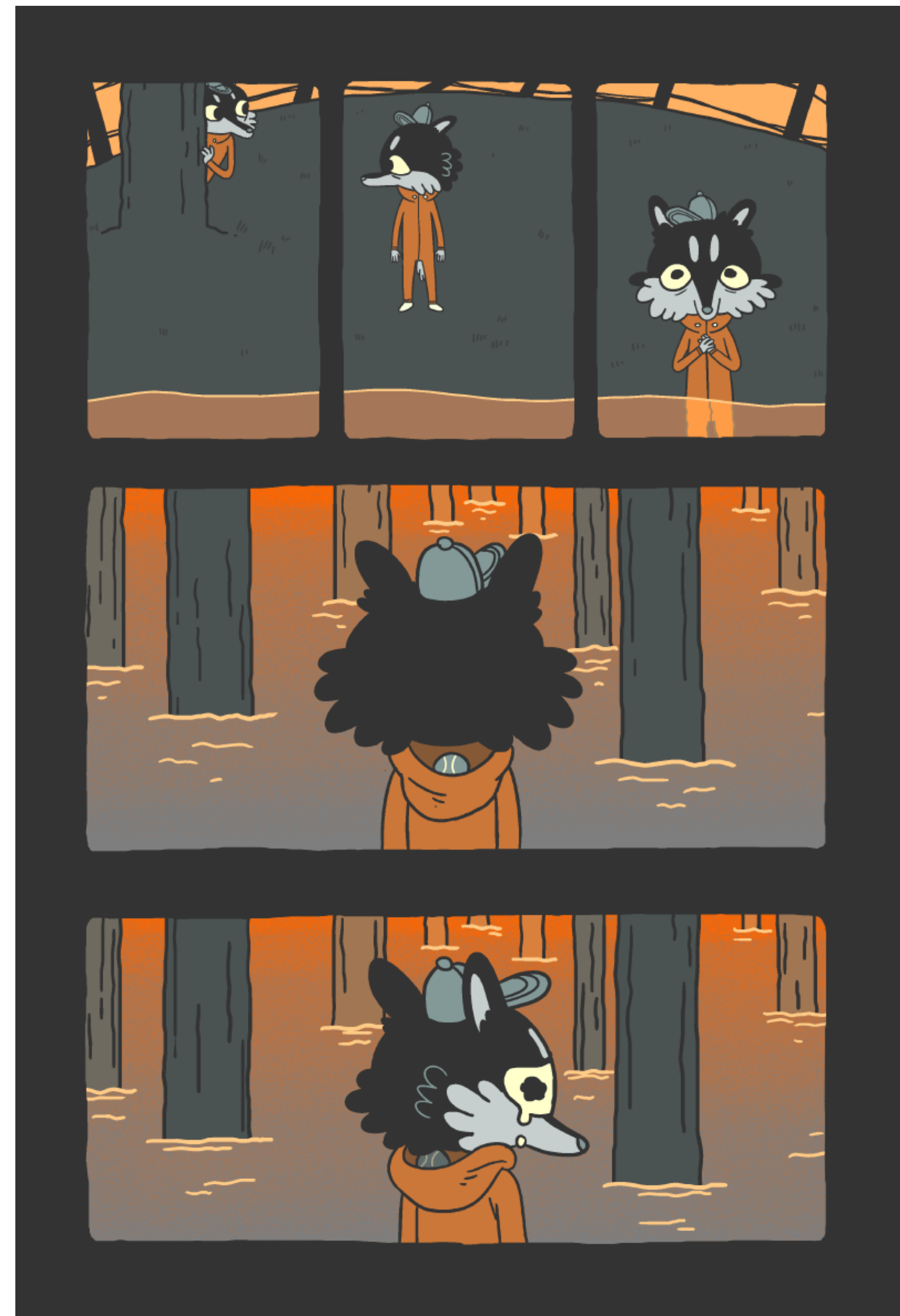








GIFs aplicados a webcomics



- Exercício: Ilustração com movimento - gif

Técnica: Stencil.

1- **O ponto de partida é um conceito à vossa escolha e a vossa decisão de o explorar artisticamente. Irão explorar o vosso conceito numa ilustração com movimento (GIF animado).** A ilustração animada terá aproximadamente 1 segundo e será composta por 12 imagens. A ilustração animada deverá funcionar em loop.

2- **Para que funcione em loop há 3 momentos essenciais para identificar/criar:**

- . O momento/imagem inicial
- . O momento/imagem final do movimento
- . O momento/imagem final do loop (que deverá fazer a ligação direta ao momento/imagem inicial)

3- **Criar a imagem inicial e a imagem final do movimento.**

4- **A imagem final do movimento será uma das imagens internas do loop.** Definir como é criado o movimento nas imagens que existirão entre o momento/imagem inicial e o momento/imagem final do movimento. Definir como é criado o movimento nas imagens que existirão entre o momento/imagem final do loop (a ligação direta ao momento/imagem inicial).

A proporção/tamanho a usar é um quadrado de 1080 x 1080, tamanho para uso no Instagram.

A imagem/ ilustração deve ter um foco próprio e direcionado que, obrigatoriamente seja reforçado pela criação de movimento.

O trabalho é obrigatoriamente criado pelo recurso à técnica do Stencil para a criação das imagens e pelo recurso a plataformas online para a criação do GIF animado.

Tenham atenção ao conceito, à expressividade, pistas visuais, composição, narrativa.

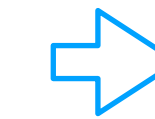
A abordagem é livre, dentro dos parâmetros do exercício.

Criar GIF animado em photoshop

<https://blog.hubspot.com/marketing/how-to-create-animated-gif-quick-tip-ht>

<https://www.youtube.com/watch?v=ChSmylZAkog>

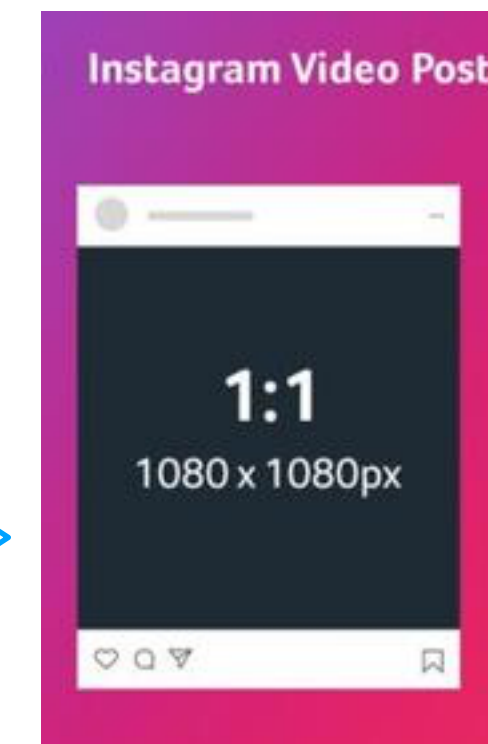
Sites para criar GIFs



<https://ezgif.com/maker>

<https://giphy.com/create/gifmaker>

<https://gifmaker.me>



O exercício é lançado na aula de 07/11 e acompanhado nas aulas de 14/11 e 21/11.

O ficheiro gif do exercício será obrigatoriamente **enviado via Moodle até segunda-feira, 27 de novembro às 23h59**, via link a ser criado na plataforma. Será acompanhado por um texto word (com cerca de 500 palavras) em que refletem sobre a realização do exercício e sobre como a vossa mensagem/conceito surge pelo adicionar de movimento à ilustração.

Ilustração e Narrativa Visual

Artes Plásticas - Ano 1

Nuno Fragata Marques



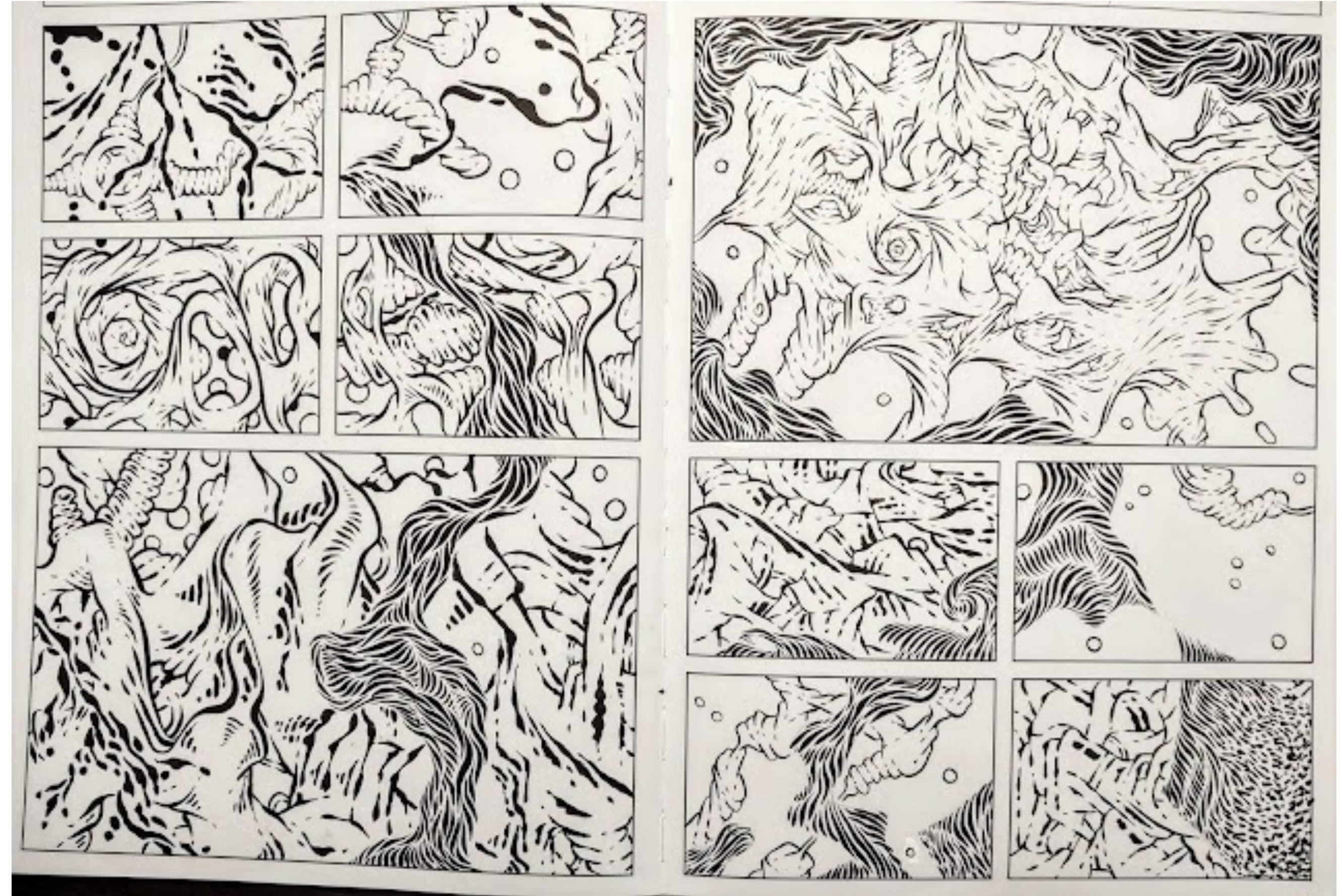
Jen Lee

A narrative is simply a story. Narrative art is art that tells a story.

