Materiais Pedagógicos
História da Ilustração e da Representação

Exercícios e exemplos de trabalhos
Recolha para uso em contexto letivo
2022 2023

Nuno Fragata Marques

IPL
escola superior
de artes e design
instituto politécnico
de leiria

Produzir imagens

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação

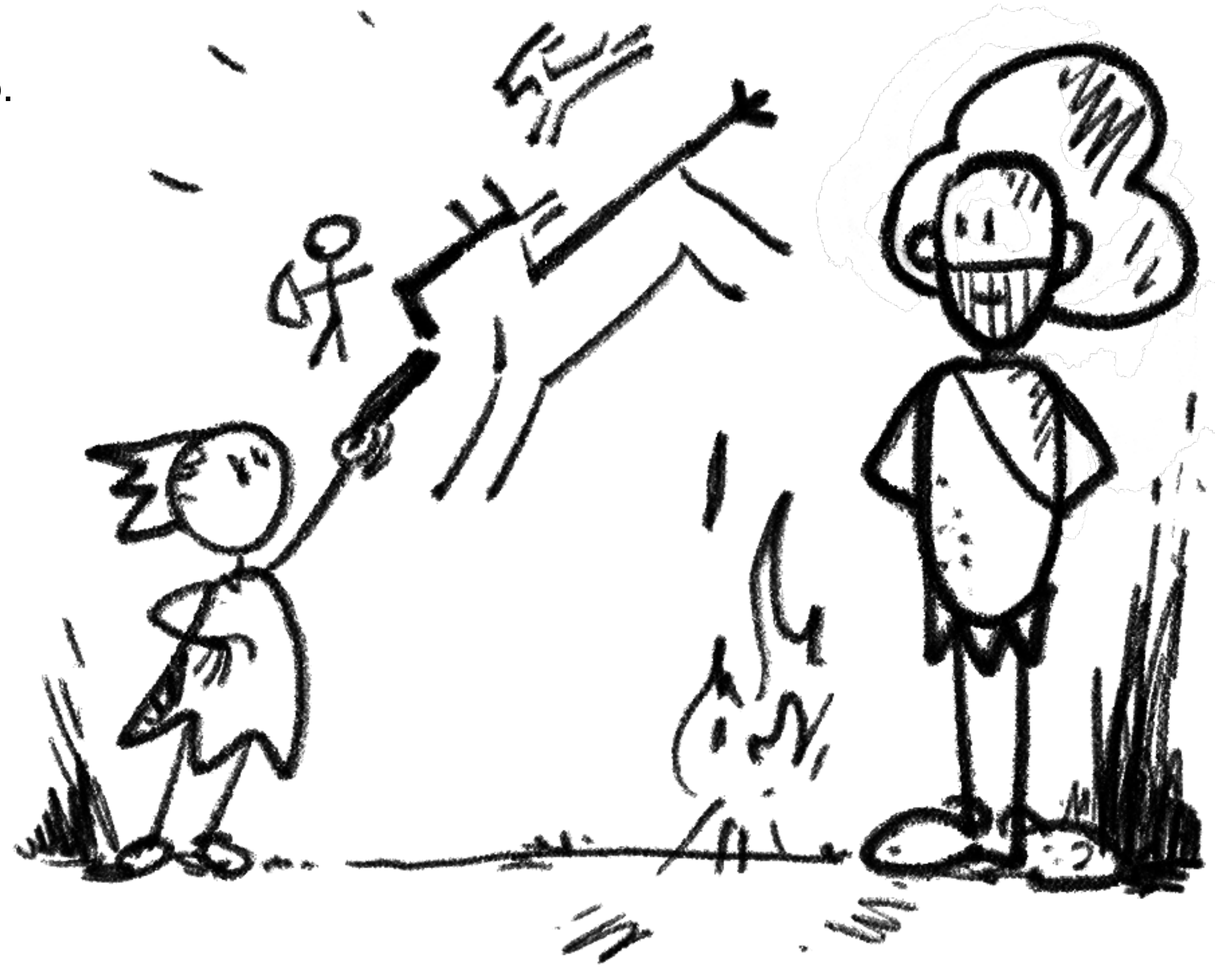
Nuno Fragata Marques | 2022/2023 | S1

- A produção de imagens é algo provavelmente mais antigo do que a linguagem.

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

- A criação de uma imagem relaciona, por um lado, a observação, e por outro lado, a comunicação.

- Quando observamos, ganhamos conhecimento sobre algo.
- Quando representamos, deixamos pistas sobre algo.
- Pistas para que alguém as possa decifrar.
- Para que se possa compreender o que está representado.



Observar para Representar

A representação inicia-se com a realização de um traço.

O traço, como uma emanação gestual de um movimento energético e criativo do homem.

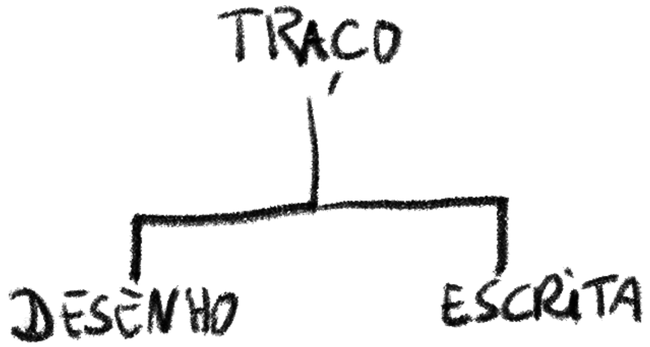
O traço é o tronco comum de onde surgem duas formas potenciadoras de comunicação: O desenho e a escrita.

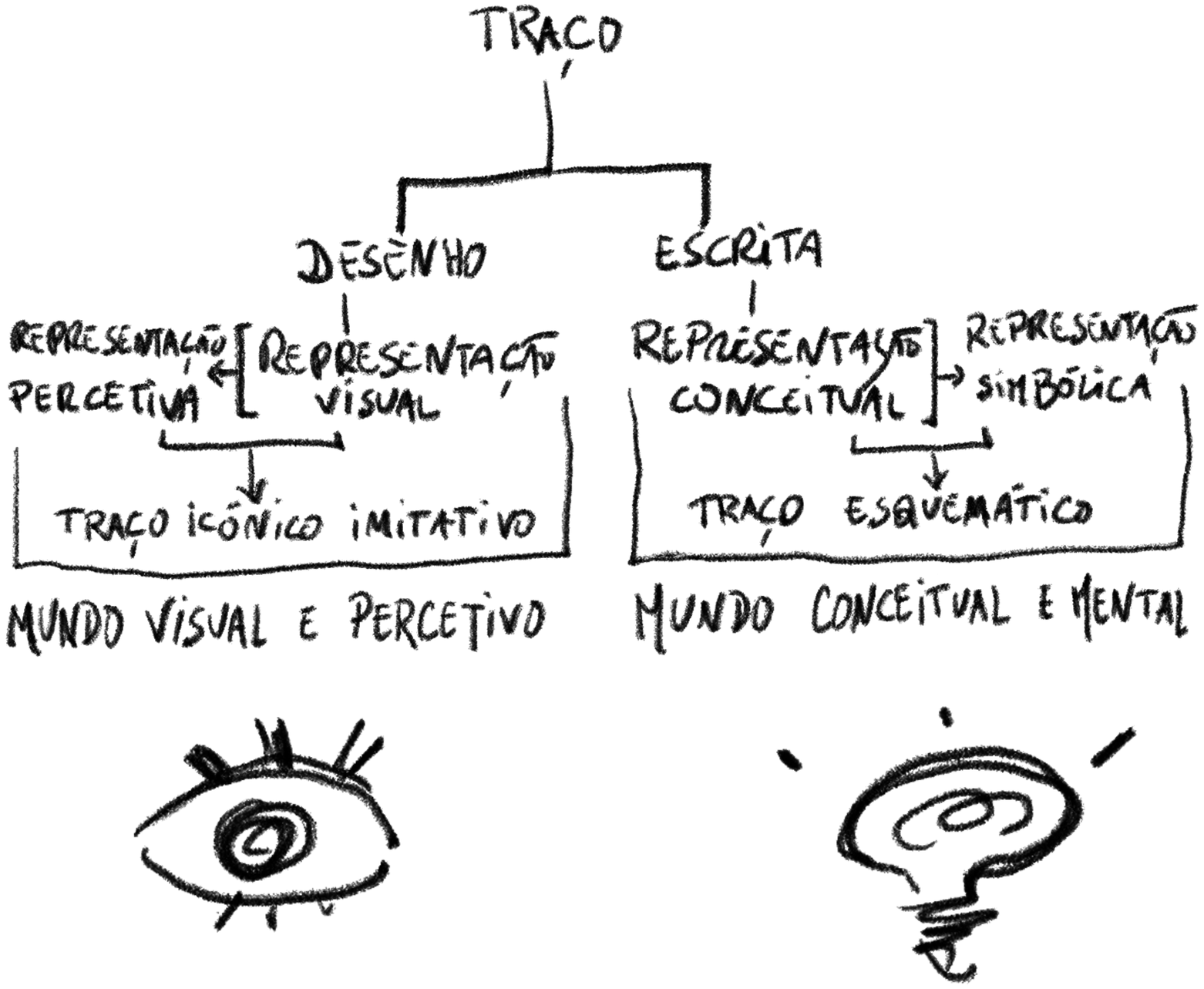
Partindo do traço, ao longo do tempo, tanto o desenho como a escrita desenvolvem-se de forma autónoma.

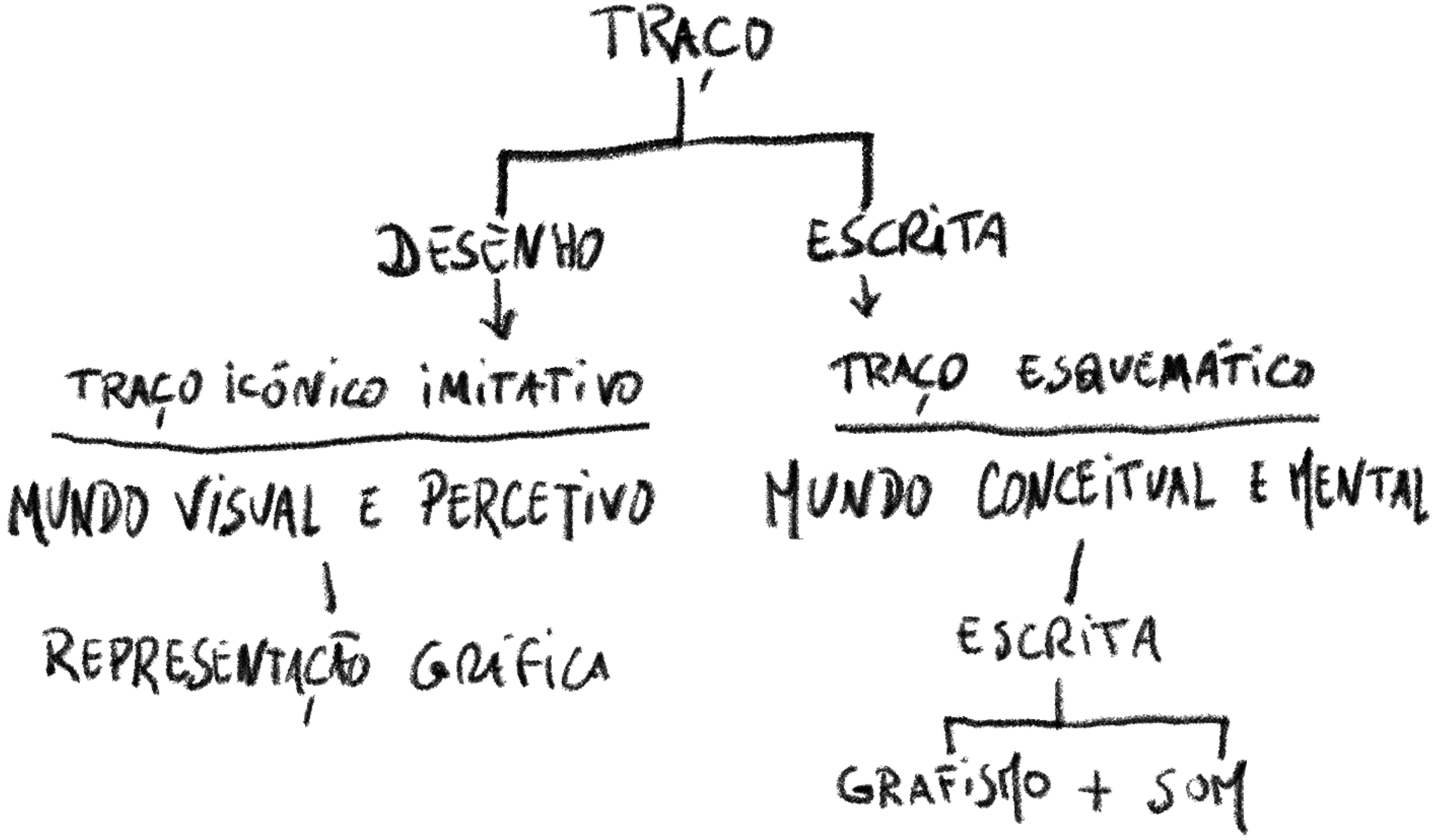
A representação visual (ou representação perceptiva) desenvolve-se a partir do traço icónico imitativo.

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

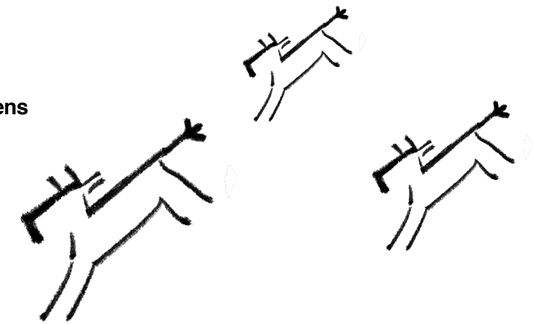
O desenho e a escrita separam-se do seu tronco comum, vinculando-se o primeiro ao mundo visual e perceptivo, e o segundo ao mundo conceitual e mental.




TRAÇO
DESENHO
ESCRITA
REPRESENTAÇÃO PERCETIVA
REPRESENTAÇÃO VISUAL
REPRESENTAÇÃO CONCEITUAL
REPRESENTAÇÃO SIMBÓLICA
TRAÇO ICÓNICO IMITATIVO
TRAÇO ESQUEMÁTICO
MUNDO VISUAL E PERCETIVO
MUNDO CONCEITUAL E MENTAL


TRAÇO
DESENHO
ESCRITA
TRAÇO ICÓNICO IMITATIVO
TRAÇO ESQUEMÁTICO
MUNDO VISUAL E PERCETIVO
MUNDO CONCEITUAL E MENTAL
REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
ESCRITA
GRAFISMO + SOM

Produzir imagens



- Criar imagens é criar representações que influenciam o modo como vemos o mundo, quer seja uma representação que se apresente na parede de uma caverna ou uma representação que se apresente num dispositivo tablet.
- Uma imagem transmite uma visão, uma mensagem.
- Uma imagem pode questionar e pode revelar.
- Seja de uma forma poética seja de uma forma informativa, uma imagem interpela quem a observa, quem a lê e a decifra.

- Um conjunto de traços sobre uma superfície potenciam a criação de alguma coisa.
- Poderão sugerir o desenho de uma face, poderão sugerir o desenho de uma paisagem.

Então…

O que é desenhar?

- Desenhar é representar.
- Desenhar implica concentração e observação.
- Desenhar implica criar um olhar e um questionar sobre a aparência das coisas.

- Desenhar relaciona-se com a vida, com a vivência e com a experiência do ser humano.
- Regista e afirma uma presença no mundo.

Petroglifos em Foz Côa, Autor desconhecido

Mural em Vila Nova de Gaia, Bordallo II

- “The drawn image contains the experience of looking… A drawing… encompasses time”.

  John Berger

- O desenho implica concentração e observação, de modo a gerar um olhar e um questionar sobre a aparência das coisas.

- Um desenho pode ser político, autobiográfico, divertido, didático, poético, dramático, conceptual, informativo… Pode ser monumental como uma parede ou pequeno como um selo. Pode ser uma simples marca sobre um fundo ou uma densidade de linha que tudo preenche.
- O desenho relaciona-se com uma experiência particular, e apesar de não tornar total e completamente explícita a relação entre o pessoal e o universal, o desenho cria janelas para essa relação.
- O ato de desenho pode evocar memórias, sentimentos, criar olhares e reflexões acerca da experiência humana (amor, morte, poder, trabalho, emoções, sonhos…).

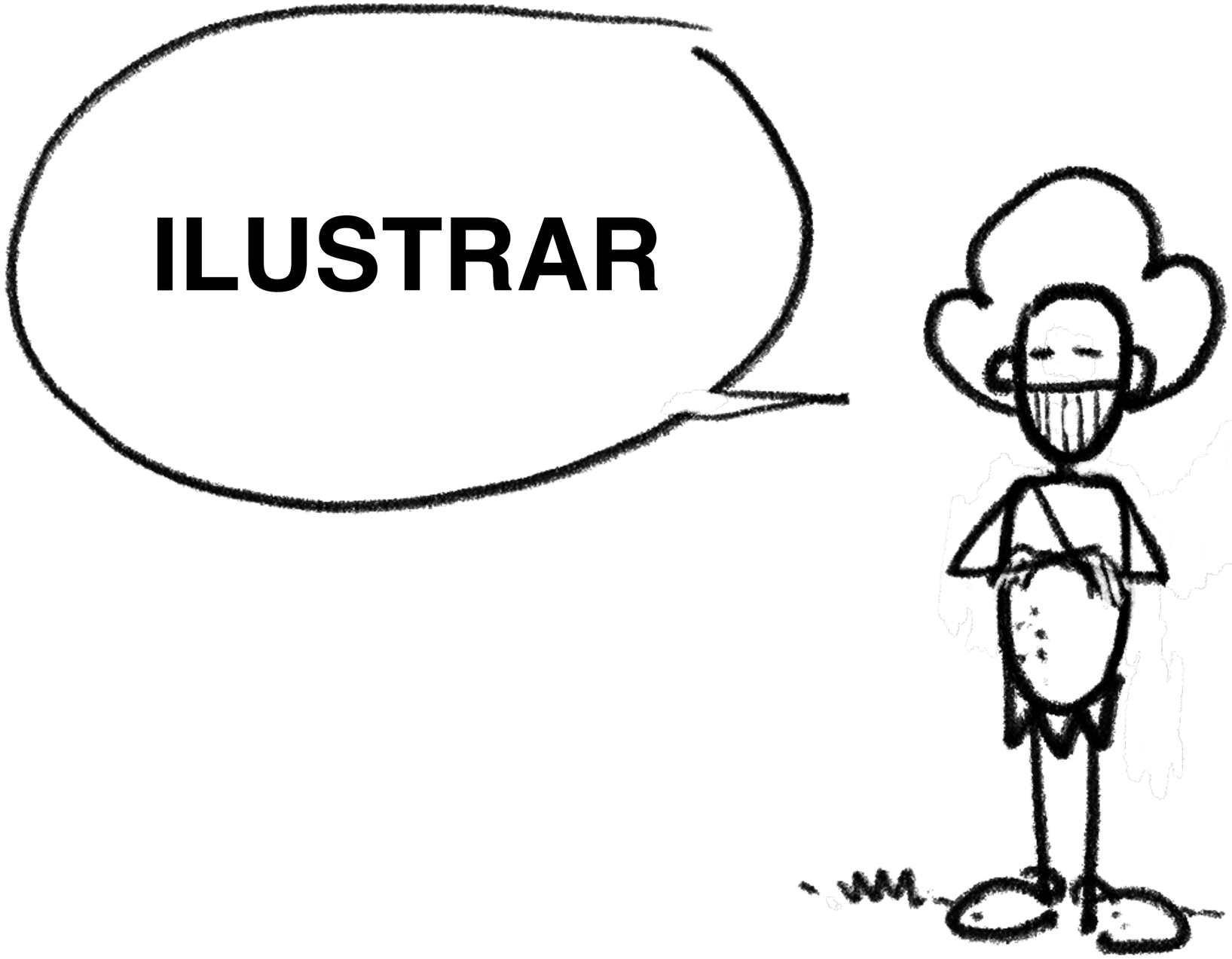
- Tradicionalmente, os desenhos surgem classificados em quatro tipos:
- Desenho de investigação, de estudo, que questiona o mundo real, o tangível, o mundo visível;
- Desenho de registo, de objetos e de eventos;
- Desenho para a comunicação de ideias;
- Desenho como transcrição de memória, como forma de coligir e registar impressões e ideias, formas de tornar visível algo vindo da imaginação própria de cada um.

Estudo, Arshile Gorky, c.1935

Estudo, Arshile Gorky, c.1944

- “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

Desenhar para Comunicar


ILUSTRAR

ILUSTRAR
PRODUZIR IMAGENS

ILUSTRAR

PRODUZIR IMAGENS

IMAGENS PARA TEXTO

ILUSTRAR

PRODUZIR IMAGENS

IMAGENS PARA TEXTO

IMAGENS COM TEXTO

ILUSTRAR

PRODUZIR IMAGENS

IMAGENS PARA TEXTO

IMAGENS COM TEXTO

TEXTO QUE É IMAGEM

ILUSTRAR

PRODUZIR IMAGENS

IMAGENS PARA TEXTO

IMAGENS COM TEXTO

TEXTO QUE É IMAGEM

IMAGEM SEM TEXTO

ILUSTRAR

PRODUZIR IMAGENS

IMAGENS PARA TEXTO

IMAGENS COM TEXTO

TEXTO QUE É IMAGEM

IMAGEM SEM TEXTO

LER IMAGEM

...

What is illustration?

https://youtu.be/1MPWIpace-4

https://graphicmama.com/blog/what-is-illustration/

https://mymodernmet.com/illustration-definition/

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação

Nuno Fragata Marques | 2022/2023 | S1

Svabhu Kohli

O que é ilustração?

- “… representação de algo visualmente, de forma a transmitir informação através de uma coisa que possa ser observada.” A partir da opinião do Simão Silva
- “… uma imagem que passa uma mensagem, que pretende informar, explicar ou auxiliar…” A partir da opinião da Alícia Pereira
- “… criação de uma imagem através de varias técnicas e materiais…” A partir da opinião da Mariana Carreira
- “… sentir-mos que podemos fazer o que quisermos.” A partir da opinião do Moisés Duarte
- “… acto de representar uma experiência humana (seja uma história, um acontecimento, um momento, uma emoção ou conceito) de forma visual, não sendo exclusiva à bidimensionalidade.” A partir da opinião da Erika Loupy
- “… uma atividade ancestral que serve um propósito tanto funcional como emocional.” A partir da opinião da Cláudia Nunes
- “… forma de comunicar a ideia com um trabalho mais refinado, trazendo informações para a pessoa que irá ver..” A partir da opinião da Maria Bento
- “… pode ser uma pintura, desenho, colagem, foto, etc... Que é utilizada para ilustrar algo, como um texto ou um conceito, de forma a facilitar a sua compreensão.” A partir da opinião da Angélica Rei
- “… Definir a ilustração como um desenho com intenção/mensagem/ideia a transmitir, não me faz muito sentido.” A partir da opinião da Beatriz Lobo
- “… Também podemos considerar a ilustração na banda desenhada ou no mangá, que não só acompanha texto como conta a história por si própria.” A partis da opinião do Rodrigo Henriques

Ideias partilhadas em Fórum da UC, 2021-2022

Ilustração tem a ver com

- Comunicar ideias visualmente.
- Clarificar um texto ou criar uma abordagem a um texto.
- Comunicar e transmitir a partir de um determinado meio e usando o meio como parte da transmissão da mensagem (a escolha de materiais para a realização da ilustração faz logo à partida parte da forma como se vai comunicar) - O meio é a mensagem.

O conceito de Comunicação parece ser o que faz a divisão entre o que é considerado Ilustração e o que é considerado Artes plásticas, sendo a ilustração na maioria das vezes associada ao *design* e considerada uma arte aplicada.

Mark Ryden

Scott Radke

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”

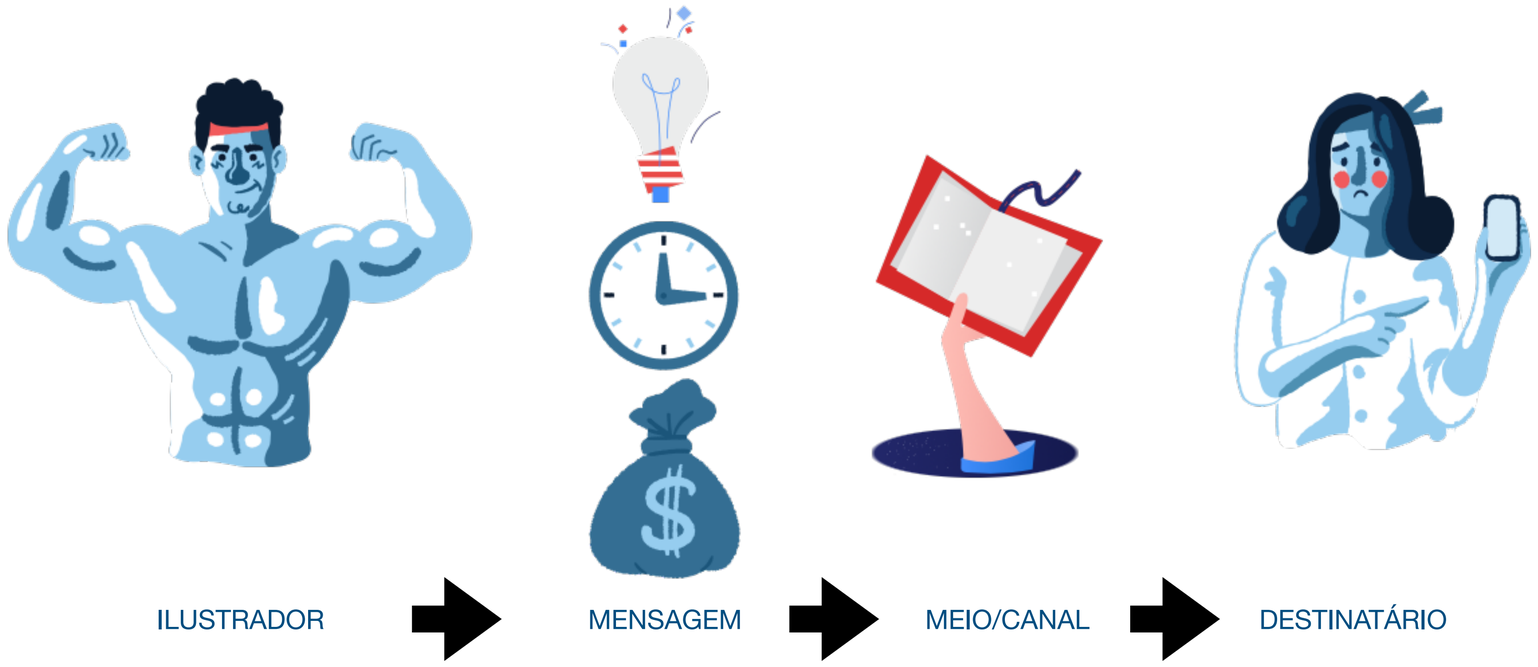
David Smith

Na realidade, a fronteira não é assim tão definida, havendo muitos ilustradores que são artistas plásticos e muitos artistas plásticos que são ilustradores.

Tim Biskup

Moki Mioke

Havendo a necessidade de comunicar algo a alguém existe também a necessidade de o fazer de modo a que esse “alguém” compreenda a mensagem.



www.icons8.com

Mensagem.

Para conseguir formular uma mensagem, é preciso que exista um código. Um conjunto de signos que funciona como um conjunto de regras estabelecidas, comuns a quem formula a mensagem e a sua audiência.

Para os ilustradores o conjunto de regras são um código visual: convenções ou regras relacionadas com cores, luminosidades, texturas, espaço, etc…

Signo.

Ferdinand Saussure, explica a ideia de signo como sendo Signo = Significante + Significado

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.

Pensar imagens

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação

Nuno Fragata Marques | 2020/2021 | S1

Svabhu Kohli

Voltando atrás, e retomando o tema Desenho, como base para fazer uma representação.

> “Drawing is not, or shouldn’t be, a passive activity. As we draw from observation, the marks we make do not only describe the form or contours of the subject, but they also begin to express those aspects it that we are, consciously or unconsciously, most interested in or curious about as individuals.”
>
> Martin Salisbury e Morag Styles

João Fazenda

- Numa ilustração o desenho, 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**, de **um sentido**.

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**.

Marco Nunes Correia

O **desenho de observação** é normalmente realizado *in situ*, é um registo realizado durante determinado tempo e num local definido, em que o ilustrador reage ao ambiente que o rodeia e em que essa interação influencia a ilustração resultante.

João Catarino

O **desenho imaginado** recolhe informação e elementos do mundo exterior, que são filtrados e remisturados pelo ilustrador, de modo a criar algo verosímil e convincente. O desenho imaginado dá corpo a ideias, a mundos exteriores e interiores.

Wally Wood

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

Jayme McGowan

Um elemento-chave de uma linguagem visual é a **representação de espaço.**
A representação de espaço será a criação da ilusão de espacialidade tridimensional numa representação plana bidimensional.

Melvyn Evans

O sucesso da perceção da representação de espaço depende de o ilustrador e do leitor partilharem o mesmo código utilizado na representação.

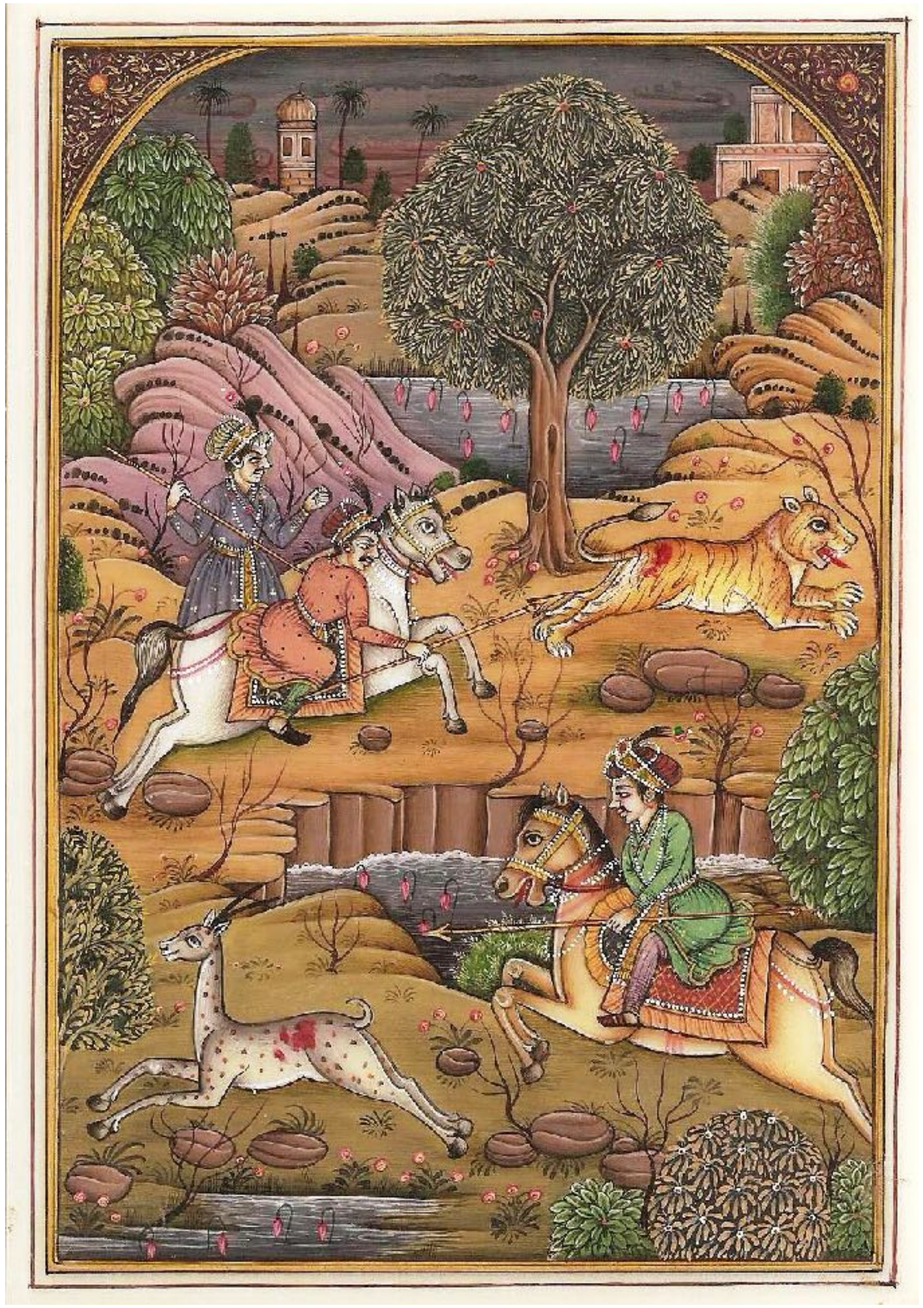
Skottie Young

TRADIÇÕES NA REPRESENTAÇÃO

Na **tradição Indiana**, as relações espaciais são criadas pela colocação das formas que estejam mais próximas do leitor na parte de baixo da imagem e a criação de uma progressão em que as figuras mais longínquas surgem no topo da imagem.

Formas similares (as figuras humanas, por ex.) normalmente não alteram a escala, criando relações de profundidade por sobreposição.

A exceção surge quando são representadas divindades, figuras míticas ou membros da aristocracia, que surgem numa escala maior.



TRADIÇÕES NA REPRESENTAÇÃO

Na **tradição da Ásia Oriental** uma relação muito forte entre a caligrafia, o desenho e a pintura. O desenho é algo muito presente na representação típica da China e do Japão.
O traço surge normalmente com uma só cor e é utilizado de forma muito económica e expressiva.
Caraterístico deste tipo de representação são as linhas paralelas que divergem e que se tornam mais afastadas com a profundidade.

TRADIÇÕES NA REPRESENTAÇÃO

Nas **civilizações Suméria e Egípcia**, as formas surgem muito estilizadas.
Na representação da figura humana, são aglomerados diferentes pontos de vista de modo a enfatizar caraterísticas específicas reconhecíveis: a cabeça é representada de perfil, o tronco é representado de frente, no caso da representação feminina um seio é visto de frente e o outro de perfil, os olhos são representados numa mistura entre vistos de frente e de perfil.

TRADIÇÕES NA REPRESENTAÇÃO

Após o Renascimento, na **Europa ocidental** surge a representação por perspetiva, uma forma de representar o espaço que procura representar como o olho “vê”, através de um conjunto de normas (as linhas paralelas convergem para um ponto quando vistas de forma obliqua, os objetos de tamanho similar são representados mais pequenos à medida que a distância entre eles aumenta, os objetos mais próximos ocultam os mais distantes).

H.Rodler
A treatise on the
art of Perspective

Simmern

1531

Forma
Todas as formas podem ser decompostas e relacionadas com as formas básicas (quadrado, círculo, triângulo, ou numa tradução para o tridimensional o cubo, a esfera e a pirâmide).

Tudo o que se pode observar será essencialmente composto por uma ou mais destas unidades.

Bernardo Carvalho

Tonalidade e luz

A representação monocromática surge entre dois polos: o preto e o branco, sendo o preto uma ausência de luz e o branco uma mistura dos componentes do espectro lumíneo. Estes dois polos dão-nos valores tonais. Os valores tonais que percecionamos são produzidos pela luz (seja de fonte natural ou artificial) e criam relações de proximidade e afastamento (numa sala escura perde-se a perceção da tridimensionalidade, por ex.), de volume por poder haver sombra projetada, de textura por a luz ser refletida de forma diferente por diversos materiais.

A luz ajuda a criar noções atmosféricas.

Brittany Cox

Cor
Na criação de uma ilustração, o cuidado maior ao trabalhar com cor será as relações que se poderão criar ao aplicar cor á composição.

Para além de se dever ter em atenção a noção de cores primárias (ciano, magenta e amarelo), cores secundárias (que resultam da mistura das cores primárias) e cores terciárias (que resultam da mistura de primárias com secundárias), deve-se ter em conta a **matiz** (a “cor intrínseca” de uma determinada cor) e o **valor** (a quantidade de “claro” ou de “escuro” presente numa cor).