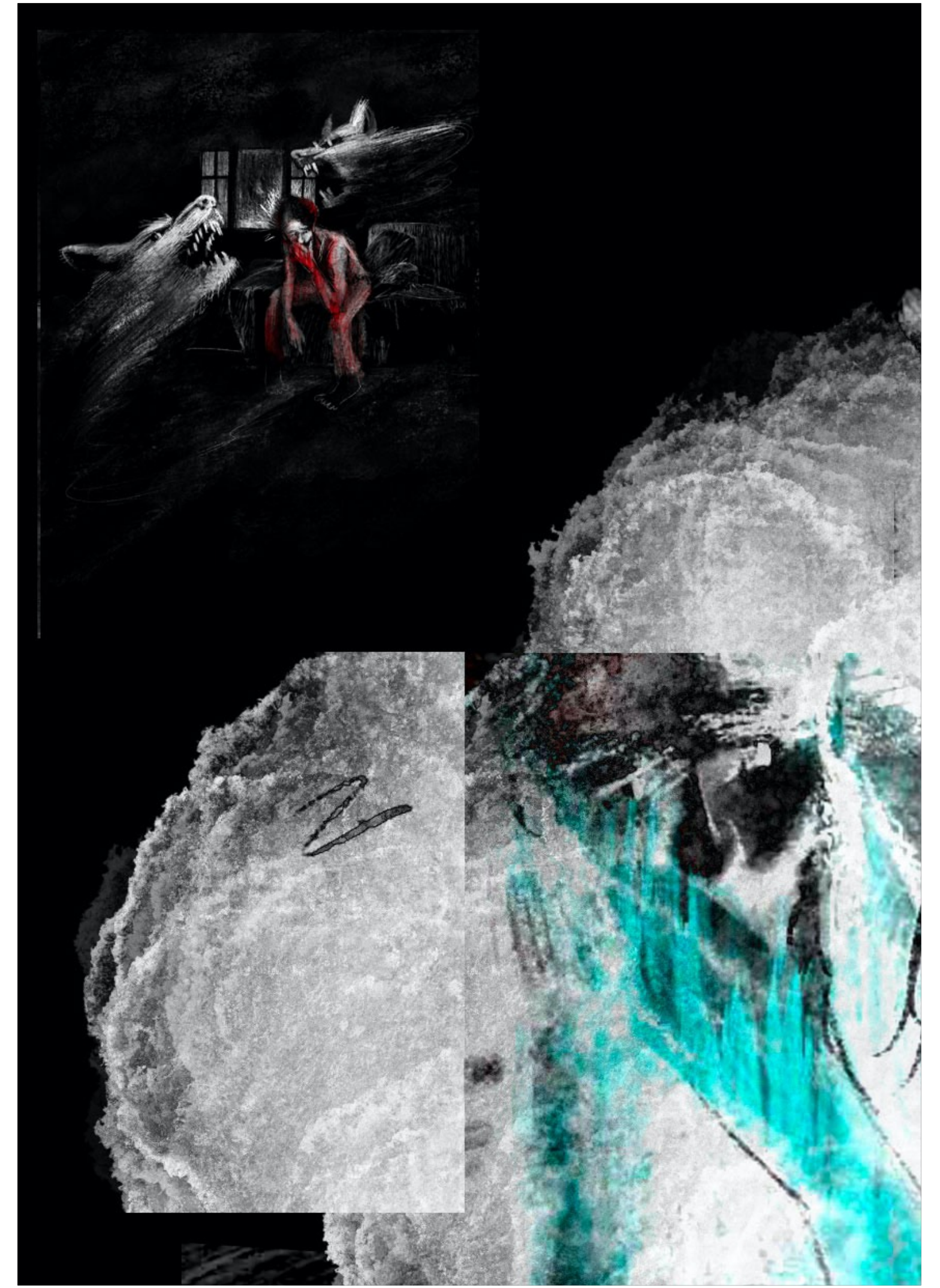
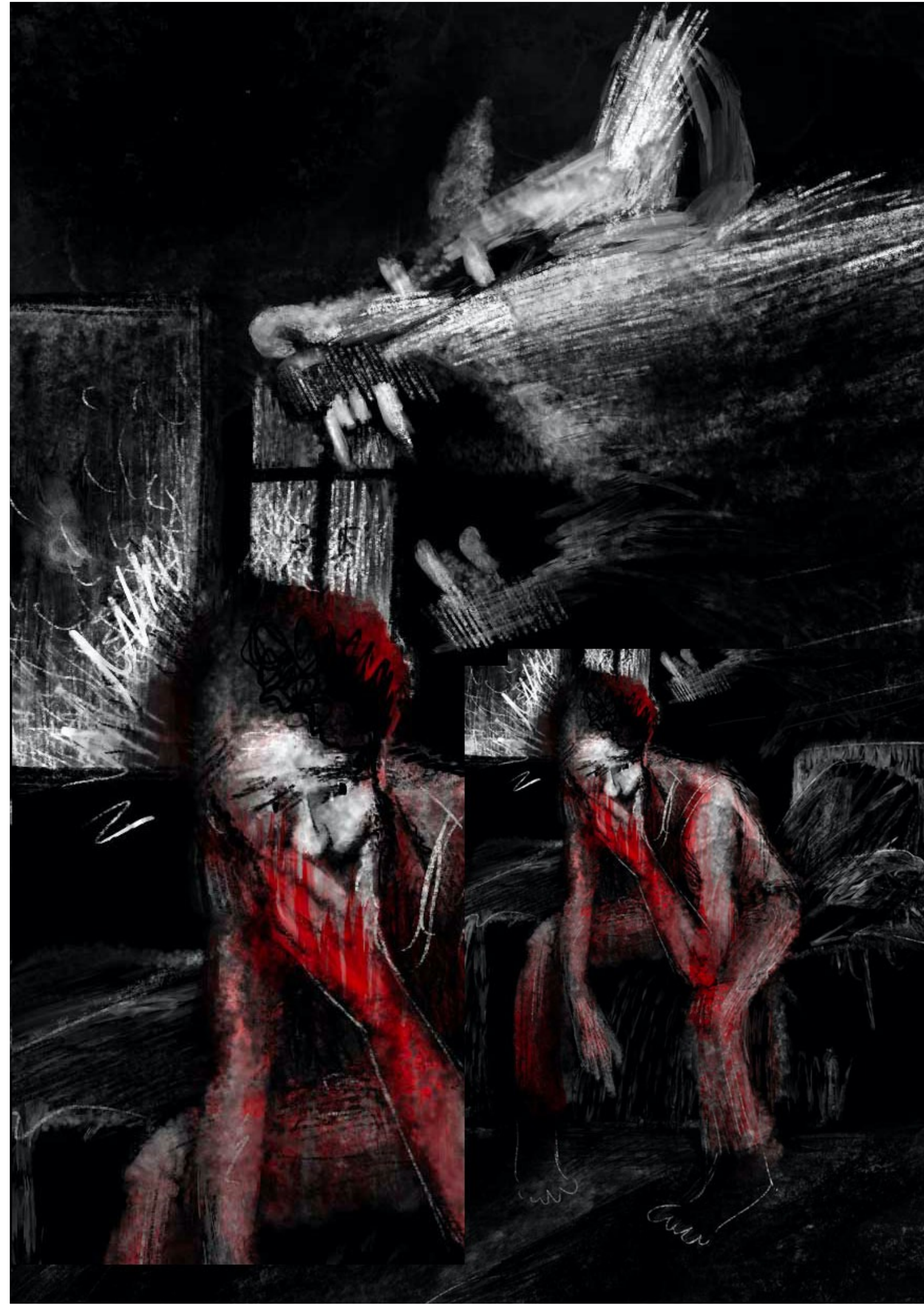
<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/n/narrative>

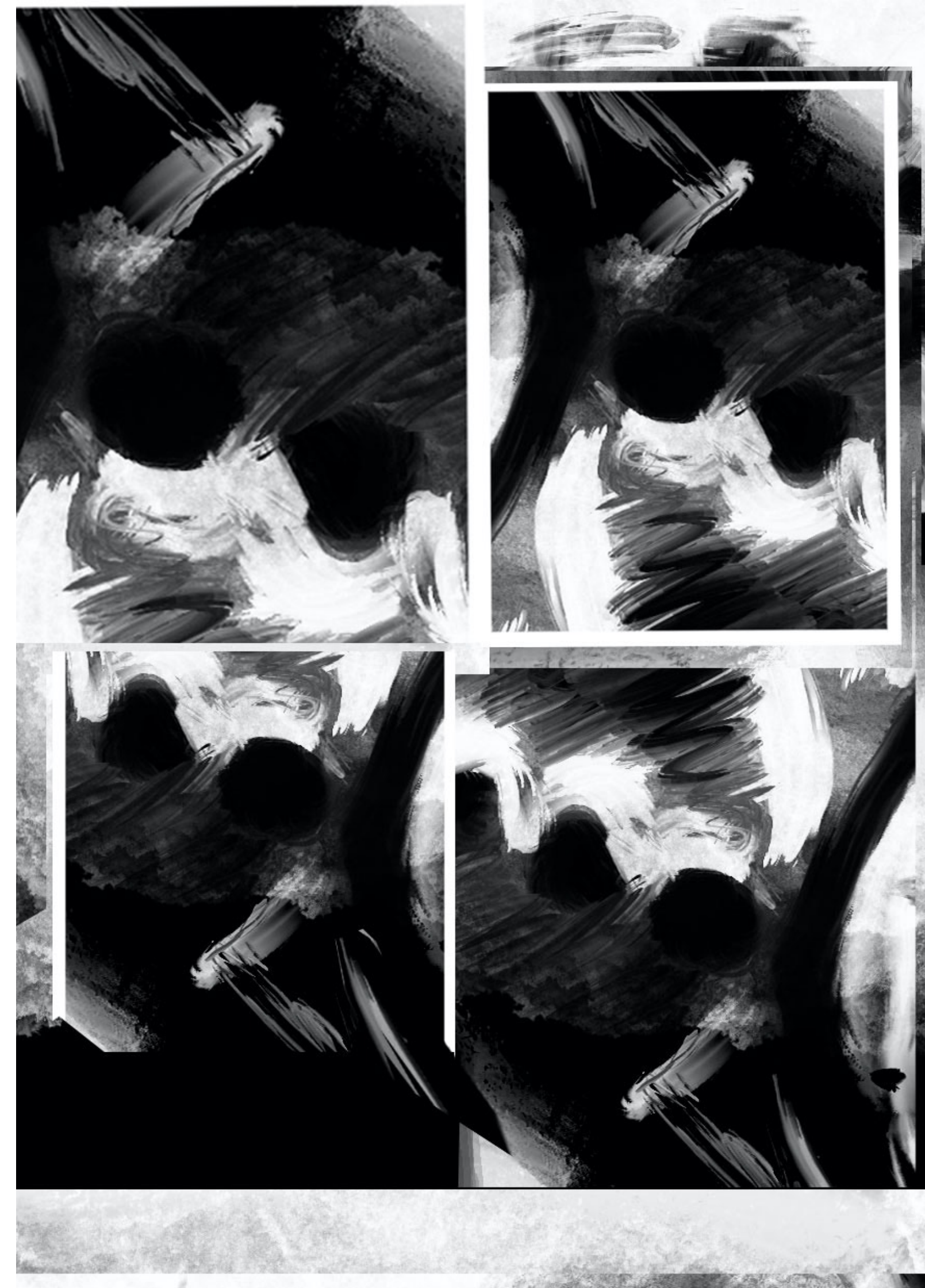
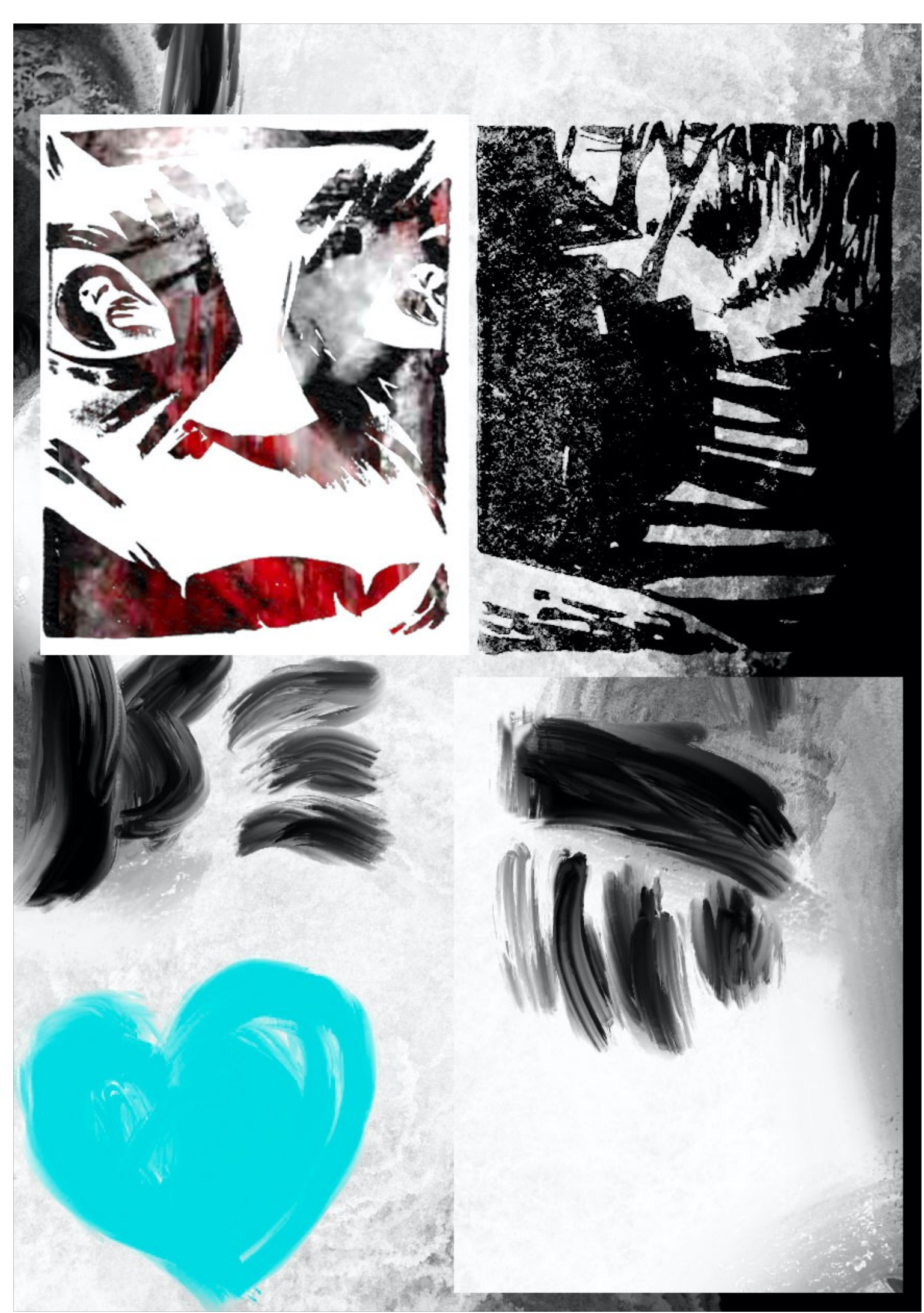
NARRATIVA sequencial

- Uma narrativa sequencial enfoca a moldura para desenvolver a progressão temporal
- Cada cena e ação são representadas no seu quadro como uma unidade



BD. Abstrata (tendencialmente)





Goteira



Calha

Texto



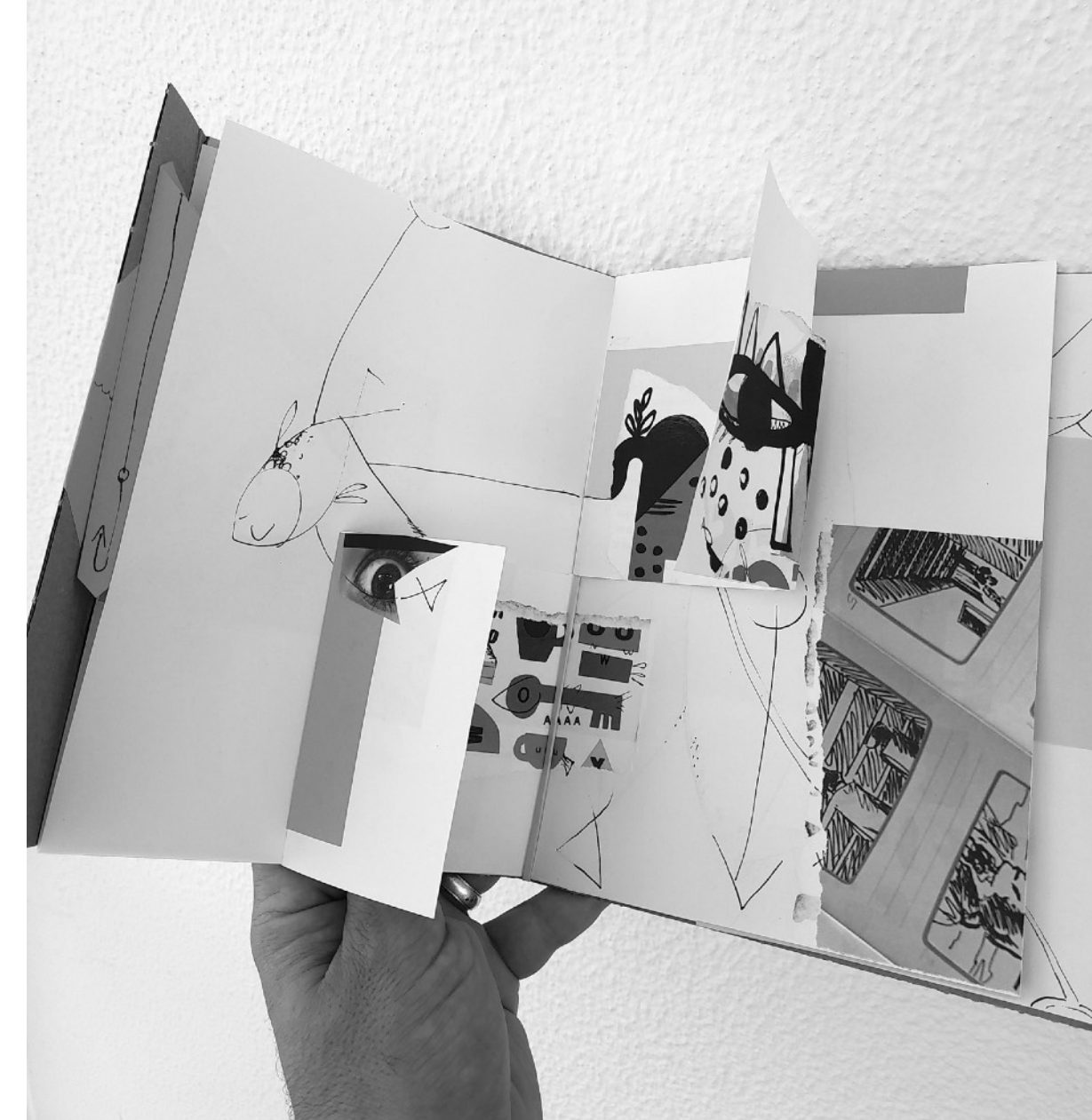
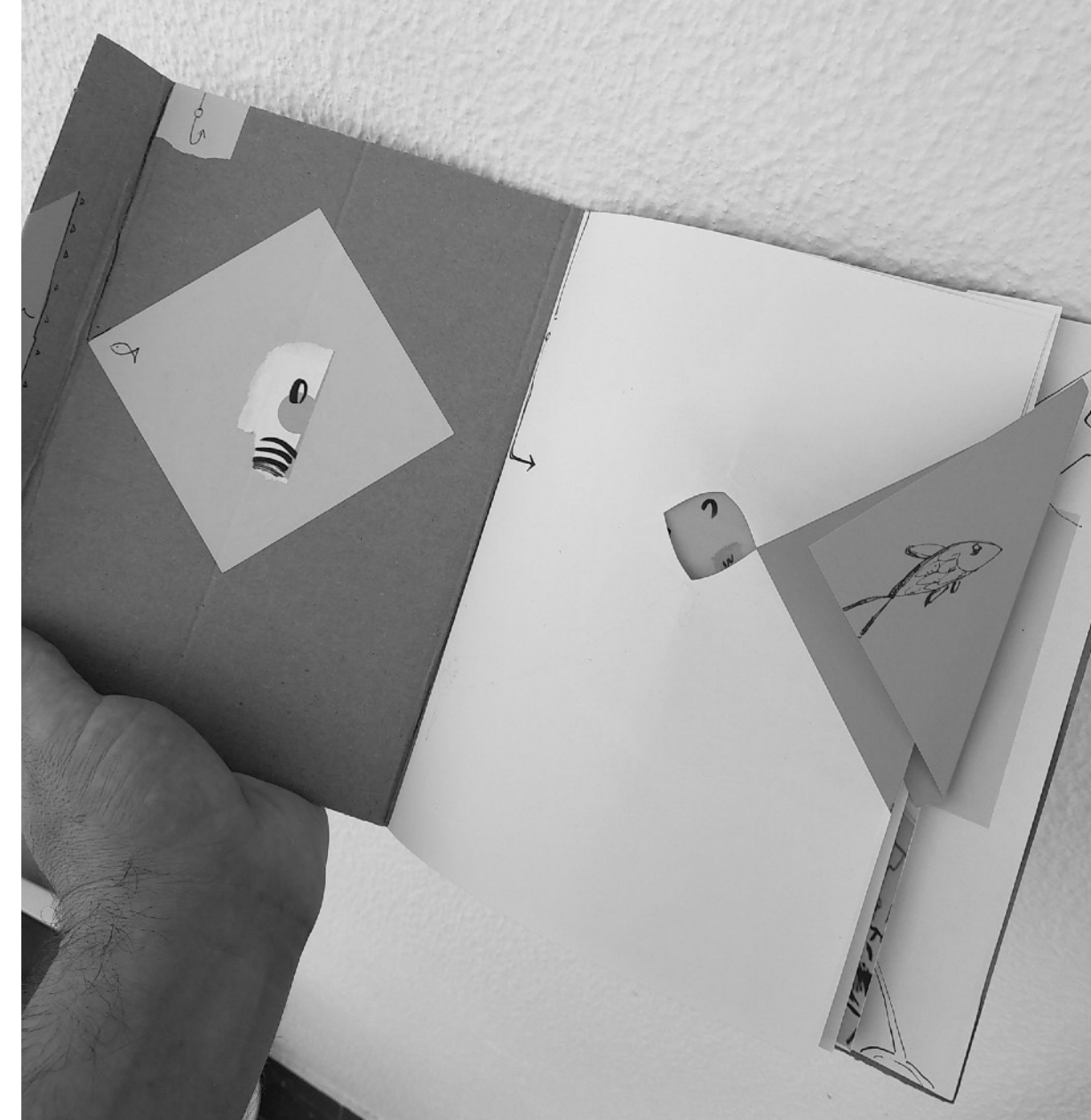
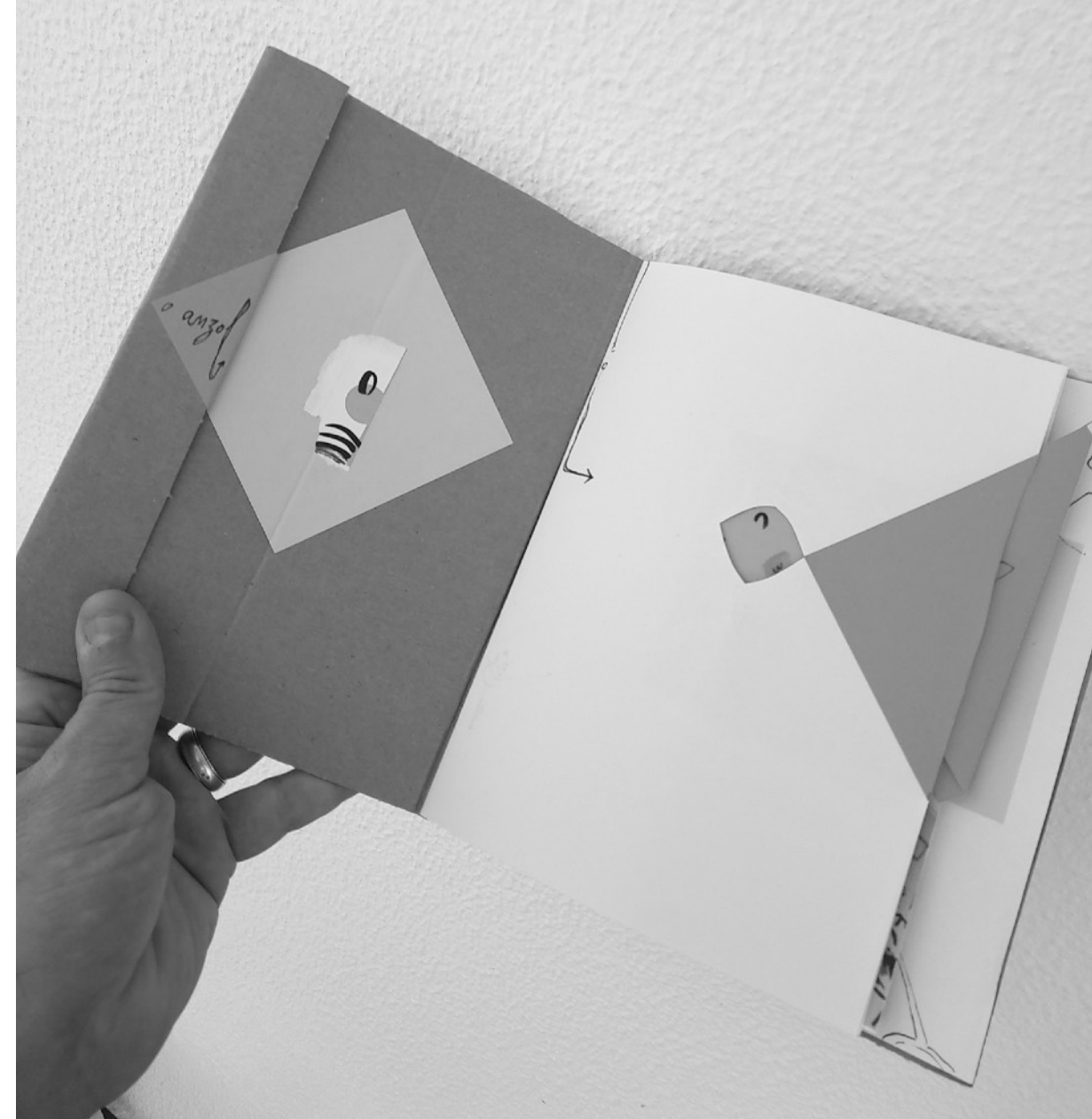
S/ texto