Ajubel

COMPOSIÇÃO

A **Composição** é a organização das formas no plano da imagem

Composição
As formas poderão ser figurativas ou abstratas, coloridas ou monocromáticas, bidimensionais ou com perspetiva, mas deverão sempre surgir ordenadas e coerentes entre si, de modo a serem agradáveis ao olhar.

Catarina Sobral

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 da imagem numa linha reta.

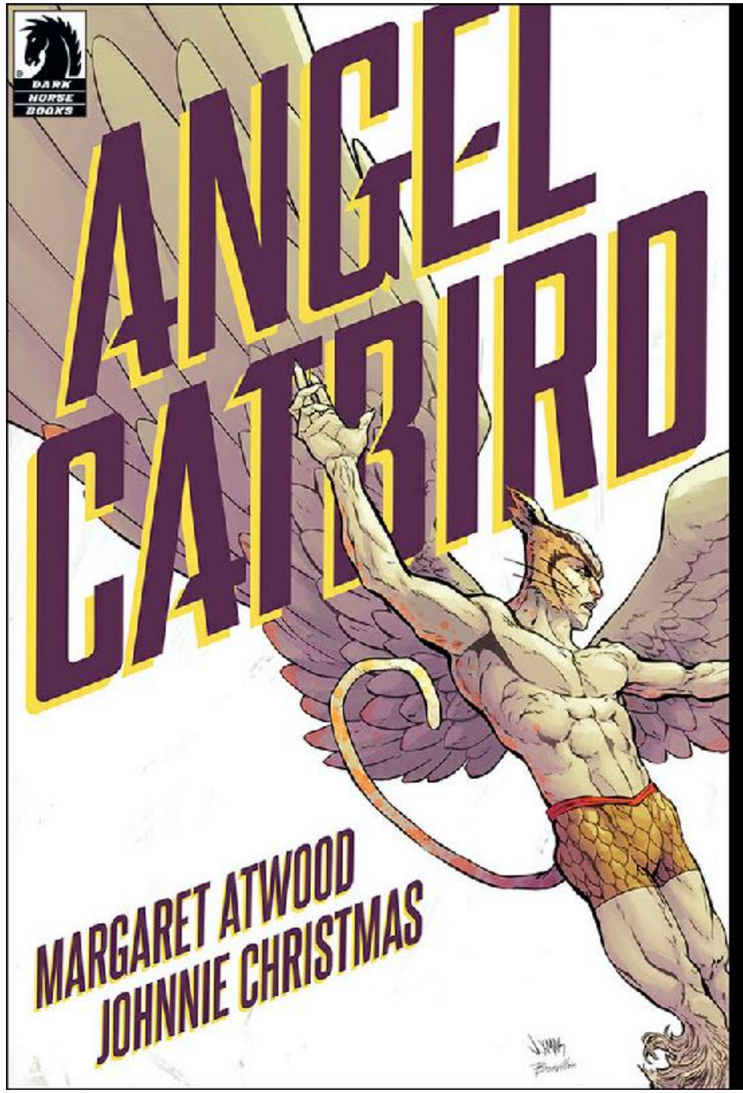
. Elemento horizontal: deriva do quadrado, dirige o olhar da esquerda para a direita em linha reta ao longo do plano da imagem.

. 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.

O QUE É COMPOSIÇÃO?

Composição será o modo como as formas surgem organizadas numa imagem,
o modo como surgem colocadas em determinada posição, como se relacionam entre si
e como se relacionam como um todo. A composição surge como modo de acentuar um conceito ou mensagem,
como um modo de afetar o espetador/leitor.



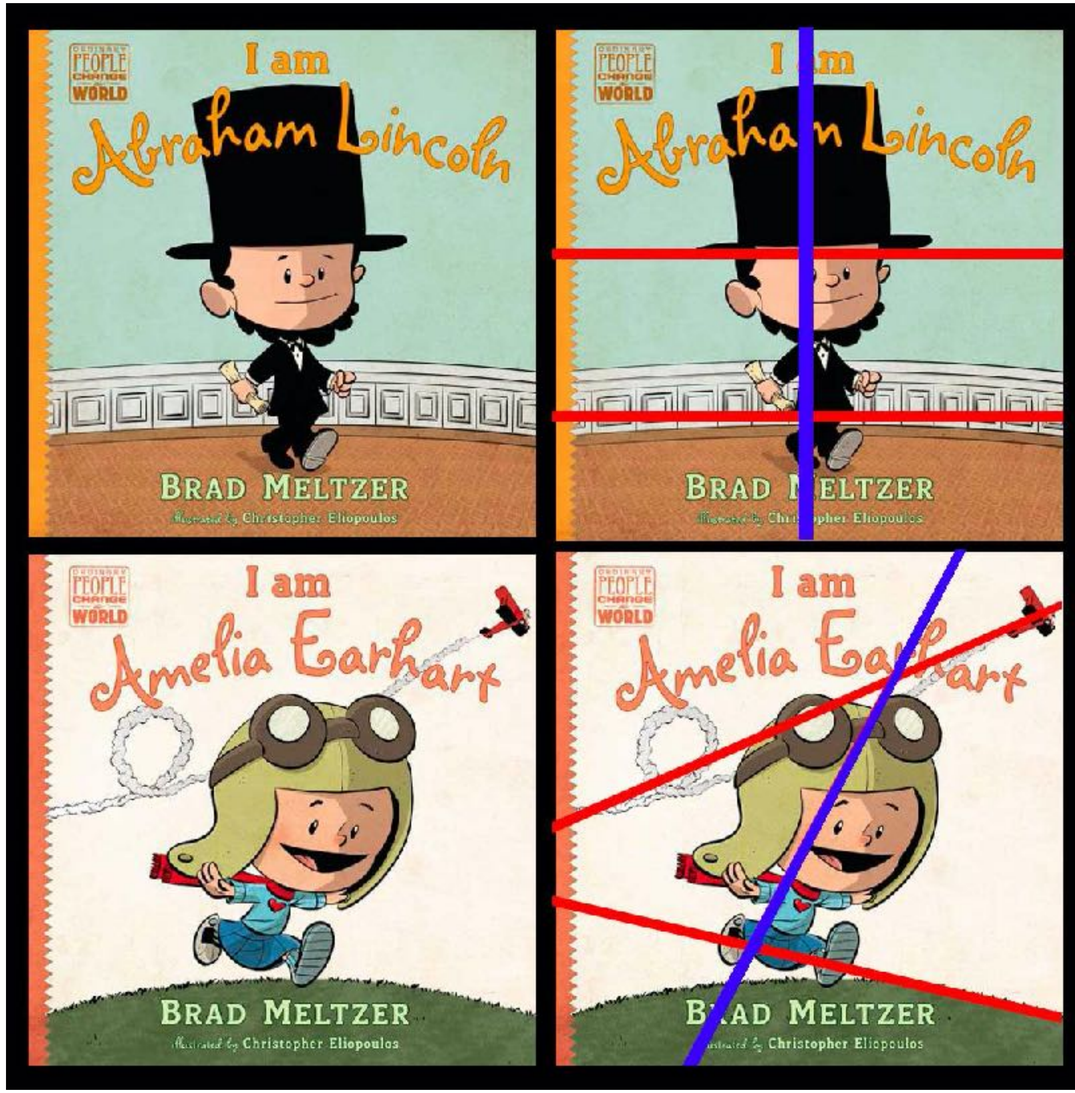
Nesta imagem, a composição resulta numa predominância de duas direções, uma criada pela ilustração que cria perspetiva e outra criada pela diagonal sobre a qual surge o título.

O 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.

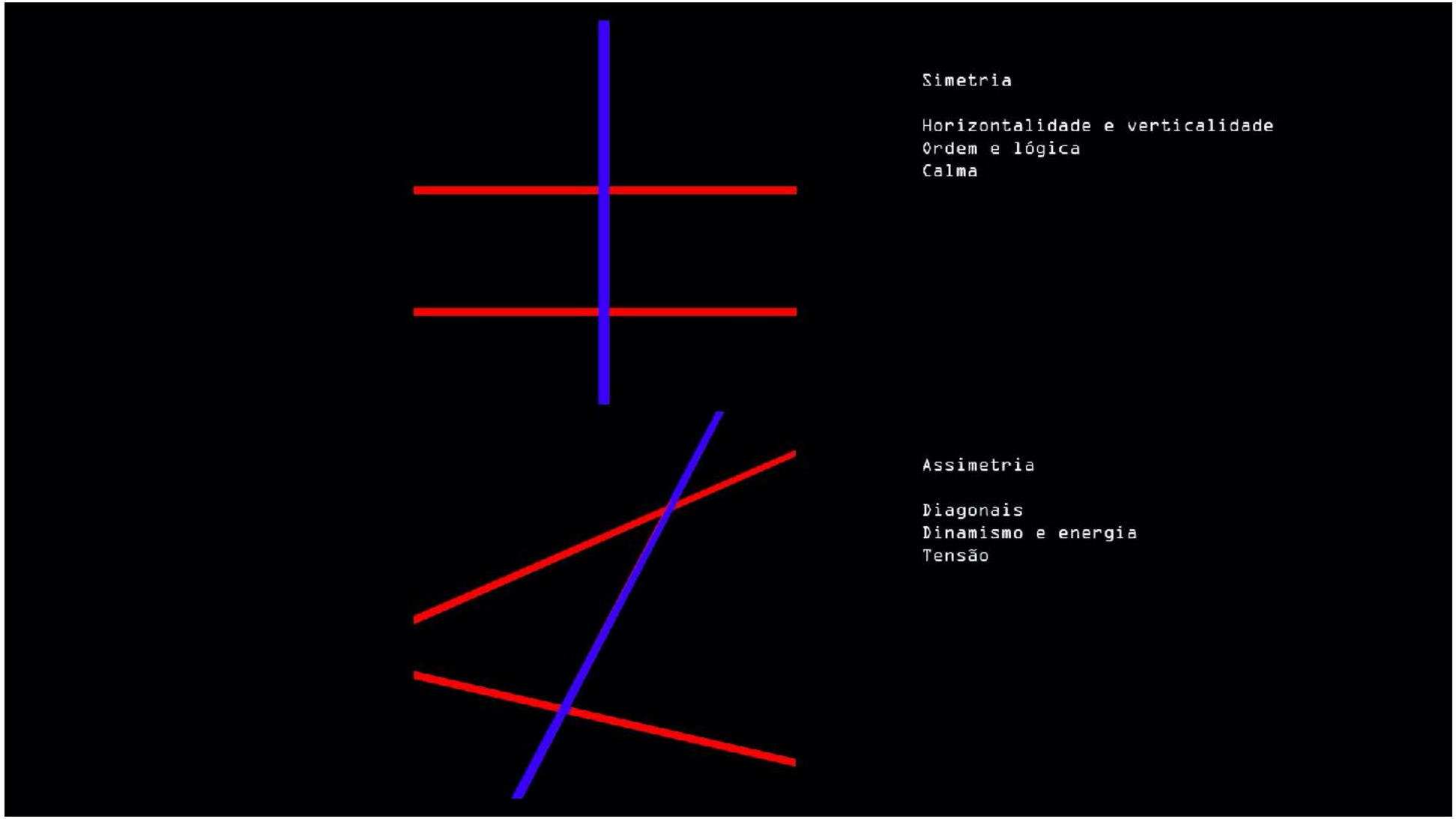


Simetria

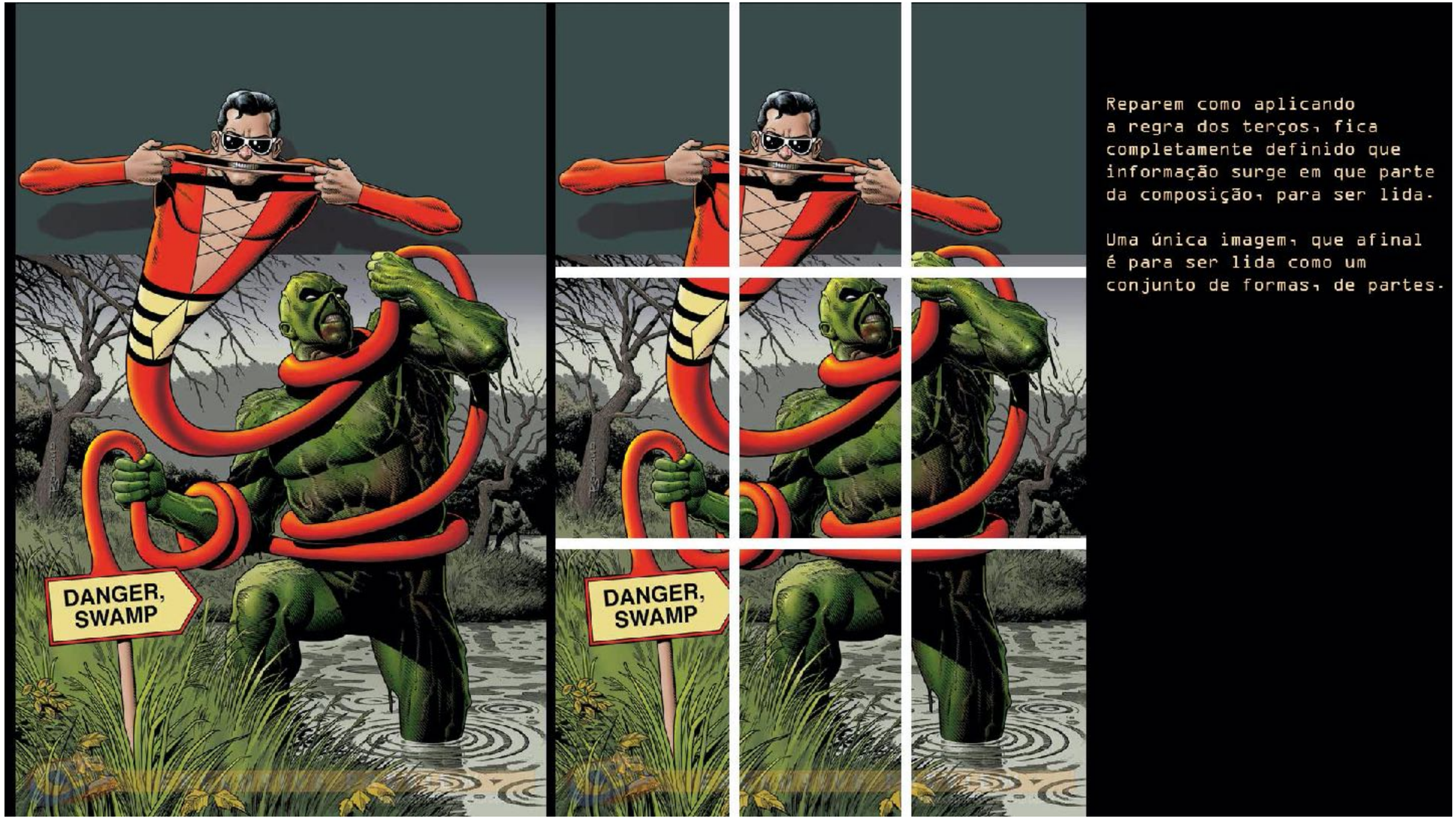
Horizontalidade e verticalidade
Ordem e lógica
Calma

Assimetria

Diagonais
Dinamismo e energia
Tensão


Simetria
Horizontalidade e verticalidade
Ordem e lógica
Calma
Assimetria
Diagonais
Dinamismo e energia
Tensão

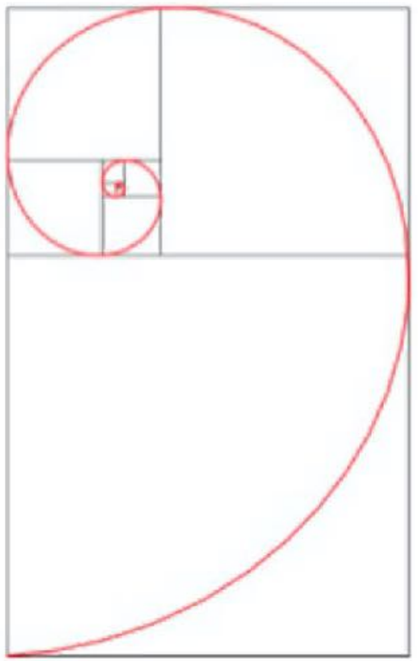
A regra dos terços
Imagina uma grelha que divida a composição em três espaços iguais, verticais e horizontais.
Os pontos de interseção das linhas são locais especialmente propensos para a colocação de informação



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

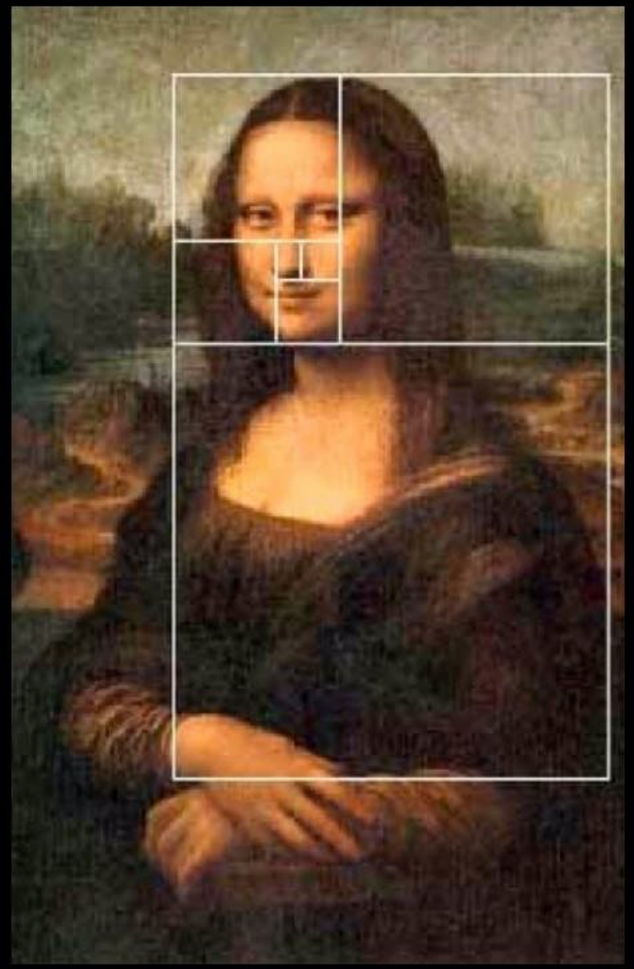
Uma única imagem, que afinal é para ser lida como um conjunto de formas, de partes.