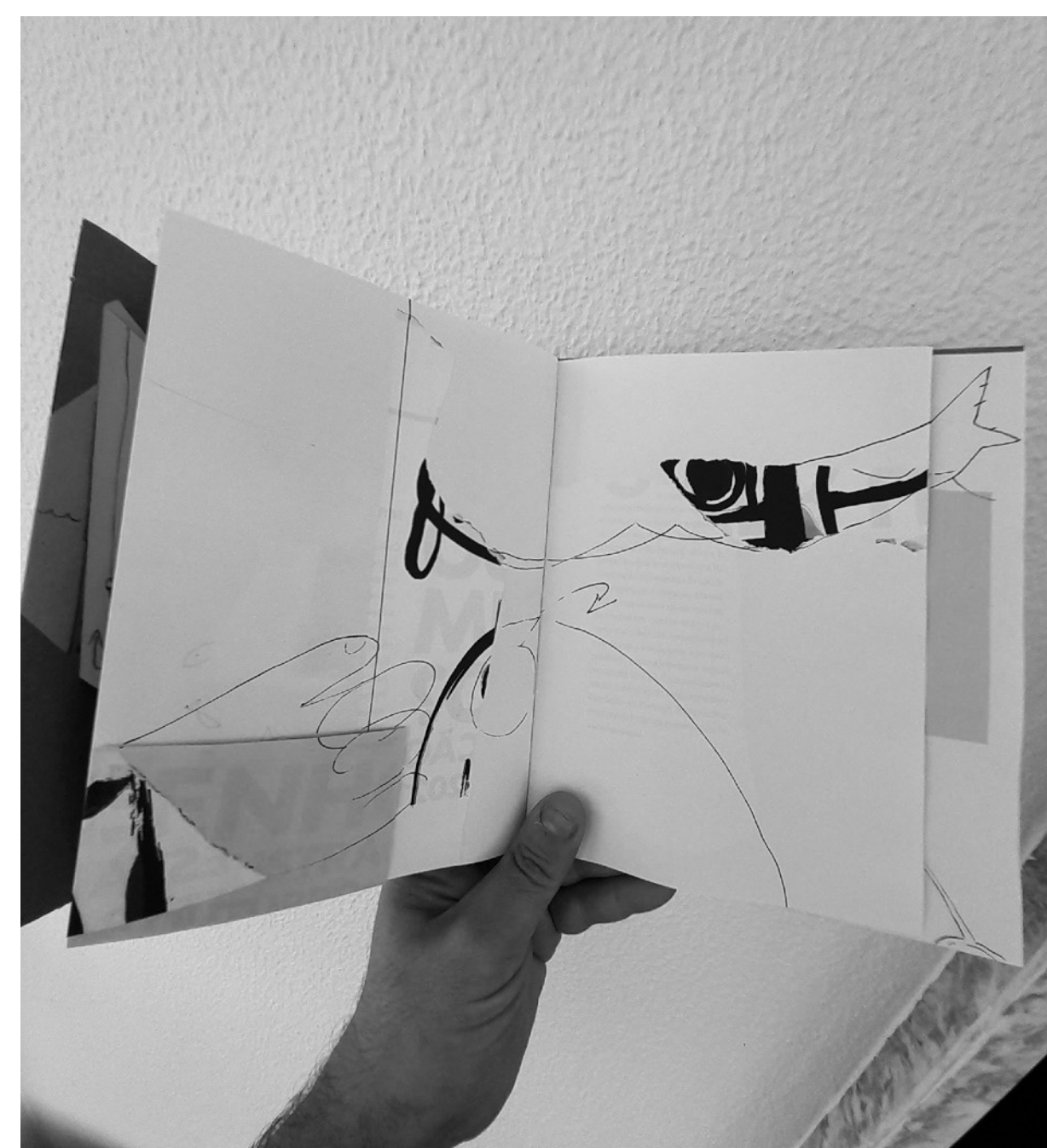
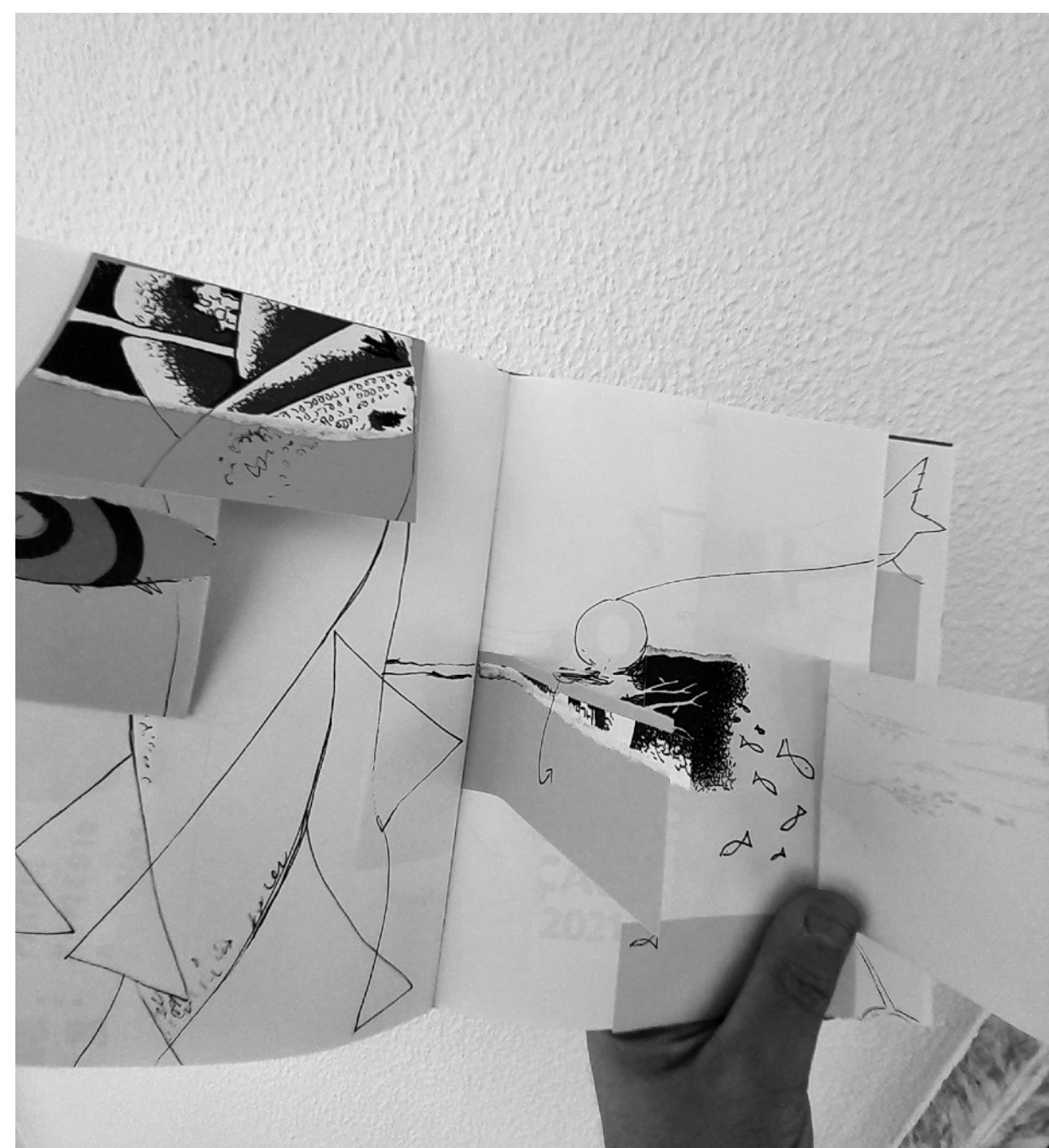
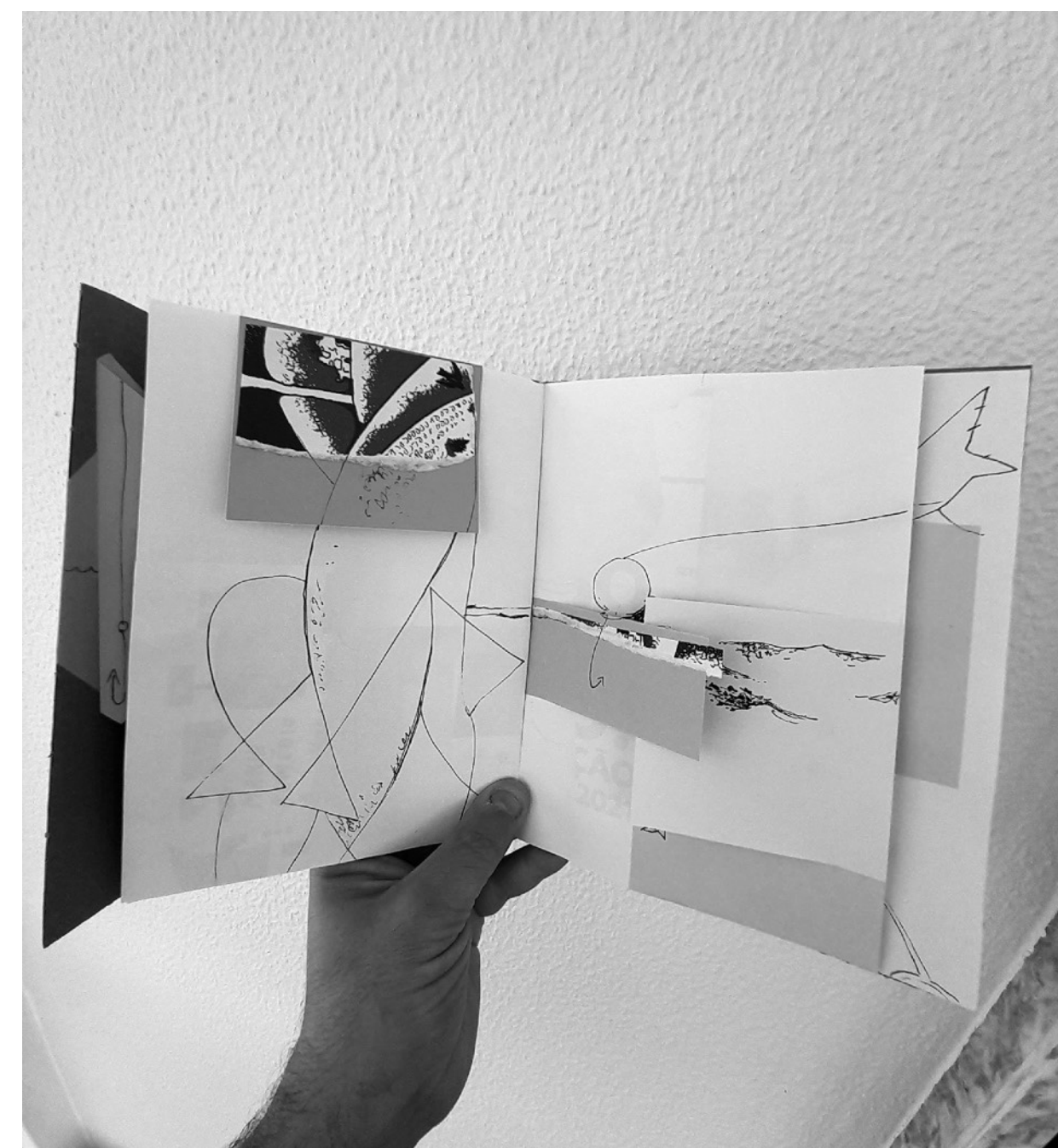
Proposta para a abordagem à criação do **Livro**.

O trabalho inicia-se com 3 folhas A4, dobradas, um elástico e uma capa dura.





Explorar a criação de narrativa em ilustrações (e vinhetas) a serem criadas numa página e/ou em spread. Cada ilustração cria narrativa por conter os elementos a ser decifrados e por os relacionar (composição). Cada ilustração, numa vinheta, representa um momento. Não precisa de existir uma história com um início, um meio e um fim a ser contada com as ilustrações e vinhetas. Existem explorações de relações de cores, formas, etc a favor da criação de narrativa. Explorar a criação de narrativa (visual) pelo modo como diferentes plasticidades e explorações são colocadas em diálogo. Explorar a criação de narrativa (no objeto, tátil) pelo uso de dobras, de cortes, de janelas, de diferentes formatos de páginas.



desconstruído

Exercício: Livro, descontraído e com BD, (tendencialmente) abstrata Técnica: Pintura (analógica e/ou digital).

Concretizar o exercício utilizando pintura (a acrílico ou digital, por ex.)

É pedido ao discente que explore uma abordagem à criação de um livro ilustrado, feito á mão numa lógica de livro de artista, exemplar único, com imagens tendencialmente abstratas ilustrações que comuniquem um determinado ponto de vista. O mote é “ O mundo e o m(eu)”. Escolhem um ponto de vista que surja da reflexão sobre o mote proposto e criam uma abordagem à(s) imagens a serem criadas e ao corpo do objeto livro (capa, contracapa, tamanho, formato das páginas, recortes, janelas, etc...

Que conceito/ideia vão explorar? Qual é o vosso ponto de vista? Como pode o ponto de vista ganhar corpo refletindo sobre a interação do leitor com o livro?

É pedido ao discente que procure a exploração de uma ideia/conceito, a colocação de pistas visuais, de ilustrações em vinhetas e a criação de direções para o olhar a favor de uma comunicação, a exploração de possibilidades da interação entre a ilustração e o livro (página, spread, elementos de destaque,...), entre a expressividade/comunicação potenciada pela imagem pintada e a expressividade/comunicação, pelo surgir de dobras, de cortes, de janelas, de diferentes formatos de páginas.

Esboçar e experimentar possibilidades de criação de ilustração com narrativa (ilustração contendo elementos em hierarquia para narrar algo), em cruzamento com o formato do livro proposto.

Esboçar as ilustrações/explorações que pretendam que surjam no (e a partir do) formato do livro. Esboçar como testes em maquetas possíveis interações das ilustrações e vinhetas com o livro.

A abordagem é livre, dentro dos parâmetros do exercício.

É também pedido ao discente que escreva um texto justificativo do trabalho desenvolvido.

O texto e fotos do trabalho realizado serão entregues via Moodle a 21/12.

O exercício é lançado na aula de 21/11 e acompanhado nas aulas de 05/12, 12/12 e 19/12.

Bom trabalho para todos!

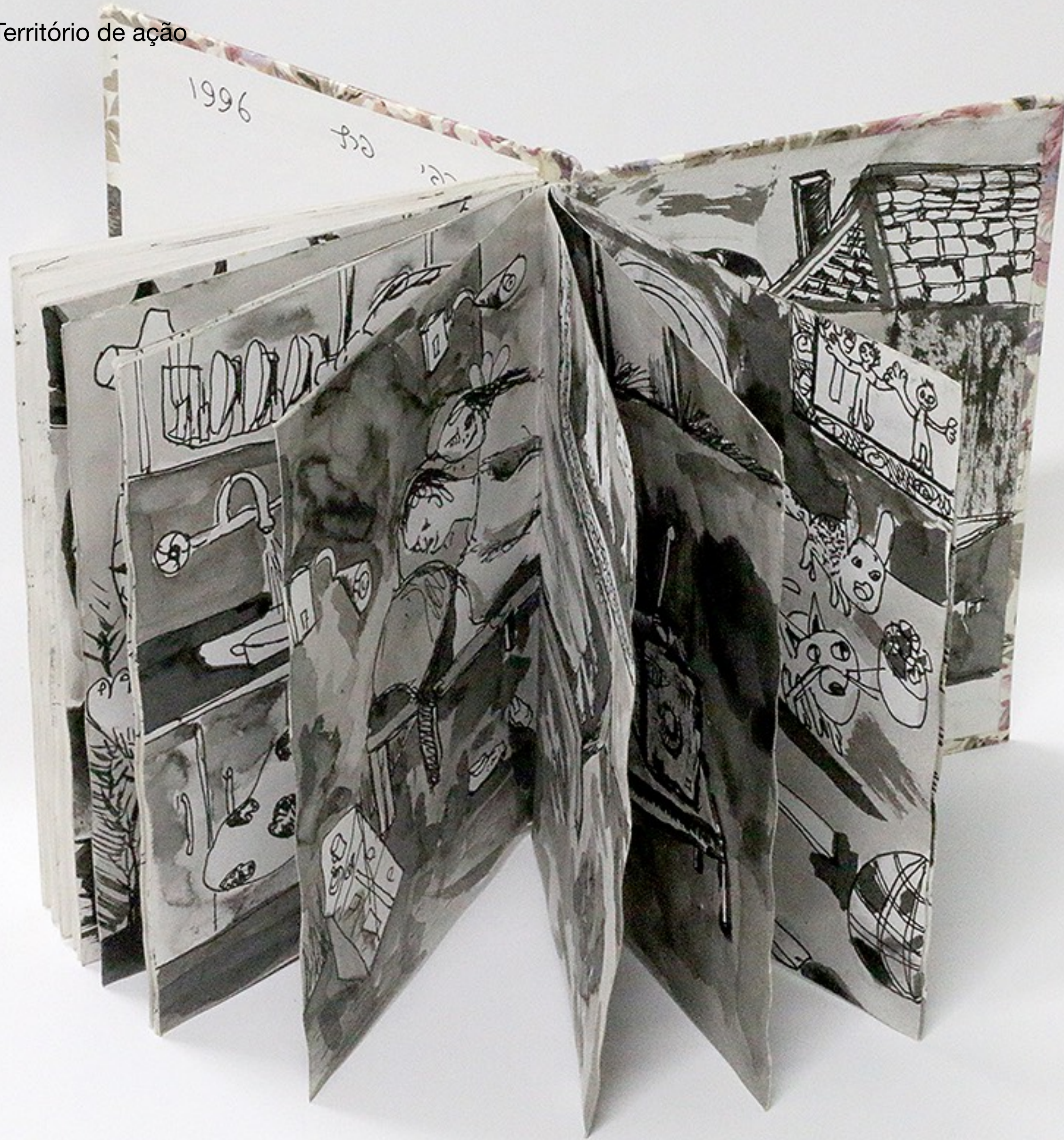
Território de ação



ARTIST BOOK

Livro de artista: um objeto de arte tridimensional – geralmente único ou de edição limitada – que revela ou conta a sua história ao longo do tempo, usando uma combinação de conteúdo e forma, e que inclui a ação ou participação do espectador.

Território de ação



ARTIST BOOK

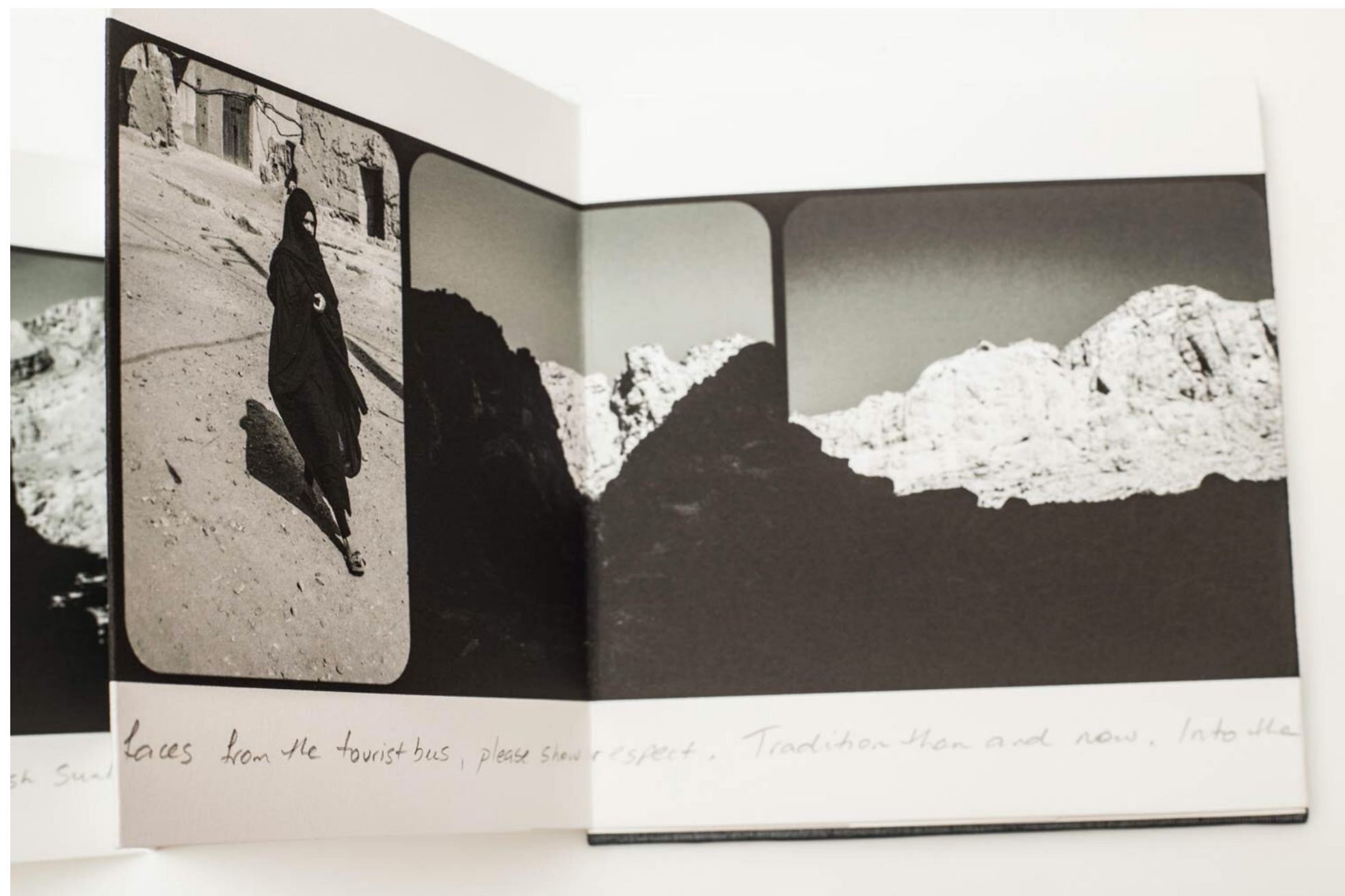
O livro de artista é um meio de expressão artística que usa a forma ou função do “livro” como inspiração. Os livros de artistas abrangem uma variedade de abordagens e experimentações para oferecer novas ideias e interpretações do mundo.