BOOK WEEK
NOVEMBER 16th to 22nd 1930
MORE BOOKS IN THE HOME!
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

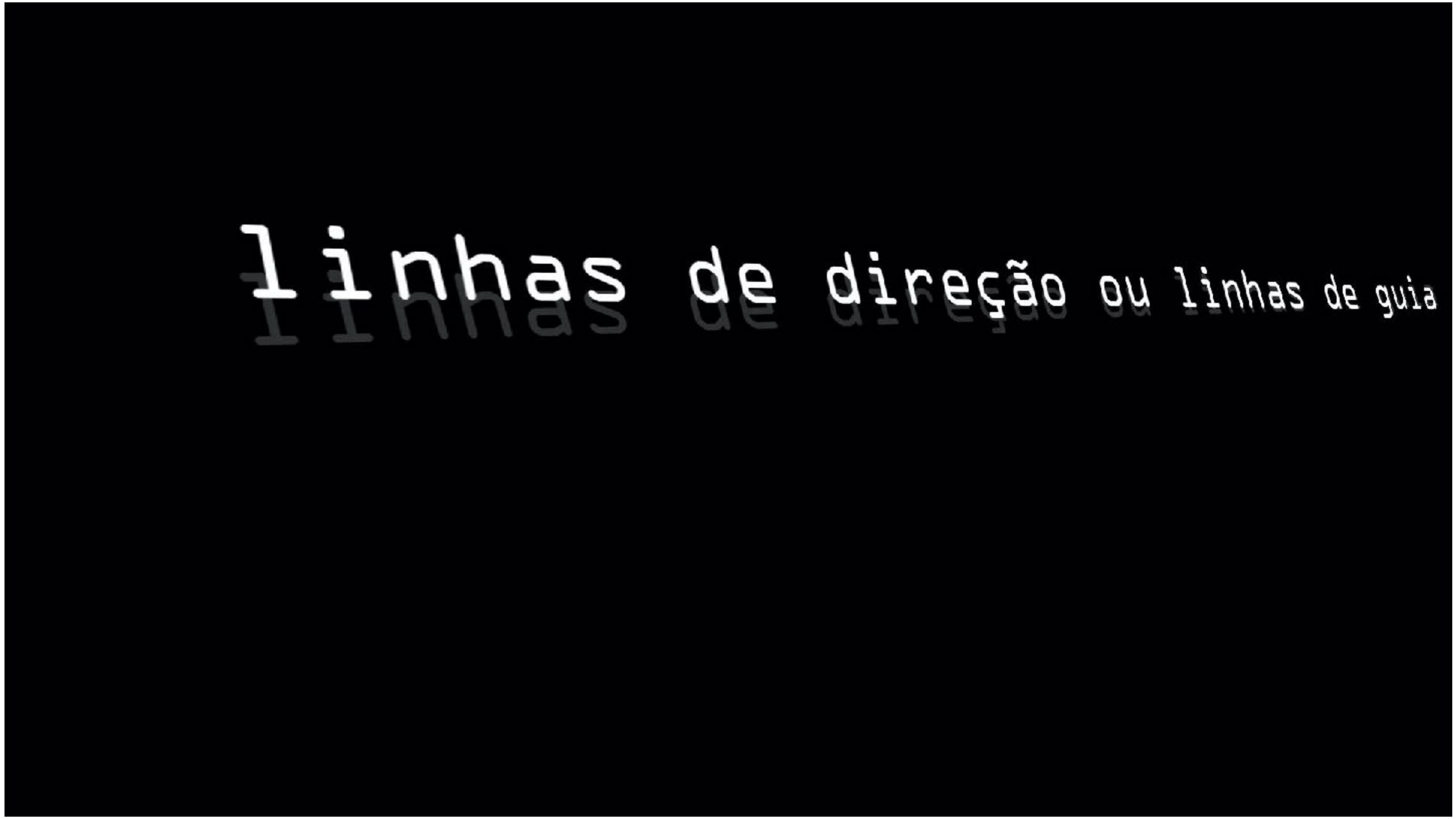
É uma proporção matemática criada a partir da observação de formas harmoniosas na Natureza. Esta proporção é muitas vezes aplicada na Artquitetura e na Arte.



A Regra das Probabilidades

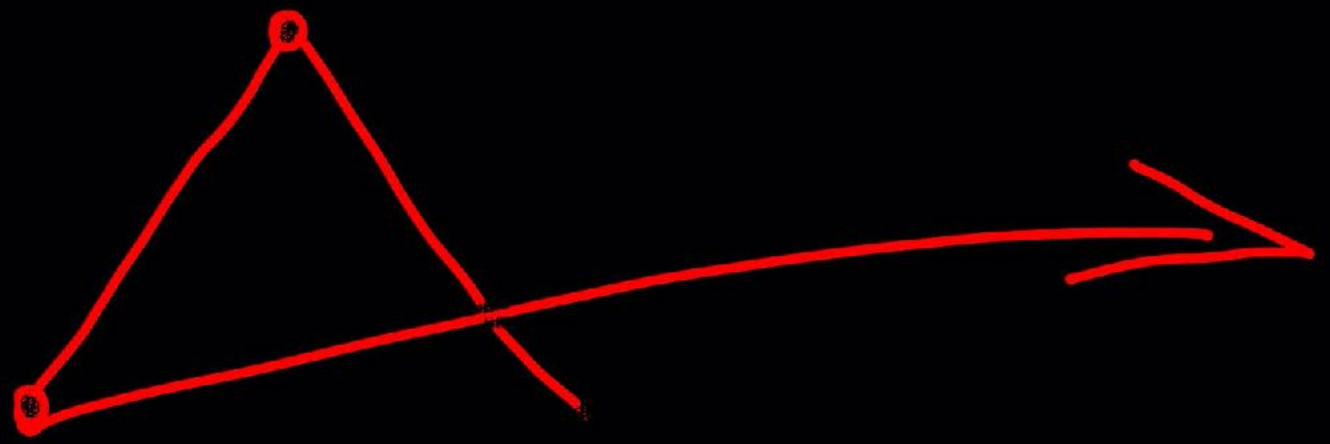
A regra das probabilidades

De forma a manter a composição interessante, neste retrato de Carlos I Rei de Inglaterra, o pintor Anthony Van Dyck repete o motivo três vezes e de pontos de vista diferentes, de forma a que o olhar esteja sempre em movimento ao longo da composição, sempre em busca de pormenores.


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.

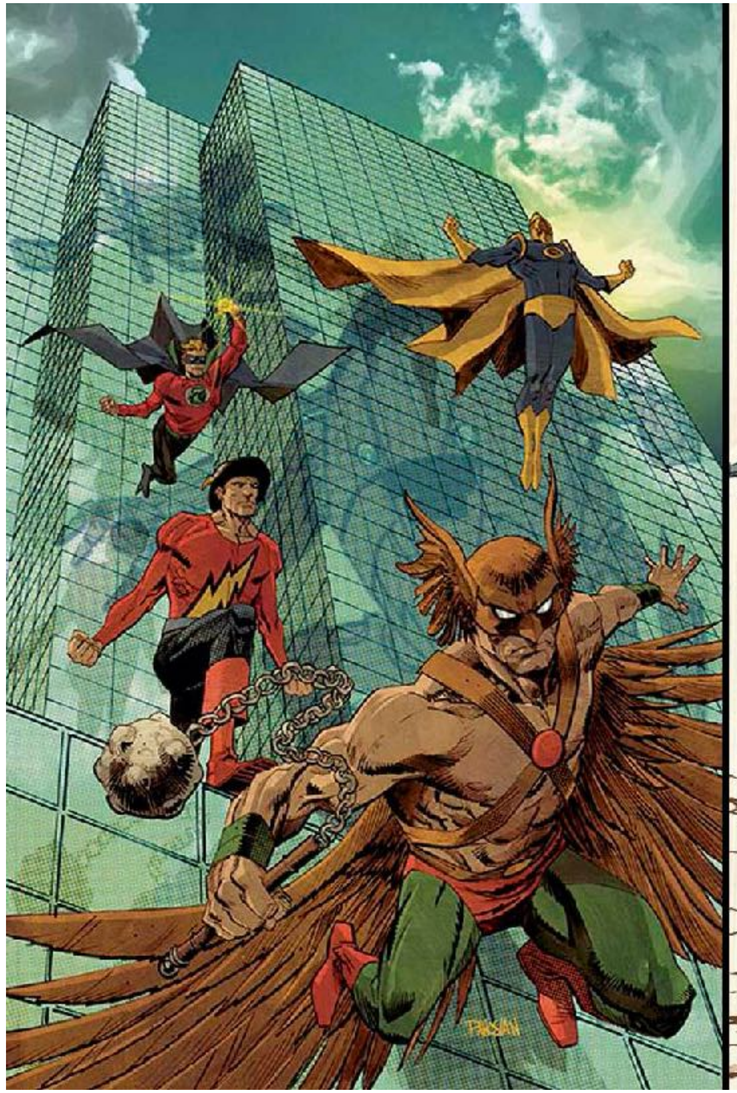
As linhas de direção serão as linhas que, numa composição, guiam o olhar do leitor ajudando á leitura pretendida da imagem.

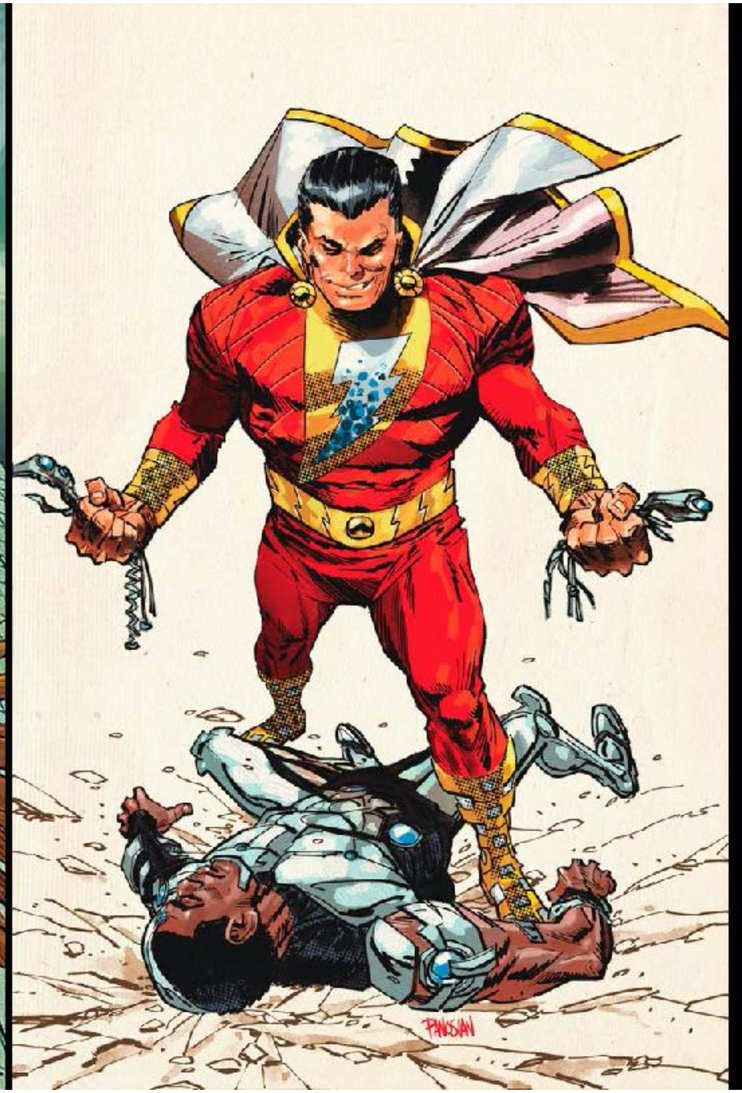


As linhas diagonais

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

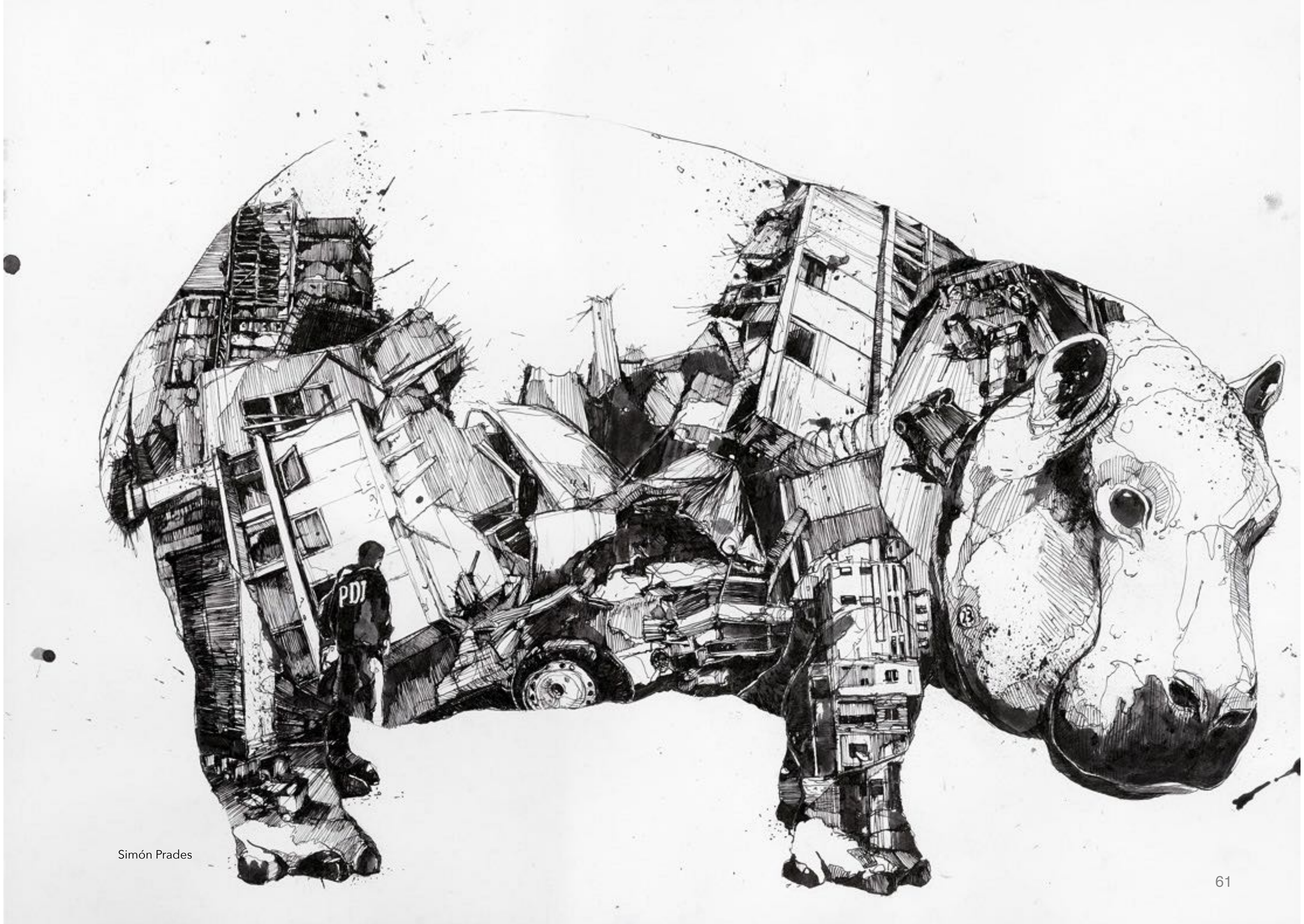
Uma composição não tem de ser necessariamente representada a partir do nível do solo. Mudar o ponto de vista pode servir para acentuar dinamismo na composição.

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

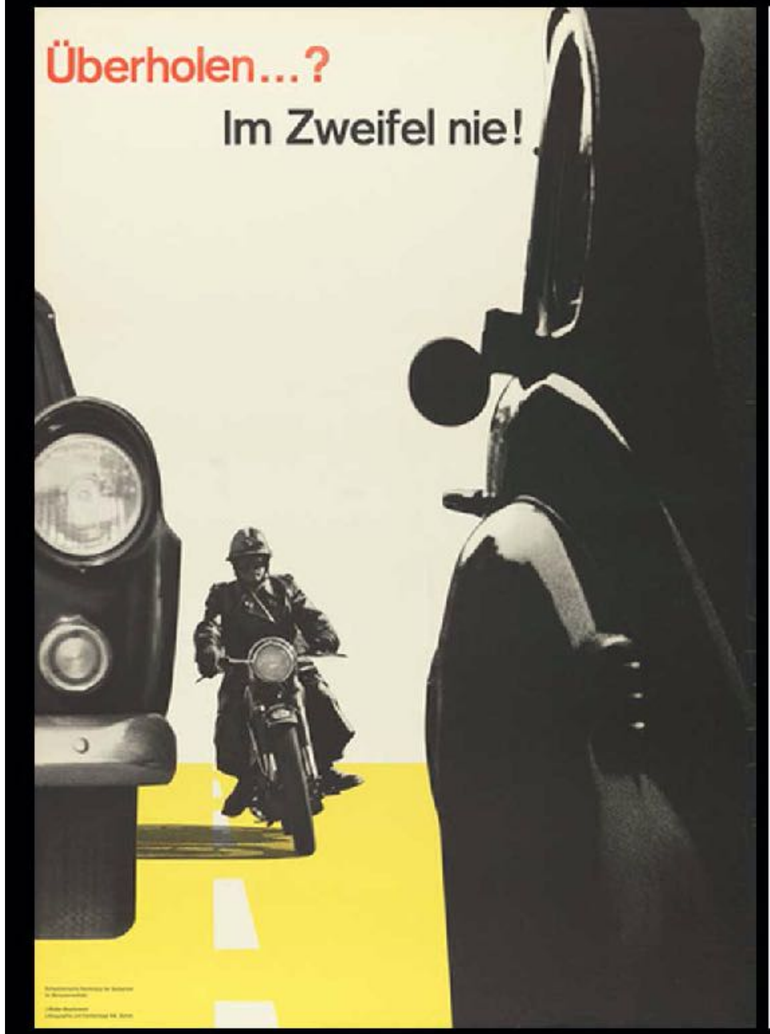
MOLDURA

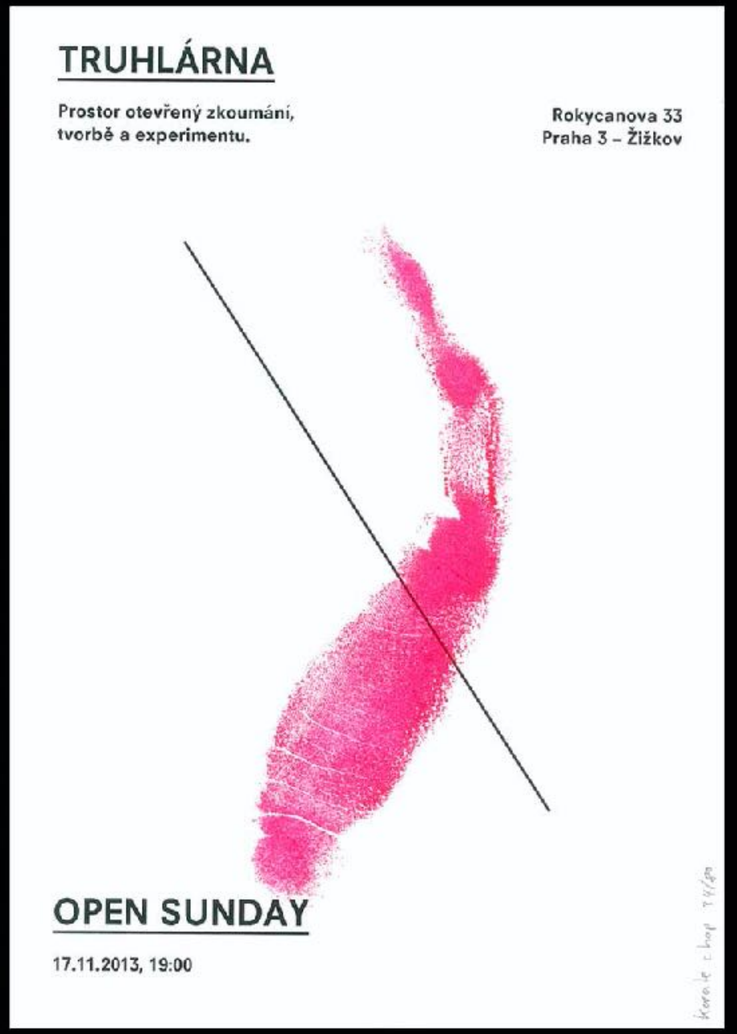
A existência de uma moldura pode ser uma forma de acentuar uma mensagem, de dar destaque ou de acrescentar contexto à imagem.

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



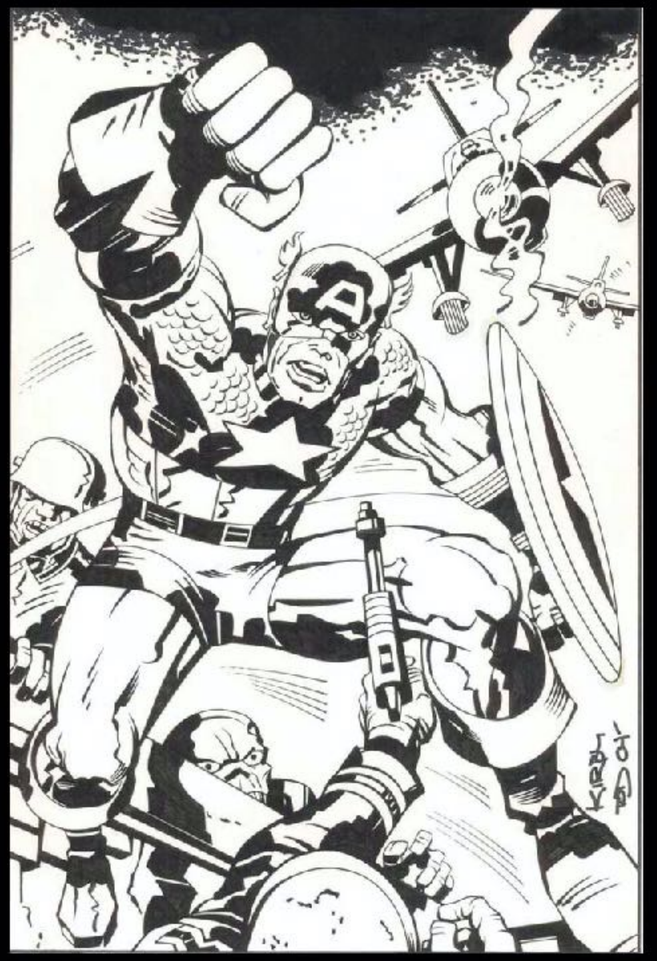


SIMPLIFICAR

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 zijspan.

Someone has taken their love of scary movies one step too far.
Solving this mystery is going to be murder.
SCREAM
DAVID ARQUETTE
NEVE CAMPBELL
COURTENEY COX
MATTHEW LILLARD
ROSE MCGOWAN
SKEET ULRICH
and DREW BARRYMORE
THE HIGHLY ACCLAIMED NEW THRILLER FROM WES CRAVEN
MAN OF STEEL
2013
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.

COMPOSIÇÃO

Direção

Peso

Simetria

Assimetria

Terços

Proporção divina

Linha de visão

Ponto de vista

Moldura

Enquadramento

COMPOSIÇÃO

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

Michael Walsh

Exercício curto 02: **Pegar na história de um filme (longa-metragem) e numa única ilustração transmitir a essência desse filme, num poster tamanho A3.**

Enviar a imagem (ilustração/desenho) e um texto word de até 150 palavras que enquadre e justifique as opções tomadas: o filme escolhido, a situação escolhida, os pormenores escolhidos, a organização dos elementos visuais, a mensagem que pretendem transmitir com a vossa imagem.

Trabalho a ser concretizado por desenho (analógico ou digital) ou por pintura (analógica ou digital) ou por fotomontagem (analógica ou digital). Evitar cópias diretas de posters ou de imagens de fotogramas do filme, procurem ser originais e procurem ser claros na vossa comunicação (visual e escrita).

A imagem enviada será um jpg não superior a 10Mb e o texto será entregue em formato pdf. Os dois ficheiros serão entregues com as seguintes identificações: Ex02-nomeAluno.pdf e Ex02-nomeAluno.jpg

- Discussão partilhada e acompanhamento do exercício no Forum da UC, entre 28/09 e 07/10. **A**
- **entregar por Moodle até 10/10 às 23h59m.** Depois dessa hora o Moodle fecha a submissão.

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação

Nuno Fragata Marques | 2022/2023 | S1

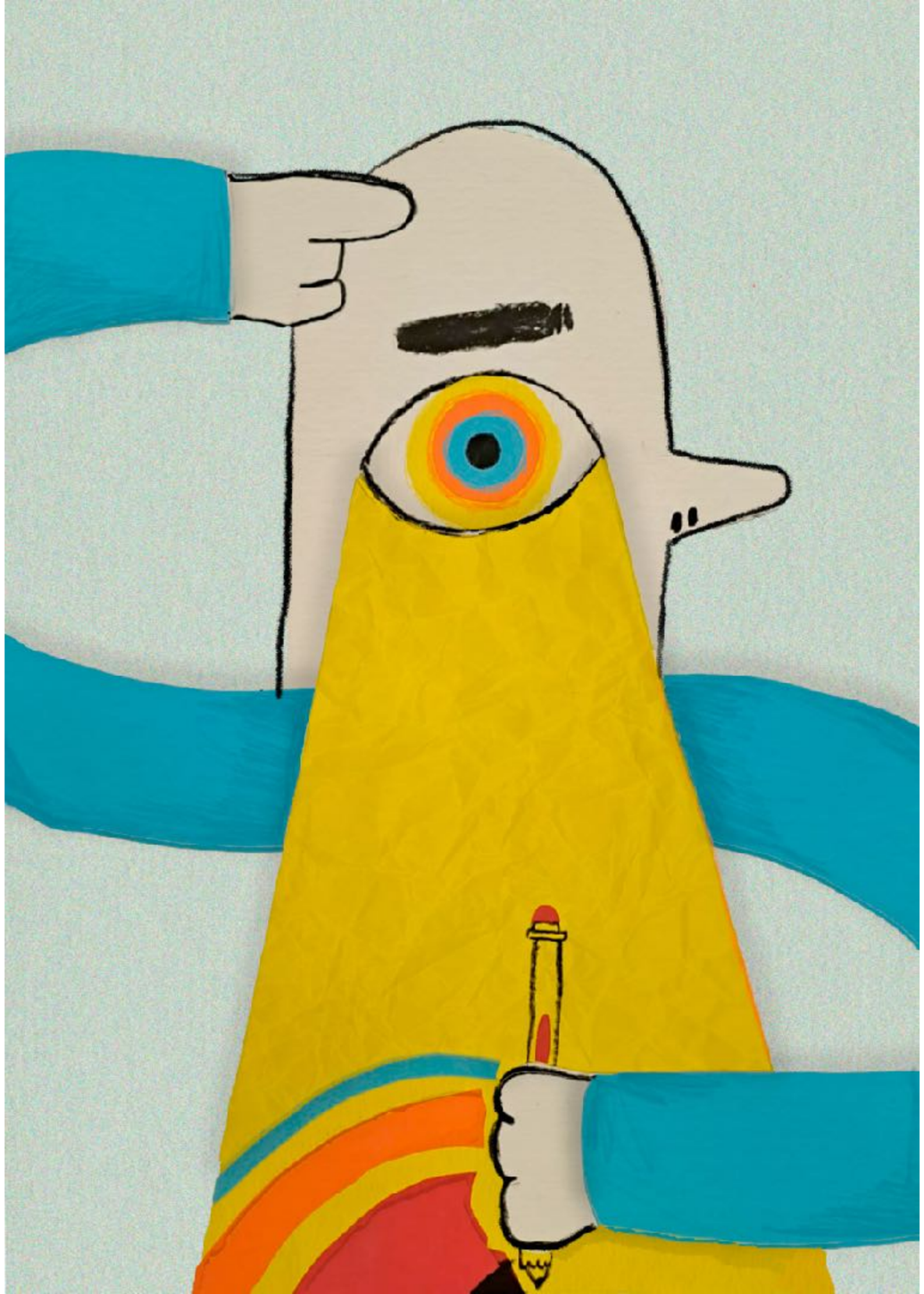
Gravação em metal

Exercício curto 01: **O que é Ilustração?**

A partir da imagem, procurar **identificar/compreender**:

- A situação escolhida / A composição
- Os pormenores escolhidos / A organização dos elementos visuais
- Os significados / A mensagem que pretendem transmitir
- Os materiais / As técnicas usados para concretizar a imagem

Q: A imagem comunica o pretendido pelo(a) autor (a) sem haver acesso à explicação escrita/discurso?



Olhar, Pensar, Representar.

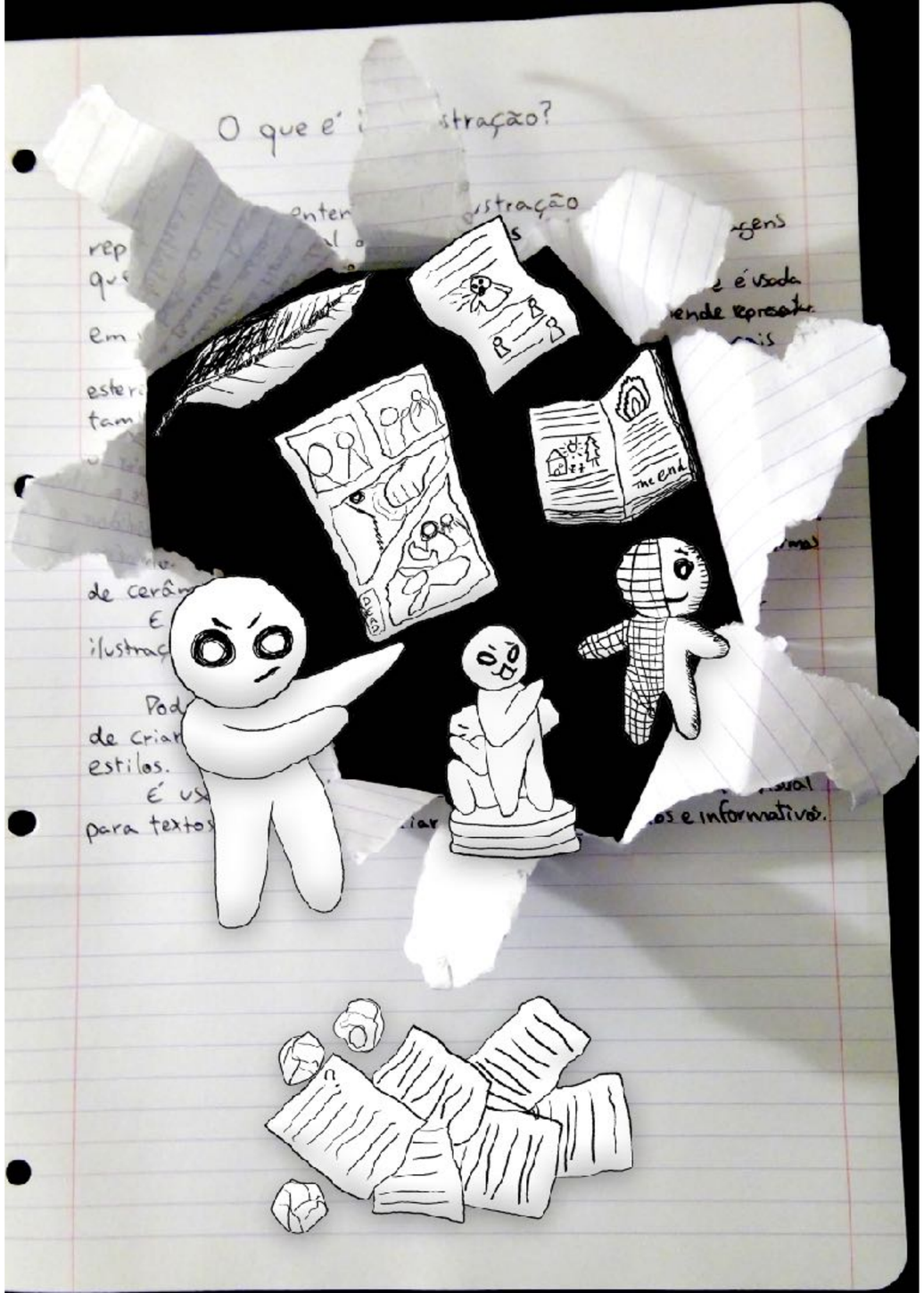
O que é a ilustração? cheguei a uma conclusão simples, três palavras, “olhar, pensar, representar”, três palavras que como disse antes podem parecer simples, mas cada uma delas pode tornar-se um texto denso e complexo.

Olhar, como a capacidade de ver para um objeto[1] e entender a sua forma física, o seu subcontexto ou essência, a partir de este olhar surge a segunda palavra, pensar, refletir ou ter uma ideia de esse objeto que esta a ser olhado, para depois ser representado a traves das imagens criadas por medio de diferentes médios, representação que terá inevitavelmente um carácter subjetivo da pessoa que olha, pensa e representa.

Minha ilustração pretende ser clara frente a essas 3 palavras, que se conectam e conjugam na pessoa, que olha, pensa e representa ao mesmo tempo; é uma ideia que quer ser obvia e fácil de entender para a audiência, que os primeiros pensamentos ao olhar para ela sejam as três palavras das quais falei anteriormente, é por isso que usei formas simplificadas, e uma paleta de cores também limitada a 4 cores.

[1] Entende-se **objeto** como “Sujeito, coisa, paisagem, animada ou inanimada” da qual se fala ou se vê”

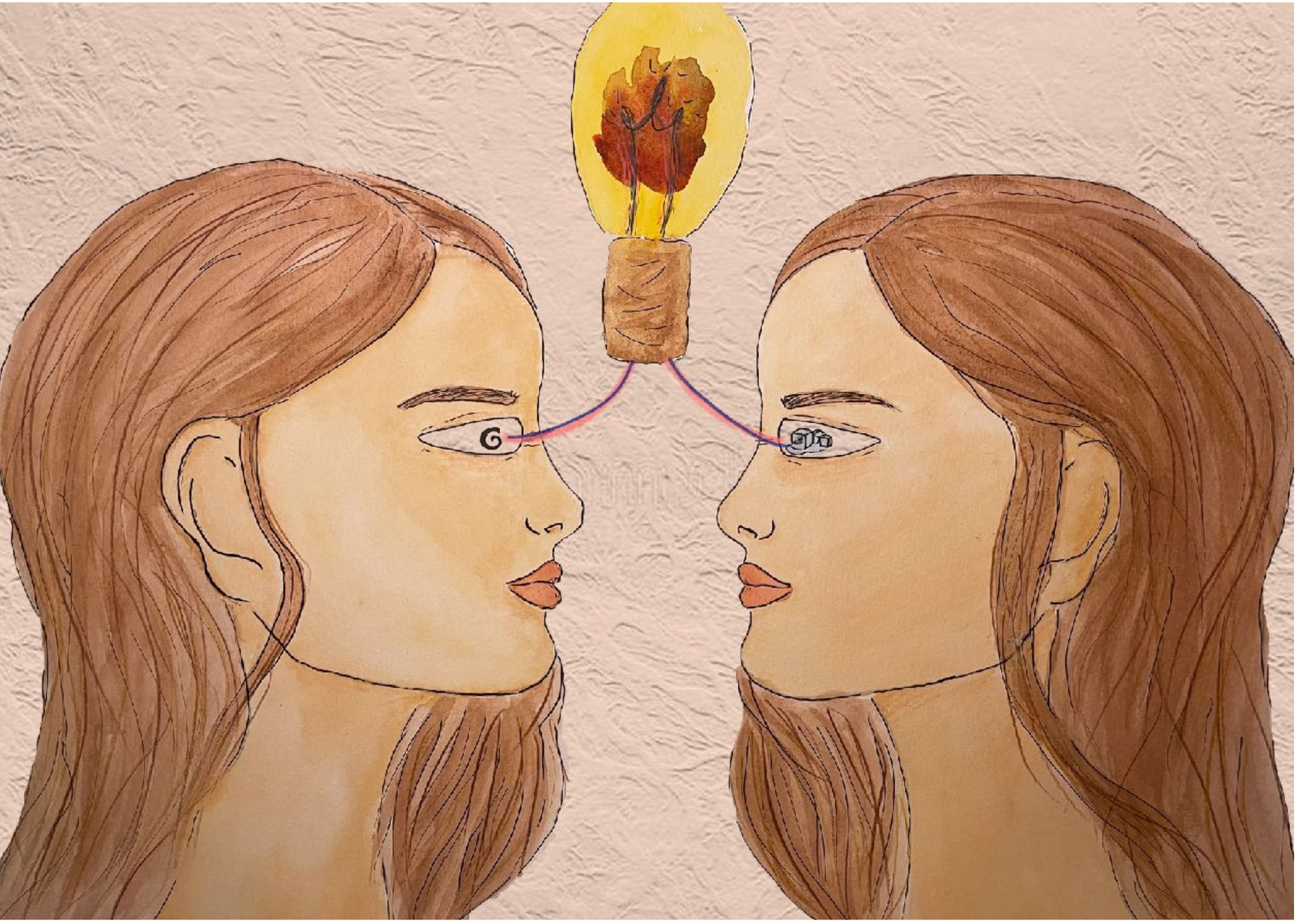
Gabriela Sostaque
TeSP IPG, 2022



O conceito surgiu depois de ver o vídeo sobre o que era a ilustração que o professor enviou, a pergunta “what is not an illustration?” no final fez-me pensar em como existem tantas formas de ilustrar e como as podia representar, também pensei nas longas explicações que se fazem sobre o que a ilustração é e não é, e que na verdade é mais fácil mostrar o que são exemplos de ilustração e o quão variados esses exemplos podem ser, que estar a escrever sobre tudo isso.