Território de ação



ARTIST BOOK

Os Livros de artista combinam várias formas de arte e *medias*, incluindo desenho, pintura, gravura, colagem, colagem e encadernação, escultura, fotografia, têxteis, escrita criativa e narrativa.



ARTIST BOOK



Page 44
Male Nude with a Red Loincloth
1914

ARTIST BOOK

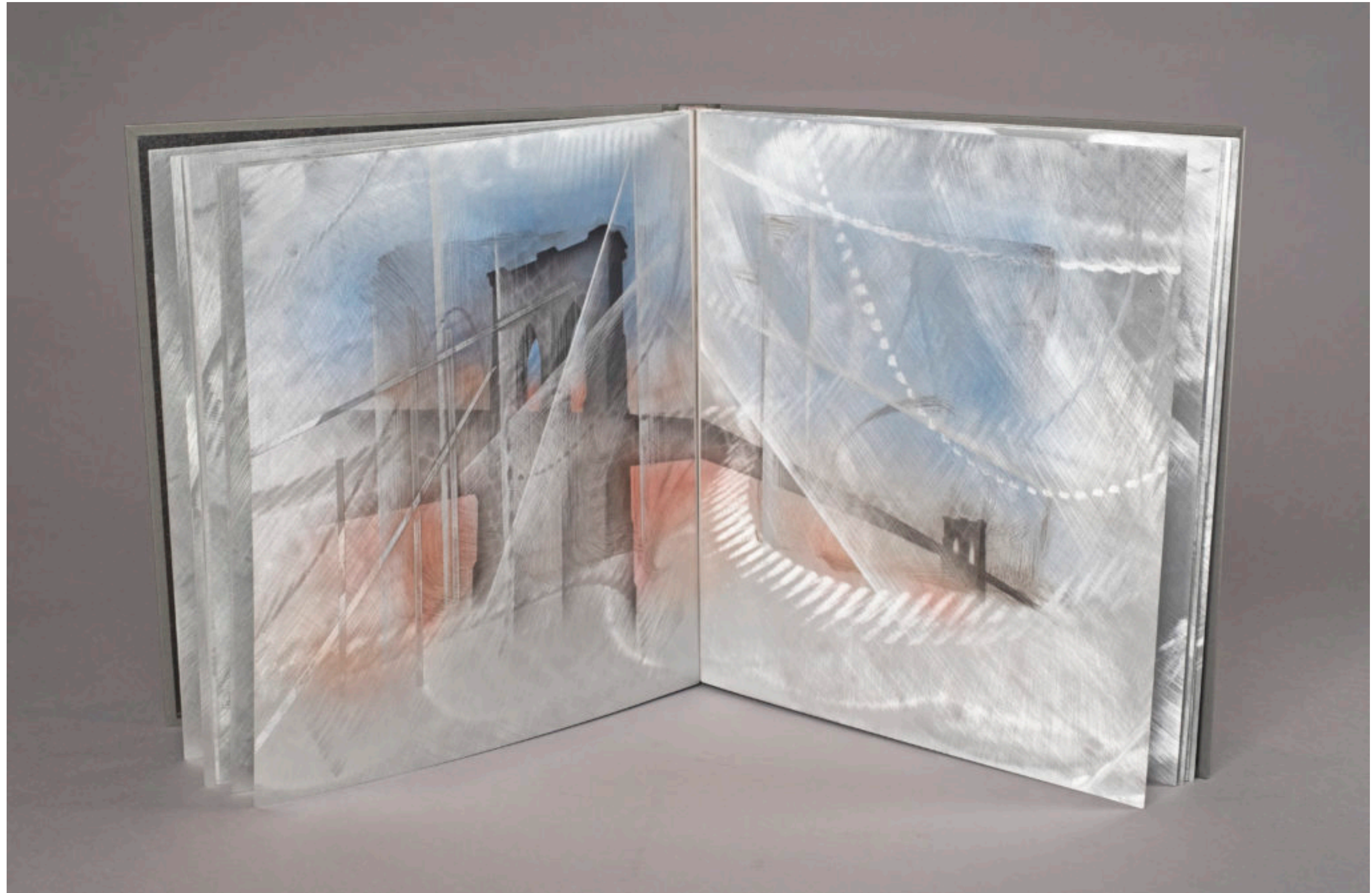


Priya Pereira, *The Evil Eye*, 1999

ARTIST BOOK



ARTIST BOOK



Donald Glaister, *Brooklyn Bridge: A Love Song*, 2002

ARTIST BOOK



Carolyn M. Terry, *Fish Frenzy*, 1992

ARTIST BOOK



Julie Chen, *True to Life*, 2004

ARTIST BOOK



ARTIST BOOK

Algumas referências/ complementos (link):

<https://guides.library.yale.edu/c.php?g=295819&p=1972527>

Ilustração e Narrativa Visual

Artes Plásticas - Ano 1

Nuno Fragata Marques

Moebius

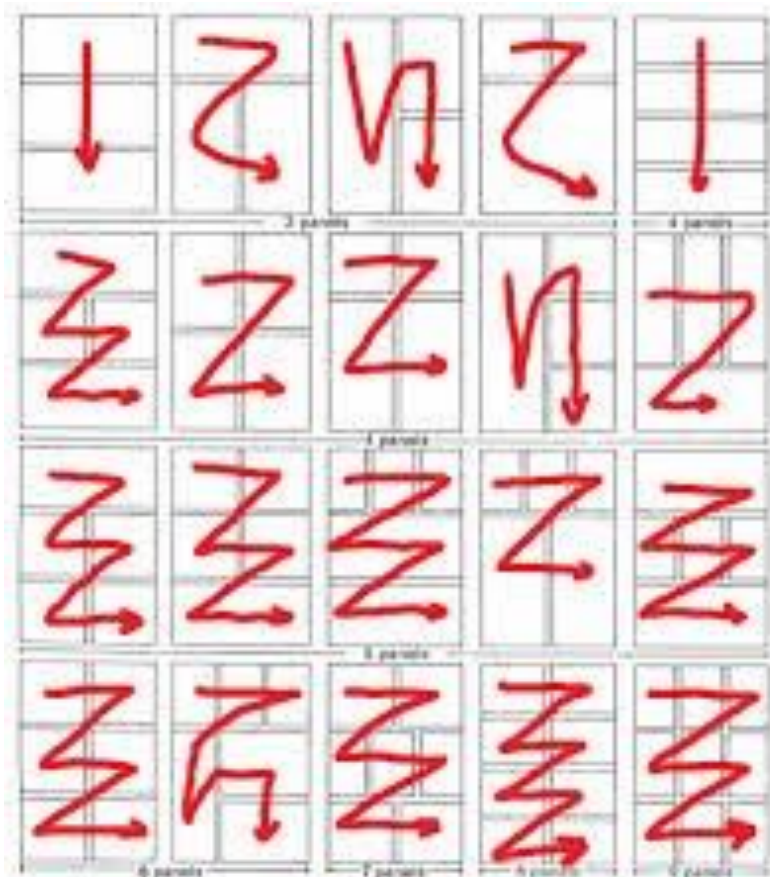


Criar fluxo direcional

Cada imagem/ilustração deverá ter um ponto de interesse específico.
A junção dos vários pontos de interesse cria fluxo direcional

Comunicar ações e passagem de tempo a partir de imagens estáticas organizadas em sucessão

Estruturas subjacentes que tornam o trabalho/história legível, fluído e não precisam de ser explicadas aos leitores. O olhar flui/é direcionado por entre os elementos organizados por estas estruturas.



WHICH SLUTTY WITCH ARE YOU TODAY?



<https://warandpeas.com/tag/webcomics/>



https://www.marvel.com/comics/issue/93541/ghost_rider_kushala_infinity_comic_2021_1

Narrativa sequencial

Webcomic

NARRATIVA

DISPOSITIVO

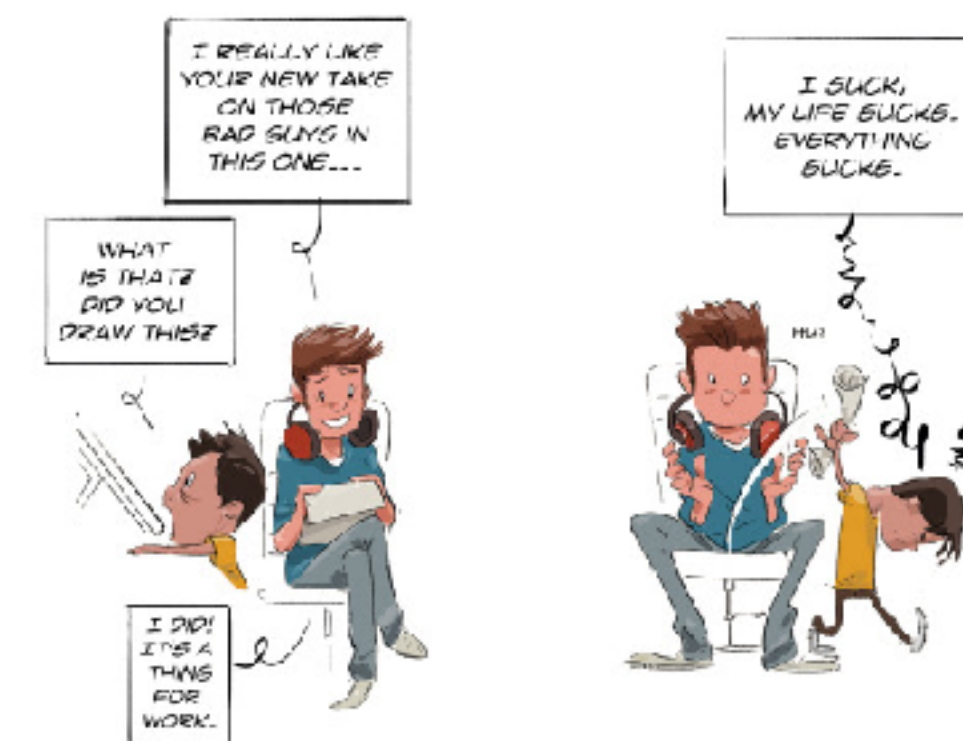
- . Monitor
- . Tablet
- . Telemóvel
- ...