Basicamente quis seguir o lema do “show don’t tell”, e decidi brincar com isso criando uma figura a apontar como que a dizer “é isto!” depois de ter atravessado uma folha com uma descrição sobre o que a ilustração é, respondendo assim à questão d’”O que é a Ilustração?”.

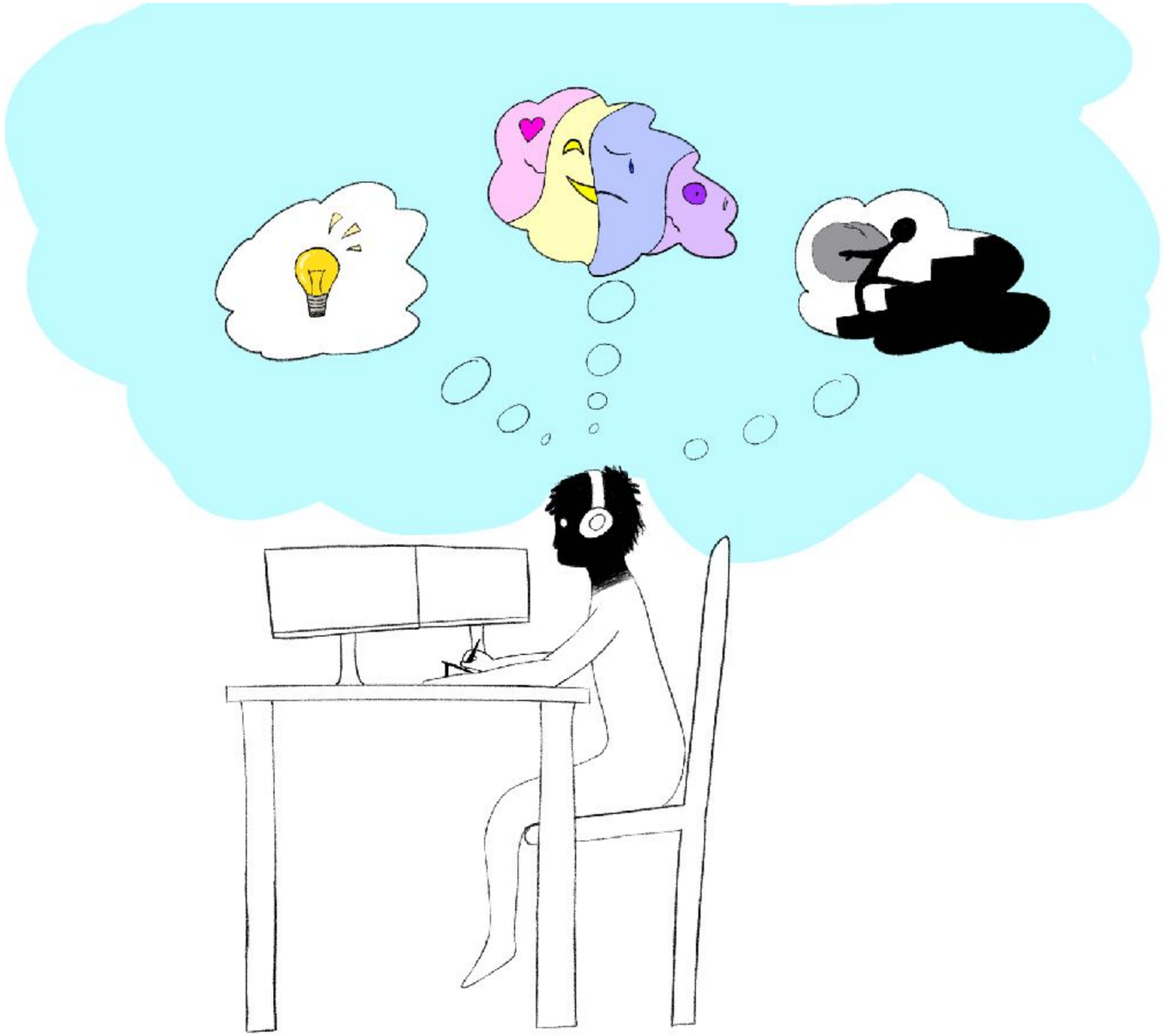
Nyara Maria



O que é ilustração?

Ilustração é representar algum tema, crítica ou texto, na forma de uma imagem ou desenho, ou seja, simplificar ou reduzir informação para um papel de forma artística, direcionado-a para um público. Este processo tem sempre que passar pelo ilustrador, e este vai sempre transmitir um pouco da sua vivência no produto final.
O que me inspirou para fazer esta minha ilustração foi o facto de uma pessoa conseguir transformar um simples tema em uma ilustração.Queria representar como se passa uma ideia ou um conceito de um objeto numa imagem, que acaba por ser essa ideia representada através da mente do ilustrador. O meu objetivo em representar duas figuras humanas na minha ilustração era transmitir este processo de transformação da ideia a resultado final.

Constança Correia.



Neste trabalho procuro dizer que uma ilustração não é algo simples como só um desenho, mas sim algo mais complexo que envolve várias ideias, sentimentos e trabalho, tanto do ilustrador como do público que verá a ilustração.

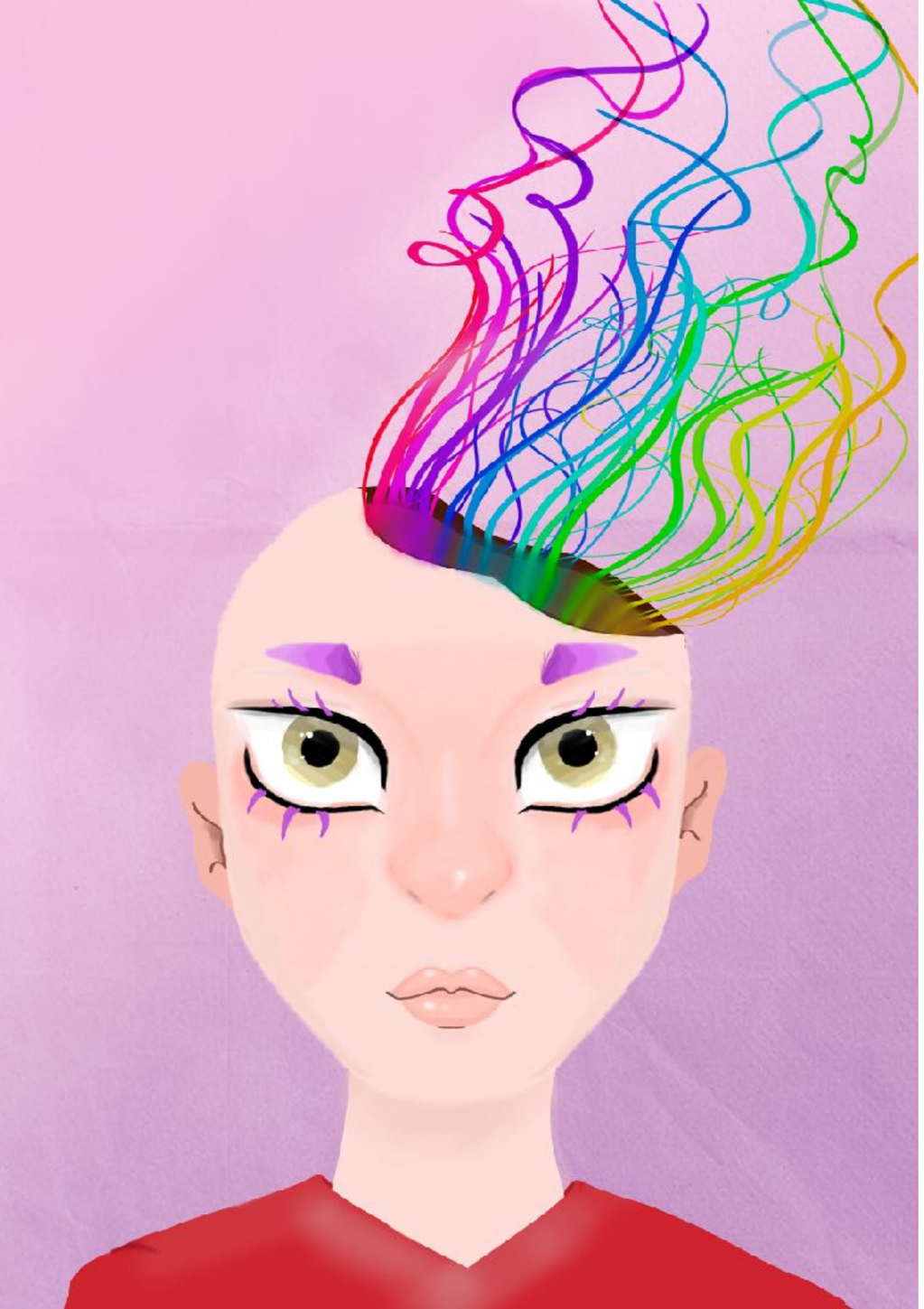
Também tento dizer que o ilustrador pode ser qualquer um, pelo que a sua cabeça está pintada a preto.

Com o fundo simplesmente a preto e branco pretendo passar a ideia de que o ambiente não importa muito para a realização de uma ilustração e também pretendo dar mais foco aos balões de pensamento do personagem.

Tamara Rodrigues
TeSP IPG, 2022

Comecei o trabalho por uma pesquisa do “ o que é ilustração”, e então depois de esboços e varias ideias de como poderia expressar o meu conceito de ilustração, optei por fazer um livro aberto a “florescer” para mostrar que para mim ilustração é um processo de criatividade, inspiração e expressividade, que o lustrador passa ate ao resultado final.

Bianca Margarida
TeSP IPG, 2022



Ilustrador

Eu comecei por pensar o que era a ilustração para mim e coloquei em questão a razão de ter vindo para o curso, e aí lembrei me que a vertente de ilustração deixa me passar uma mensagem pelo meu próprio estilo e que qualquer ilustrador pode colocar um pedaço de si em cada trabalho. Comecei por pensar num livro aberto depois numa pessoa que em vez de cabeça ter um livro apresentei a ideia em aula e foi me apresentas novas ideias, acabei por mudar algumas ideias, uma cabeça aberta a representar as ideias a sair da cabeça do mesmo.

Quando comecei a trabalhar em digital comecei por fazer o ilustrador, fiz a cara e depois comecei a pensar na cabeça aberta e dei muitas voltas, mas acabei por simplificar e em vez de livro coloquei cores a representar na mesma as ideias e a criatividade do artista.

Leonor Fialho
TeSP IPG, 2022

O poster apresenta a ilustração como representação visual de uma ideia. De um mix caem ingredientes de uma ilustração, que dentro da panela se transformam e libertam cor e formas.

Débora Centeio
TeSP IPG, 2022

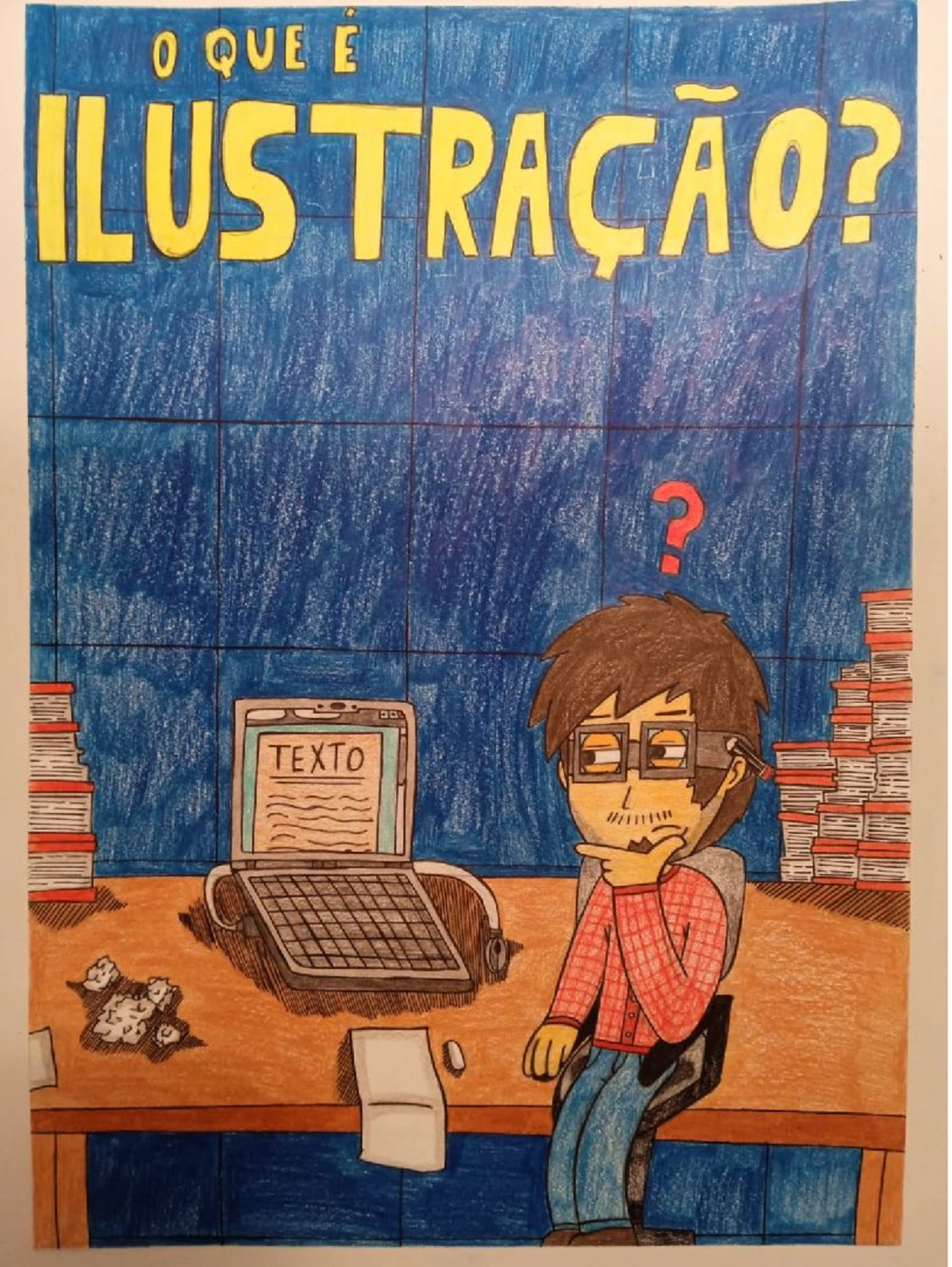
BLAH
BLAH
BLAH

O que é a Ilustração

Uma Ilustração é uma forma de expressão gráfica que transmite uma mensagem, seja para explicar, adicionar ou auxiliar a compreensão de algo, ao mesmo tempo que o ilustrador possa ter a hipótese de sentir e interpretar de maneira mais fácil o que está a ser abordado.

Assim, a ilustração tem também o papel de intensificar passagens ou qualquer coisa que esteja a ser transmitida, com a criatividade, materiais e diversas técnicas que ilustrador possa ter ou querer usar. Por exemplo , o ser humano tem tendência a sentir de forma mais intensa algo que é estimulado visualmente tal como a ler um jornal, as imagens são o que chamam á atenção dos leitores, ou a ler um livro que contém imagens que estão no decorrer da história, seja na expressão das personagens, paisagens, qualidade gráfica ou cores escolhidas, isto provoca ao leitor uma certa conexão á historia e aos sentimentos dos mesmos.

Diogo Cidades
TeSP IPG, 2022



O que é ilustração?

Ilustração pode ser uma imagem que transmite uma mensagem que ajuda a justificar ou auxiliar no entendimento de algo. Ilustrações não só se acompanham de textos como também se acompanham de imagens que só de olhar para elas entendemos a mensagem que queremos transmitir.

Exemplos de livros que costumam conter texto e ilustração são os livros infantis que na maioria das vezes têm imagens que transmitem o significado da história.

As ilustrações também se podem encontrar em capas de livros, bandas desenhadas, cartazes de publicidade, e posters de filmes, uma ilustração não tem de ser propriamente um desenho, poder ser uma tela, pintura, uma fotografia e até mesmo uma colagem.

O Trabalho/desenho que eu fiz mostra um homem sentado a olhar para um texto no computador a pensar e a perguntar-se a si mesmo no que é que ele há-de desenhar.

Pedro Correia
TeSP IPG, 2022

O que é Ilustração?

O que é ilustrar?

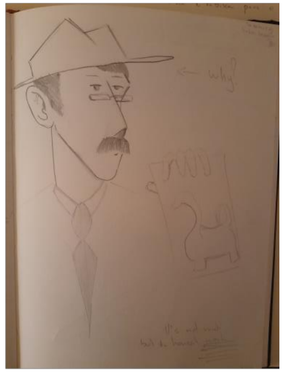
É o poeta que se expressa por imagens, como que faz do seu mundo uma biblioteca visual e daí recolhe referências para ilustrar. Tem sempre uma mensagem a passar e questões a levantar

Pegando em citações de Fernando Pessoa como “Tudo vale a pena quando a Alma não é pequena” e “O Homem é do tamanho do seu sonho”, usei uma imagem que desenhei à vários anos como referência inicial.

No meu entender, o professor disse que estava a ser demasiado direto e não estava a levantar questões. Após alguma pesquisa e usando a pen tool do Photoshop pela primeira vez, o resultado foi este.

Quase como sátira à poesia, criei uma pena gigante para o poeta se expressar, desenhando os ditos dinossauros

Confesso que foi um acidente feliz, não sei bem usar o digital ainda, mas foi uma jornada deveras interessante.



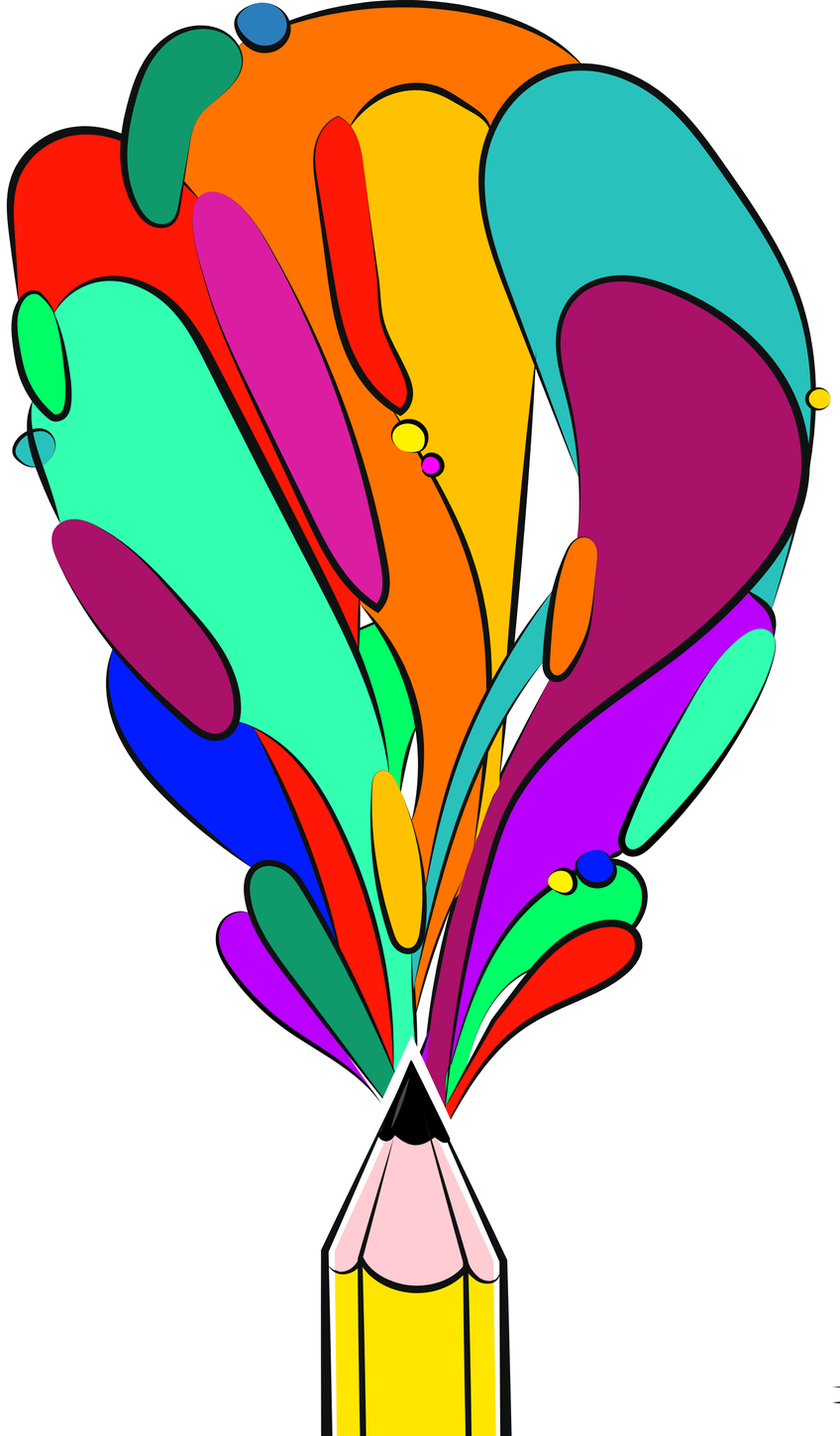
Pedro Bernardes
TeSP IPG, 2022

Rita Mendes
TeSP IPG, 2022

Neste trabalho decidi retratar a pergunta “o que é a ilustração?” representando um rapaz a desenhar e a dar vida não só as suas personagens, mas também ao seu mundo, assim mostrando que pra mim ilustração é quase uma criação de novas realidades em que o artista mostra a sua visão perante o mundo.

Decidi retratar vários estilos de ilustração como ilustração científica, infantojuvenil, banda desenhada etc…

António Luís
TeSP IPG, 2022

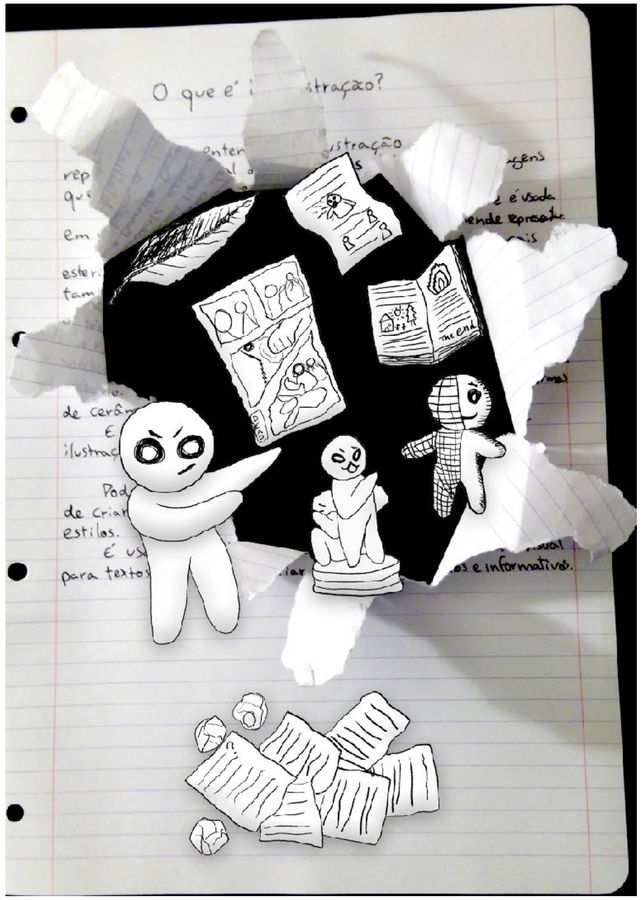


João Silva
TeSP IPG, 2022

Alguns apontamentos

. Procurar clareza das pistas visuais
. Procurar clareza do conceito visual
. Procurar a comunicação

. Usar a cor para definir profundidade/ planos na imagem/ pistas visuais/ Olhar
. Legibilidade ao usar grafismos sobrepostos



. O leitor não tem acesso à vossa cabeça
. O leitor não adivinha a vossa mensagem
. A ilustração tem de ter as pistas para a mensagem
. As pistas têm de ter uma ordem e uma hierarquia para a sua leitura ser a correta/ pretendida

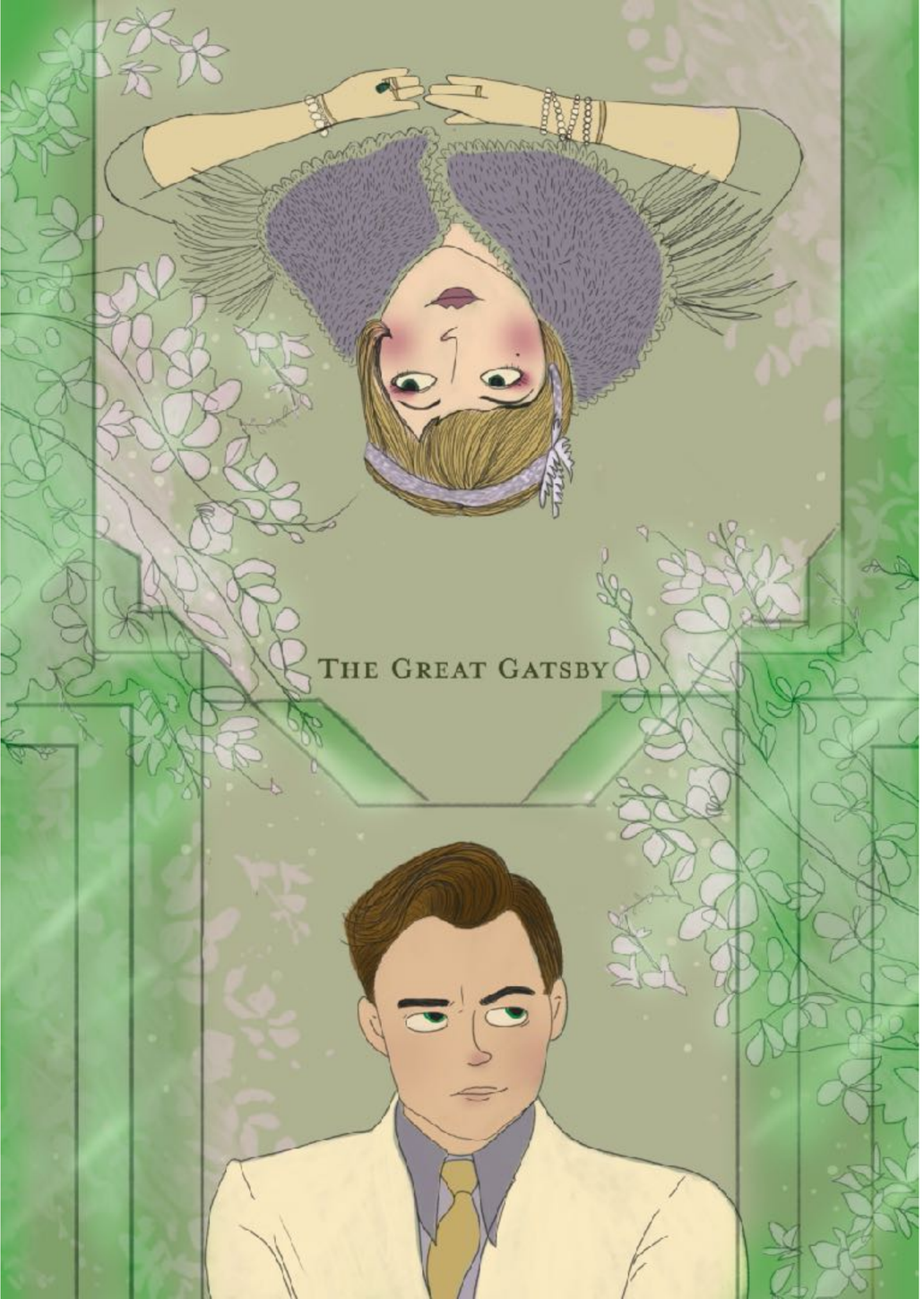
Exercício curto 02: **Pegar na história de um filme e numa única ilustração transmitir a essência desse filme.**

A partir da imagem, procurar **identificar/compreender**:

- A situação escolhida / A composição
- Os pormenores escolhidos / A organização dos elementos visuais
- Os significados / A mensagem que pretendem transmitir
- Os materiais / As técnicas usados para concretizar a imagem

Q: A imagem comunica o pretendido pelo(a) autor (a)?

Q: A imagem comunica a essência do filme?



The Great Gatsby, as cores do excesso.

O filme que escolhi para esta proposta foi The great gatsby, um filme feito por Baz Luhrmann ambientado nos anos 20's, "destacando os extremos sociais dessa época".[1]

O filme retrata uma história de amor, uma história de verão, e também tenta destacar a vida do protagonista cheia de luxo, dinheiro e excessos.

A partir desta pequena introdução sobre o filme, darei início a explicação da ilustração.

No poster estão os dois protagonistas um de cada lado da folha, e estão separados pelo espaço e também por um vidro verde, que tem o padrão dos anos 20 e especificamente do filme; este vidro que os separa representa isso, é um "spoiler" de que eles não vão estar juntos, e mesmo que estejam os dois no mesmo espaço a procura do outro, estão sempre separados, queria representar isso com o posicionamento das suas personagens.

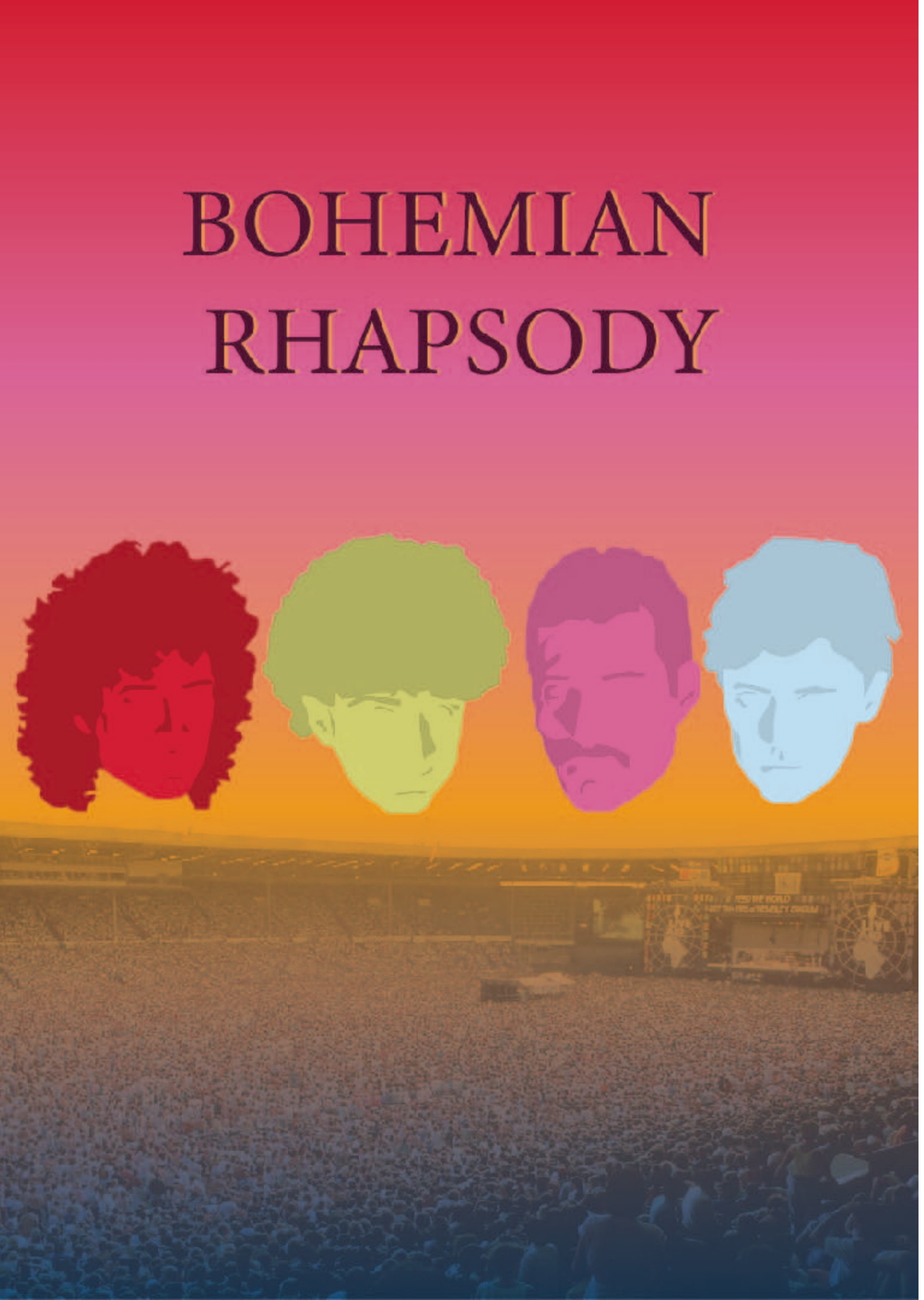
E as cores que usei principalmente foram o verde e roxo, duas cores que representam o luxo, o dinheiro, a elegância, o excesso, coisas que são fundamentais na ambientação do filme, também usadas de outras formas como metáforas dentro do próprio filme.

A ilustração é digital, feita no photoshop e a tipografia é "Mrs Eaves", também escolhida pelo uso de serifas e contraste que lembra uma época antiga e elegante. Além o cartaz é feito para ser "lido" com os protagonistas no extremo superior e inferior da folha.

Anexo imagens dos cartazes e de frames do filme nos quais tirei inspiracao.