CARATERÍSTICAS/
ESPECIFICIDADES

- . Leitura em prancha
- . Leitura em tira
- . Leitura em vinheta
-

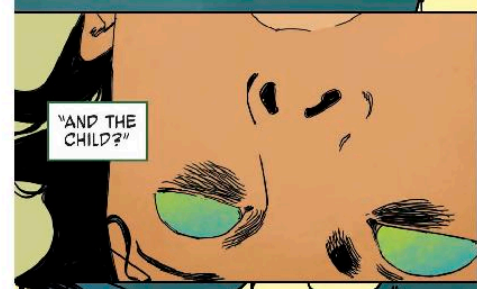
FORMATO

- . Instagram
- . Facebook
- . Blog
-
- . PDF, JPG



<https://pascalcampion.tumblr.com/post/190468513977/simply-the-best-you-can-be-pascalcampion>

Exemplo



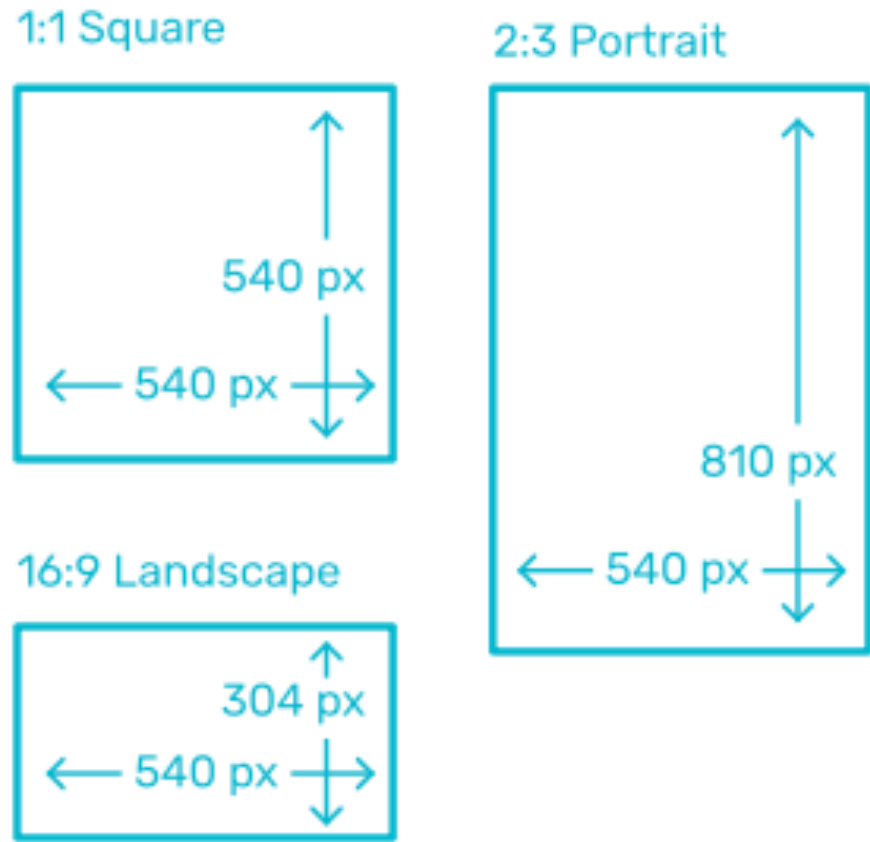
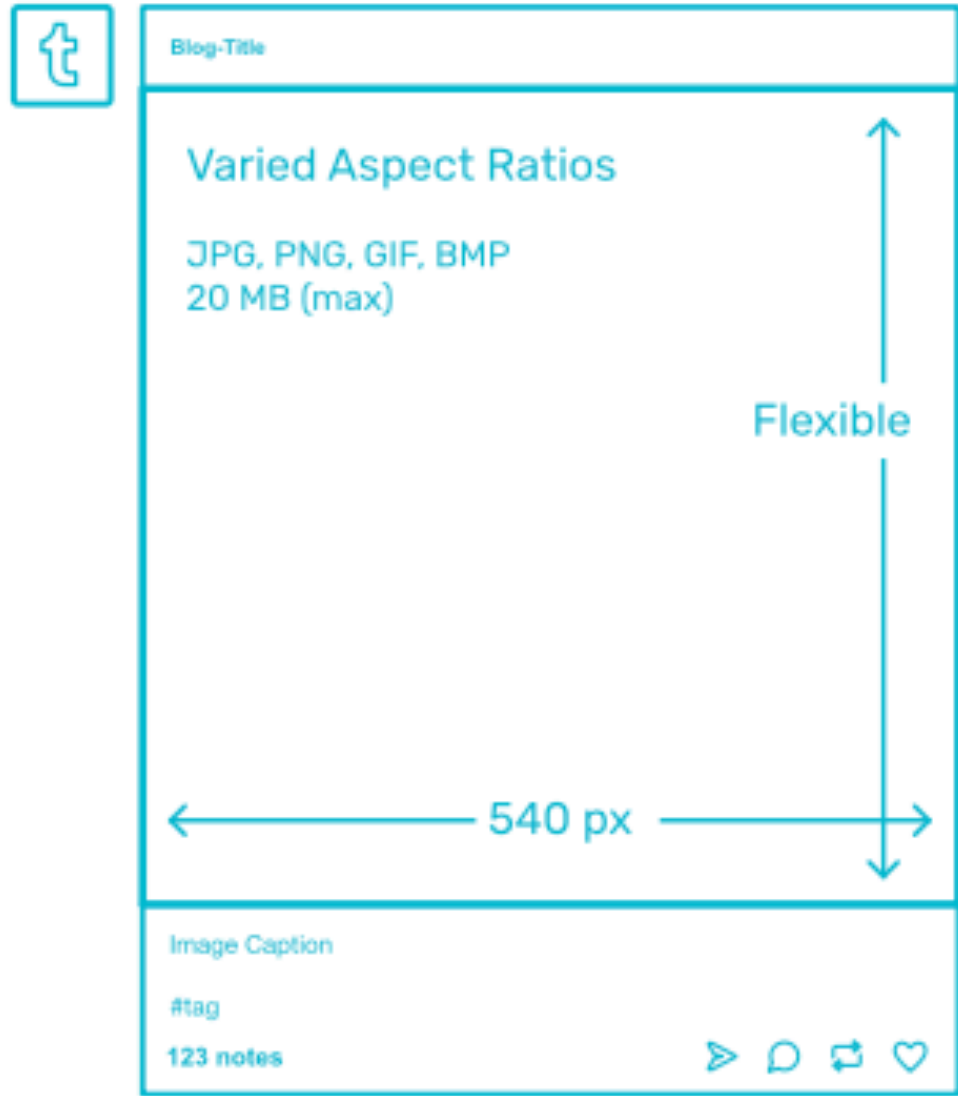
A4 = 21.0 X 29.7 cm

Margem = 1.2 cm

Margem = 1.2 cm



Tumblr Post - Photo



Proporção = 20.0 X 23.0 cm

Margem = 2 cm

Margem = 2 cm



Details

Height: Stretches
Width: 540 px (Dashboard)
Aspect Ratio: 2:3
Resolution: 72 ppi (screen)
Formats: JPG, PNG, GIF, BMP

Image Size Expanded Maximum: 2048 x 3072 px

Image Size Recommended: 1280 x 1920 px

Image Size Dashboard Minimum: 540 x 750 px

Print Sizes: Flexible x 7.5" | Flexible x 19.1 cm
File Size: 20 MB (max)
Company: Tumblr

A Tumblr Dashboard Photo Post is a type of post that consists of a static singular photo and is seen in the dashboard of a user's followers. Not all photo posts are the same size because Tumblr allows for customization and different themes. Photo post's are the most popular types of posts on Tumblr.



- **Exercício livre: Uma porta que se abre... Uma porta que se fecha...**

1- A partir de um conceito à vossa escolha, sendo a imagem inicial da Bd a metáfora de “uma porta que se abre” e a imagem final da Bd a metáfora de uma porta que se fecha”, explorar a criação de uma narrativa direcionada para **visualização em formato digital, BD infinita**.

2- O exercício é livre, enquanto narrativa e técnica, devendo as escolhas ser justificadas a partir dos conceitos operatórios, práticos e teóricos, do discente. **Pode ou não fazer uso de texto, título ou onomatopeias.**

3- O ponto de partida é o formato A4, a ser trabalhado como folhas que vão sendo adicionadas verticalmente, ou ficheiro digital que parta da largura do A4 e tenha o comprimento que desejarem. **Resulta num ficheiro em formato PDF, quando estiver finalizado e com as várias páginas agrupadas.**

Para a criação da narrativa, deverão inicialmente esboçar as pranchas em formato thumbnail, só depois passando para a criação das pranchas, fisicamente ou digitalmente.

Tenham atenção ao conceito, à expressividade, pistas visuais, composição, narrativa.

A abordagem é livre, dentro dos parâmetros do exercício.

Links (possivelmente) úteis:

Criar PDFs online

<https://smallpdf.com/blog/pdf-creator>

<https://tools.pdf24.org/en/create-pdf>

Painting APPs free

<https://krita.org/en/>

<https://www.artweaver.de/en>

Outras Painting APPs

<https://procreate.art>

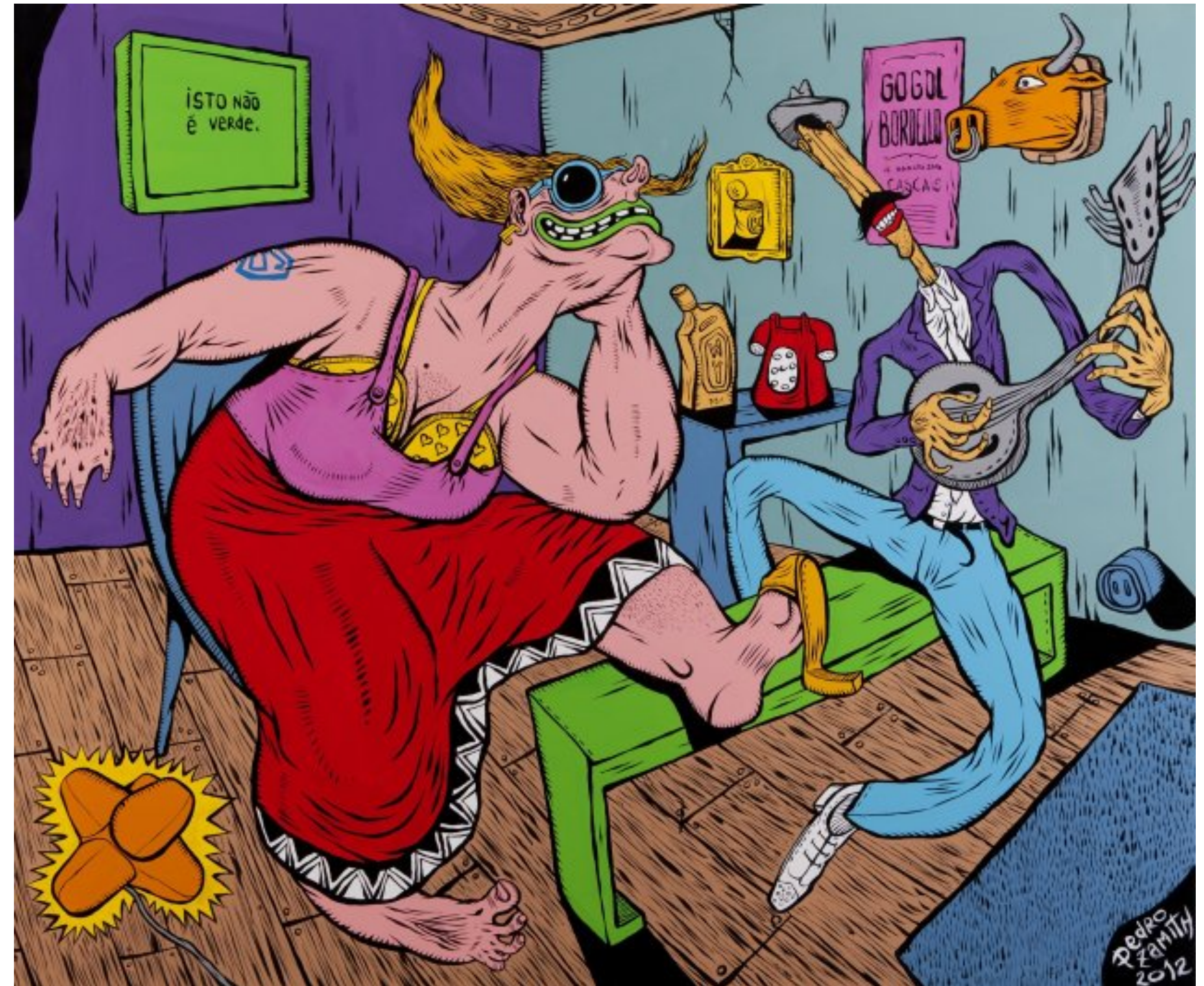
<https://www.artrage.com>

<https://www.adobe.com/pt/products/photoshop.html>

Ilustração e Narrativa Visual

Artes Plásticas - Ano 1

Nuno Fragata Marques



O que temos estado a explorar.



Materializado como trabalho em construção

E como uma direção que use/ provoque reflexão sobre

Ilustração e criação com Narrativa Visual

Objetos para a Exposição (O que será dado a ver/ a ler)

Ilustração/ Corpo/ Objeto

(O corpo/ resultado da exploração. Aquilo que fica acessível ao público)

Possibilidades a explorar:

livros de artista, álbuns ilustrados, literatura ilustrada, banda desenhada

Possibilidades a explorar:

Criação de narrativas visuais em objetos bidimensionais e tridimensionais

Possibilidades a explorar:

Criação de narrativas visuais nos objetos em criação

Possibilidades a explorar:

Criação de narrativas visuais na preparação da exposição

História/ Exemplos/ Possibilidades

Teoria/ Prática

O vosso trabalho/ A construção do trabalho

A soma dos trabalhos/ O sentido do que se expõe

Possibilidades e Interações

Relações entre imagens/pistas
visuais

Relações entre texto e
imagem

A favor de uma Mensagem a ser transmitida

O meio também se torna a mensagem

Ilustração/ Corpo/ Objeto
(O corpo/ resultado da exploração. Aquilo que fica acessível ao público)

Conceitos

Códigos

Criar Coerência

Comunicar ideias

Signos

Relacionar elementos

Pesquisas

Exploração

Mensagem, Desenho, Representação, Composição.

Criar equilíbrios

Como transmitir algo

Materiais

Para quem transmitir algo

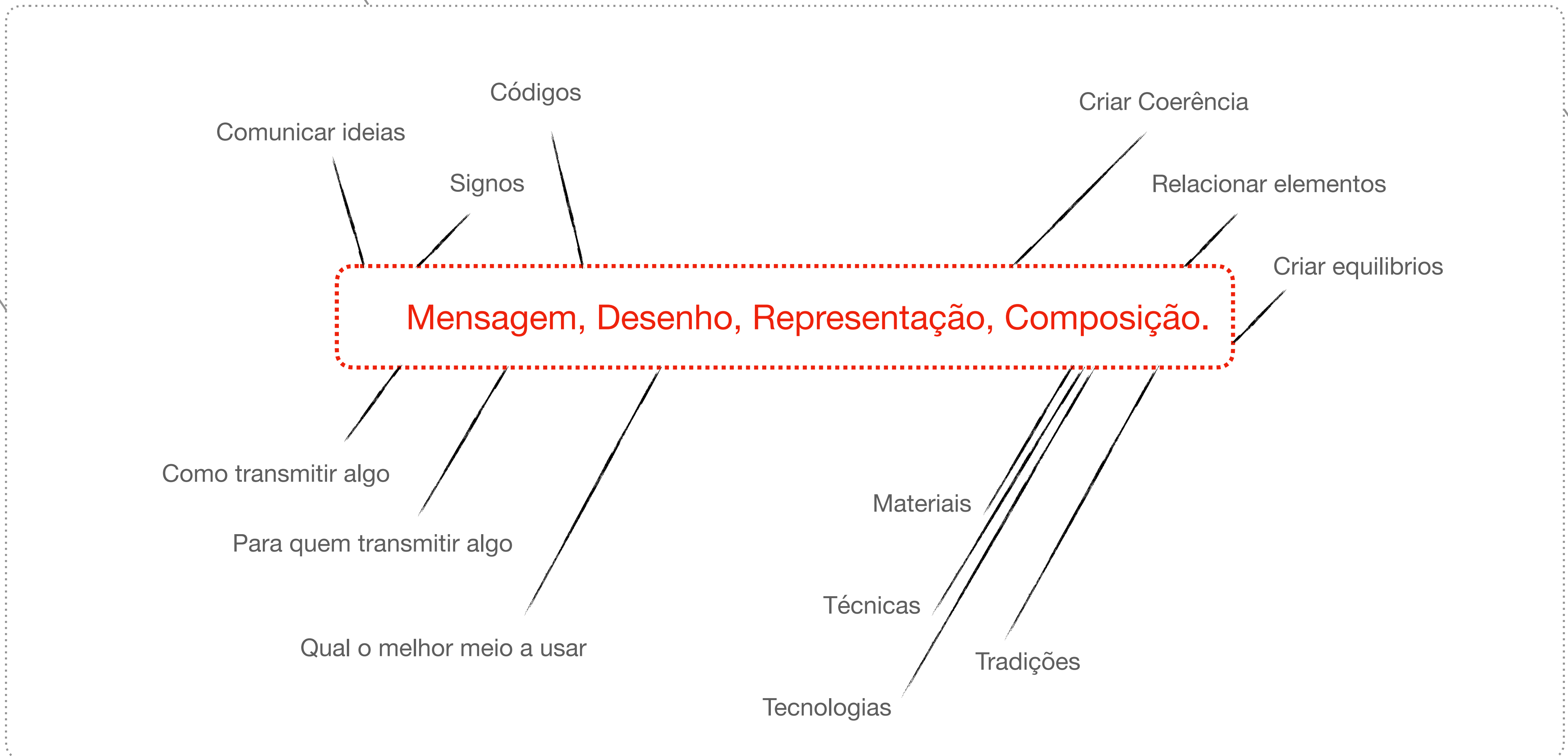
Técnicas

Qual o melhor meio a usar

Tecnologias

Tradições

Referências



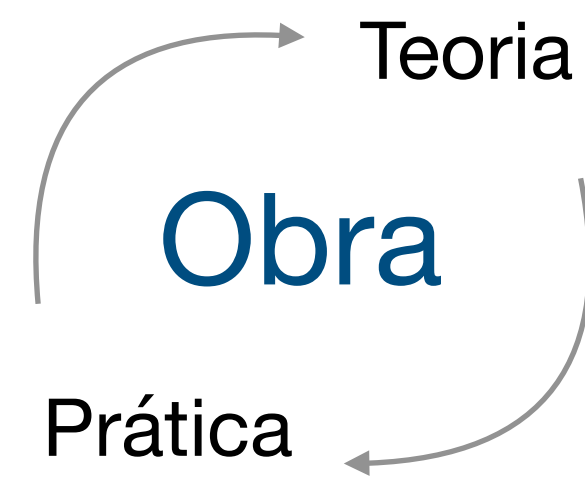
Obra

“A obra instaura um mundo”

(Rey, 2002: 127).

Conceitos operatórios





A criação de uma obra é um processo contínuo e ininterrupto entre a prática e a teoria.

Este processo pressupõe

Um artista que produz e que reflete.

Um artista-pesquisador, que **não procura respostas**, mas que procura avançar nas suas inquietações.

A dimensão teórica e prática da obra irá revelar-se como **procura de uma linguagem**, própria do artista-pesquisador.

Na procura de um corpo próprio para a obra, surgem os conceitos operatórios, como procedimentos instauradores da obra.

Talvez a questão a colocar seja quando existe arte e não o que é arte, afirma Rey. A obra de arte produz questões, sejam elas acerca de onde, quando ou como um objeto banal de torna objeto de arte, acerca do objeto instalado (quando é um objeto instalado ou quando é simplesmente um objeto num espaço).

A obra de arte contemporânea não oferece respostas, oferece sim, questões.

É na articulação das questões que a obra ganha o seu valor.

O seu vigor reside na capacidade de produzir significantes.

Contrariamente ao que acontece na ciência, em arte o importante é a instauração de uma verdade.

Não é a procura ou a confirmação de uma verdade, mas a instauração de uma, pois mesmo usando padrões científicos, a pesquisa em artes visuais tem padrões próprios por não pressupor a existência de uma metodologia estabelecida de antemão.

A metodologia estabelece-se à medida que o projeto se desenvolve.

O pesquisador inicia um caminho pessoal em que constrói o objeto de estudo à medida que desenvolve a sua pesquisa.

O objeto de estudo em produção é que leva às questões que são investigadas pela teoria. A reflexão teórica lança-se assim sobre a obra em desenvolvimento e não sobre a obra acabada.

O objeto como devir

A obra a surgir, que inicialmente é só uma intenção, torna-se possibilidade que ganha corpo por tentativa e erro, por teste e opção, por sucessiva pesquisa e reflexão.

A obra se fazendo, como Rey chama à obra em processo de construção, é a obra com um ponto de partida definido e com uma trajetória. Não tem um ponto de chegada declarado, é uma expressão de liberdade - a criação de um artista, indivíduo - que engloba o ato de errar, parte da construção da obra e da sua eficácia (errando, o reconhecimento do erro leva à sua correção).

A forma como a obra é feita constrói os seus significados. O erro deve ser entendido como aproximação e não como engano. O erro aponta o caminho daquela obra em particular e, potencialmente, de outras que virão a surgir.

Na arte contemporânea, a compreensão do trabalho de um artista passa pela compreensão do seu método de trabalho, deverá haver uma noção do que o artista se propôs a fazer e como chegou ao resultado. Rey diz haver “um ponto de cegueira na produção de um artista, e é nesse ponto que a obra se processa e, conseqüentemente me processa.” (Rey, 2002: 130).

A obra é produzida numa troca desenfreada entre ordem e caos. Essa é a luta do criador, e é a obra a ganhar corpo.

Num dos seus textos, Sandra Rey termina com a seguinte observação: partindo de pressupostos de seriedade para a produção e análise de uma obra, é o fator criativo que fará avançar a produção. São a descoberta e o entusiasmo que levarão ao ultrapassar de obstáculos.

O artista-pesquisador perceberá estar realmente a produzir quando o fizer de forma alegre.

Reflexões e posicionamentos

Sendo que os escritos de artistas derivam do seu objeto, não enquanto obra acabada mas como processo, os métodos devem levar em conta as ações e procedimentos instauradores da obra. Deve-se focar questões pontuais e questões específicas da produção pessoal, os processos adotados e como a obra se relaciona com a produção contemporânea e com a história da arte. Rey afirma que um objeto ou uma imagem poderão ser considerados como obra de arte, por não procurarem nada exterior ao seu processo de criação, que é ao mesmo tempo um processo de significação, uma semiose. Em arte contemporânea, a obra de arte não possui finalidade pragmática

Sujeito e objeto

A relação que se estabelece entre sujeito e objeto, sendo o objeto em questão ao mesmo tempo material e simbólico, objeto de conhecimento que emana de um sujeito, permanece para o artista no domínio da intuição, não podendo ser traduzida por autoanálise, seja ela pensada, falada ou escrita, pois o processo artístico envolve uma dimensão inconsciente, independentemente do conhecimento detido pelo artista. Os escritos de artistas, sendo elaborados a partir do processo de criação, permitem traçar relações com obras da história da arte, com produções contemporâneas e com disciplinas transversais, revelando problemas subjacentes ao campo artístico e reflexões. Os escritos de artistas fornecem dados, aos teóricos e aos espectadores, para que possam identificar a eficácia do pensamento que a obra pretende materializar. A escrita de artista passa a desempenhar uma função específica, a de instrumento na instauração do trabalho de arte. Não será objetivo dos escritos de artistas interpretar o próprio trabalho. A sua existência e divulgação contribuem com elementos para informar acerca dos processos mentais e simbólicos que se encontram envolvidos na obra acabada.