[1] https://www.clevelandhs.org/ourpages/webdesign4/shrestha/literature.html

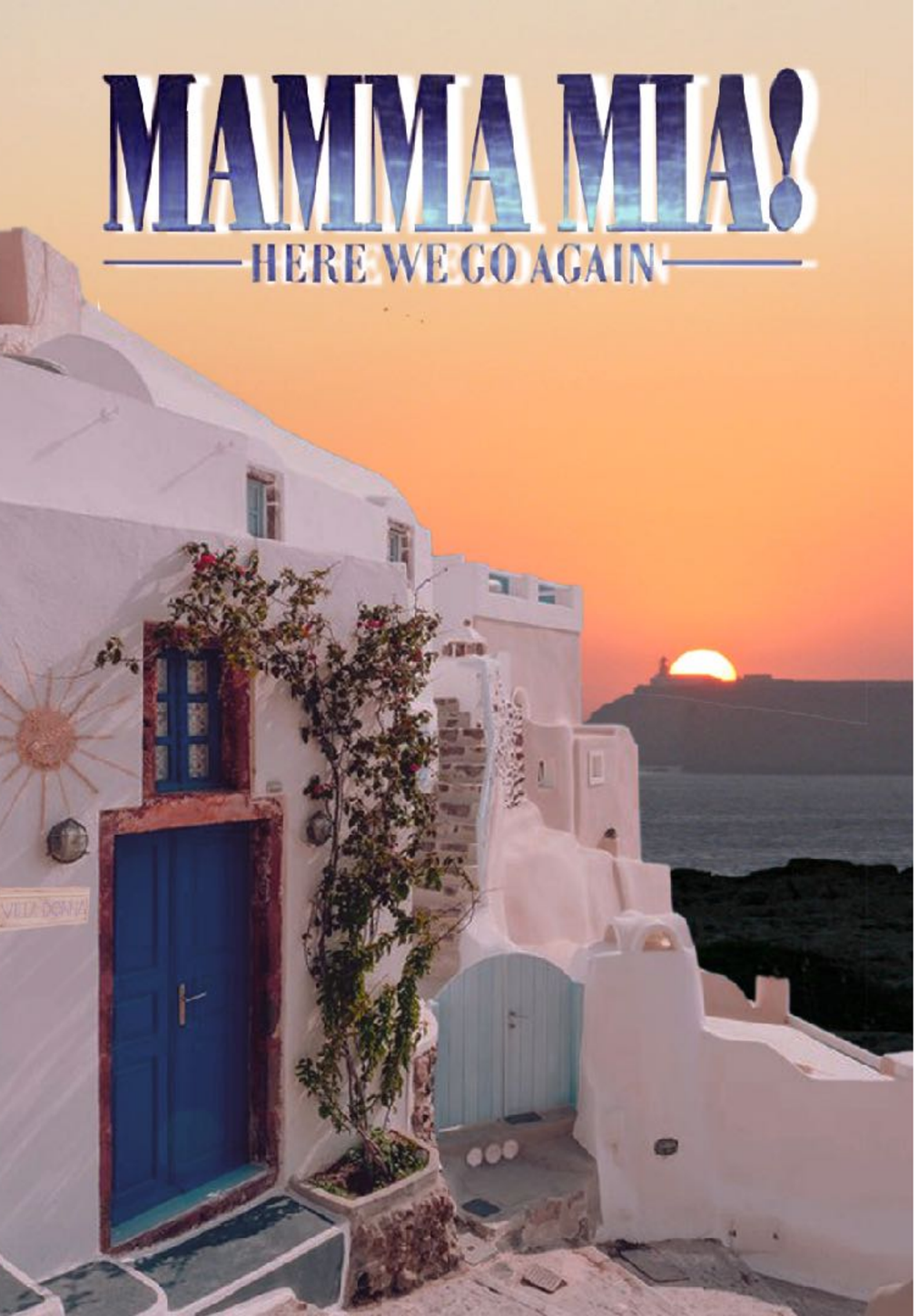
Gabriela Sastoque
TeSP IPG, 2022



Cartaz do filme- “Bohemian Rhapsody”

Eu escolhi o filme “Bohemian Rhapsody” porque é um dos meus filmes preferidos, e descreve a biografia de uma das bandas que ouço desde criança.
Eu pensei em por uma das imagens do concerto do live aid no fundo do cartaz, porque é um momento muito bem representado no filme e transmite muito o sucesso da banda, que é o assunto principal do mesmo. As cores que eu coloquei no cartaz são as que estão na capa do álbum “A night at the opera”, e decidi desenhar o formato facial de cada elemento da banda com essas mesmas cores.
A mensagem que pretendo transmitir neste meu cartaz é o sucesso da banda e o quão importante esta foi na história da música, fazendo parte de um dos maiores concertos alguma vez transmitidos no mundo.

Constança Correia



Neste trabalho decidi escolher o filme Mamma Mia- Here we go again, por ser um dos meus filmes favoritos e pela sua mensagem.

O filme aborda a vida de Sophie após descobrir que esta grávida, em busca de inspiração para a maternidade lembrando do passado da mãe, nessa luta para se sentir mais próxima, Sophie reconstrói a casa onde a mãe vivia, para um hotel que sempre foi o sonho de sua mãe antes de falecer.

Decidi então basear me nesse pedaço da história relacionado com a reconstrução do hotel, para o meu poster, pois é uma parte essencial do filme.

Fiz uma fotomontagem em Photoshop, com o edifício para simbolizar o hotel, um pequeno detalhe da placa com o nome que Sophie tinha dado ao hotel “Villa Donna (nome de sua mãe) e por fim um por do sol para representar o fim desta fase da vida da personagem principal.

Bianca Margarida
TeSP IPG, 2022

A noiva Cadáver

Escolhi este filme por ser um dos meus preferidos, o estilo de Tim Burton é uma grande inspiração para mim e gosto imenso dos trabalhos dele, esta longa conta a história de dois jovens que vão casar, mas sem querer o noivo (Victor) invoca a noiva cadáver que tem uma triste historia de ter sido brutalmente assassinada pelo seu antigo noivo, ela apaixona –se por Victor que a pede sem querer em casamento, mas o coração de Victor pertence a Victoria sua futura esposa. A minha ilustração representa a última cena do filme onde ela (a noiva cadáver) percebe que o coração de Víctor não lhe pertence e ela parte para o outro mundo, dai ela estar a olhar para eles da Lua (o elemento Lua ajuda a representar um pouco a escuridão que todo o filme tem), enquanto Víctor dá um ramo de flores a Victória.

Leonor Fialho
TeSP IPG, 2022

O filme escolhido foi o “Bullet Train”. Escolhi-o por ter sido um filme que me surpreendeu bastante; ação não é um género de que eu tipicamente goste, mas diverti-me muito com este filme.
Optei por representar no poster todas as personagens principais, em situações que deixassem à vista as suas personalidades. Achei também importante que fizesse parte do poster o comboio, já que é onde se passa todo o filme, e por isso passa, no poster, no meio de todas as situações. Queria que o poster tivesse um tom energético, mas com alguma intriga pelo meio, que achei que seria mais facilmente conseguida com as duas personagens que estão, precisamente, no meio.
Quanto ao colorido/modelação não consegui chegar a um resultado que me agradasse.

Débora Centeio
TeSP IPG, 2022

CARTAZ LONGA-METRAGEM

Decidi escolher este filme porque é um dos meus filmes favoritos, contém uma energia intrínseca que junta comédia com drama, e tambem porque tem vários frames interessanes que resumem muito bem o filme, como por exemplo, o frame do filme que escolhi. O ator principal a pedir que alguem atire uma chave da janela, algo pacato mas que resume a essencia da parte do filme que é comédia.

Para este trabalho eu escolhi o filme Climax de Gaspar Noé, um filme que se passa durante uma festa de comemoração entre jovens dançarinos, poderia ter corrido como qualquer outra festa, álcool, diversão e partilha de talentos entre eles, mas alguém teve a ideia de colocar uma substância alucinógena nas suas bebidas. A partir desse momento a diversão torna-se numa autêntica experiência de terror psicológico entre eles, tornando a festa num autêntico inferno.

Achei interessante o tema do filme para fazer uma ilustração com um tema mais sombrio, e optei por usar um registo mais caótico de traços. No segundo plano tentei representar o desespero das pessoas da festa sob os efeitos da droga que tomaram involuntariamente, e em primeiro plano a pessoa responsável por todo esse terror, e usei a cor vermelha no fundo para dar um tom ainda mais pesado.

Diogo Cidades
TeSP IPG, 2022

The Karate kid

Karate kid é um filme de artes marciais feito em 1984 pelo diretor Jonh Guillbert Avildsen e escrito por Robert Mark Kamen.

O filme conta a história de um jovem chamado Daniel LaRusso que recentemente se viu obrigado a mudar de casa. Ele foi viver para a Califórnia, no entanto, Daniel não gostava da ideia de ir viver para longe de sua antiga casa até conhecer Ali Mills, uma menina que ele se apaixonou.

Estava tudo a correr bem até que apareceu o Ex namorado da Ali, Johnny Lawrence, o rapaz começa a bater no Daniel deixando-o ferido, pois o Johnny treinava karaté. Desde esse dia o Johnny começou a fazer bulliyng com o Daniel. Então um velho chamado Nariyoshi Myagi ensina karaté ao Daniel para se defender dos rufias. Alguns dias depois eles se enfrentam em um campeonato de karaté.

Pedro Correia
TeSP IPG, 2022

Star Wars Episode V – Empire Strikes Back

Escolhendo um dos meus filmes favoritos, levei como desafio não usar texto nenhum e mesmo assim conseguir identificar o filme em específico, usando fases ou detalhes únicos do próprio, de entre as dezenas de filmes de Star Wars que existem atualmente, este é sem duvida o mais icónico pelas seguintes razões:

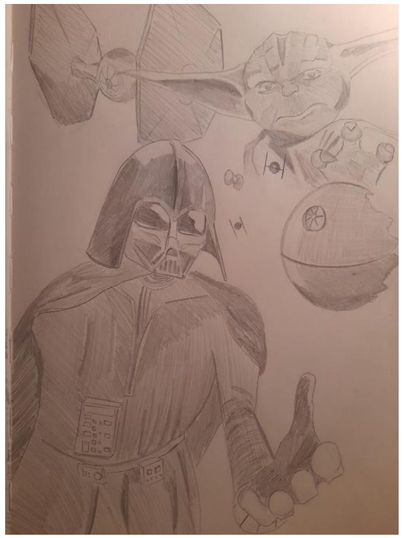
“Luke, I am your father!” (Dito por Darth Vader)

Primeira aparição do Mestre Yoda

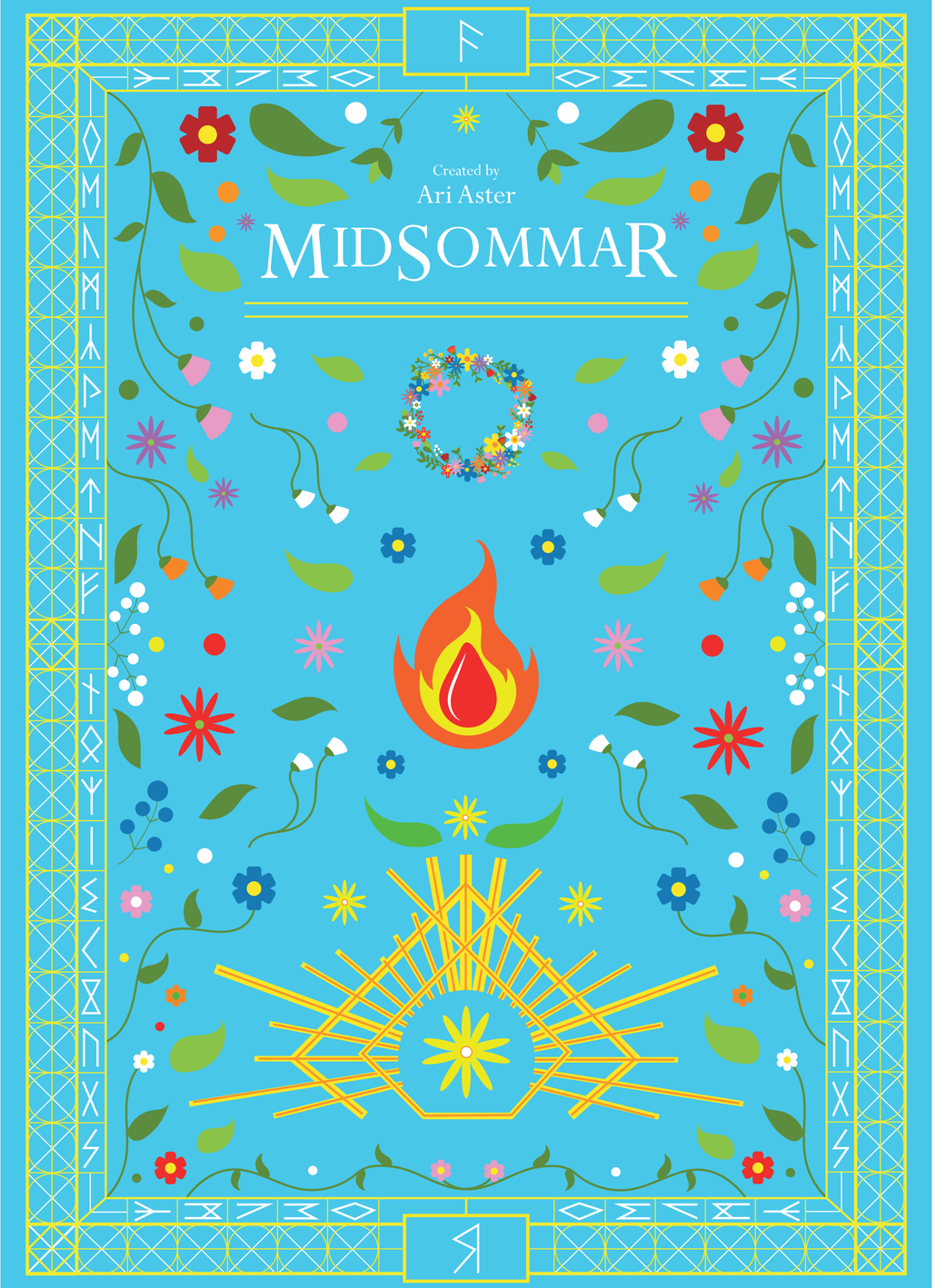
Como o próprio nome indica, o mal, ganha neste episódio

Dito isto tentei criar um contraste entre o lado “bom” e o lado negro da força, tendo em conta os tópicos acima referidos, daí o maior poder ser dado ao lado negro no poster

No que toca ao trabalho em si, tentei incorporar uma nova vertente digital, nunca esquecendo as minhas origens, que é a grafite no papel.



Pedro Bernardes
TeSP IPG, 2022



Memória Descritiva - João Victor Silva

Na realização do exercício número dois decidi escolher o filme "Midsommar" como tema para o meu cartaz. O filme em questão é um filme de suspense psicológico que se passa em um festival sueco de celebração do verão, e ao mesmo tempo um ritual de sangue de um culto.

Deste modo procurei integrar no meu trabalho o principal e fulcral elemento do filme, a sua atmosfera contraditória, o filme em questão é um filme colorido e com muita luz, e ao mesmo tempo apresenta um lado agressivo e violento que se encontra oculto em volta de tanta delicadeza. Deste modo, utilizei as flores para representar a parte mais "feliz" da obra e a gota de sangue em chamas faz luz ao ritual e a parte mais violenta da obra.

Ao mesmo tempo, representei no meu cartaz a ordem de acontecimentos do ritual, com a coroa de flores representando a primeira parte, a gota em chamas a segunda e o portal do sol a sua conclusão.

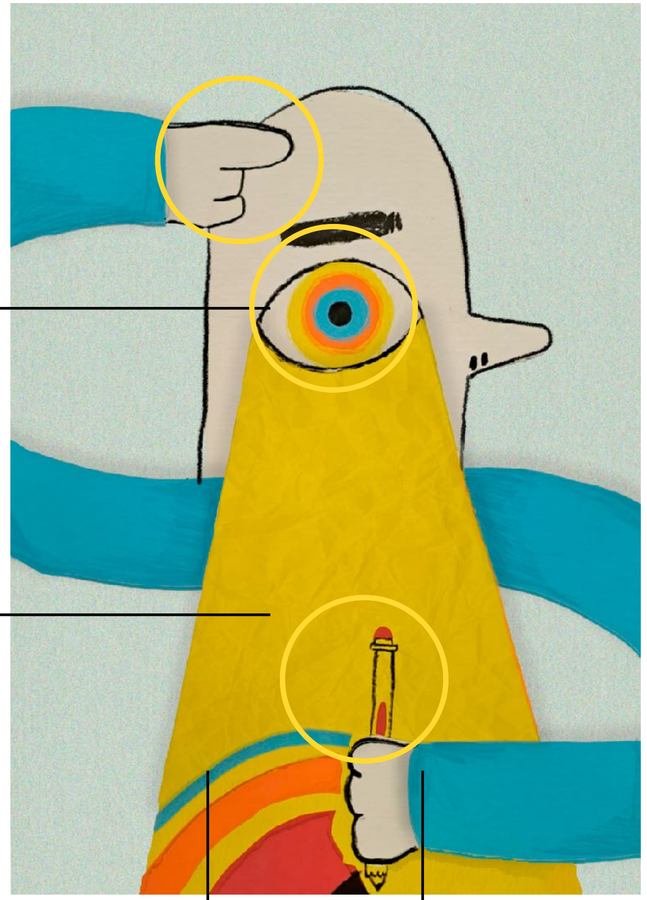
João Silva
TeSP IPG, 2022

Rita Mendes
TeSP IPG, 2022

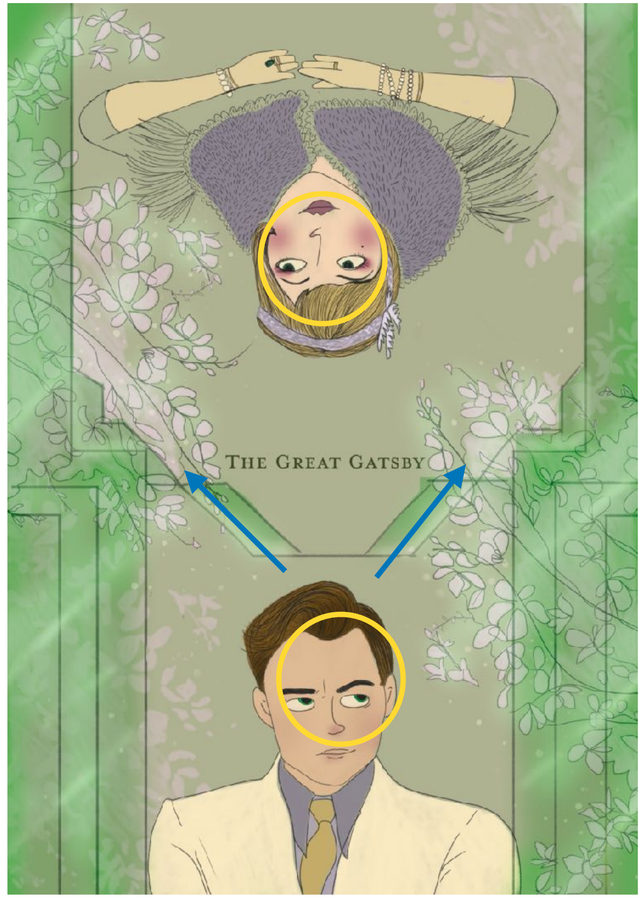
Neste trabalho decidi retratar o filme “Homem-Aranha: No Universo Aranha” , porque gosto bastante do filme e foi o filme que me fez despertar o interesse pela animação e pela ilustração .

António Luis
TeSP IPG, 2022

Alguns apontamentos

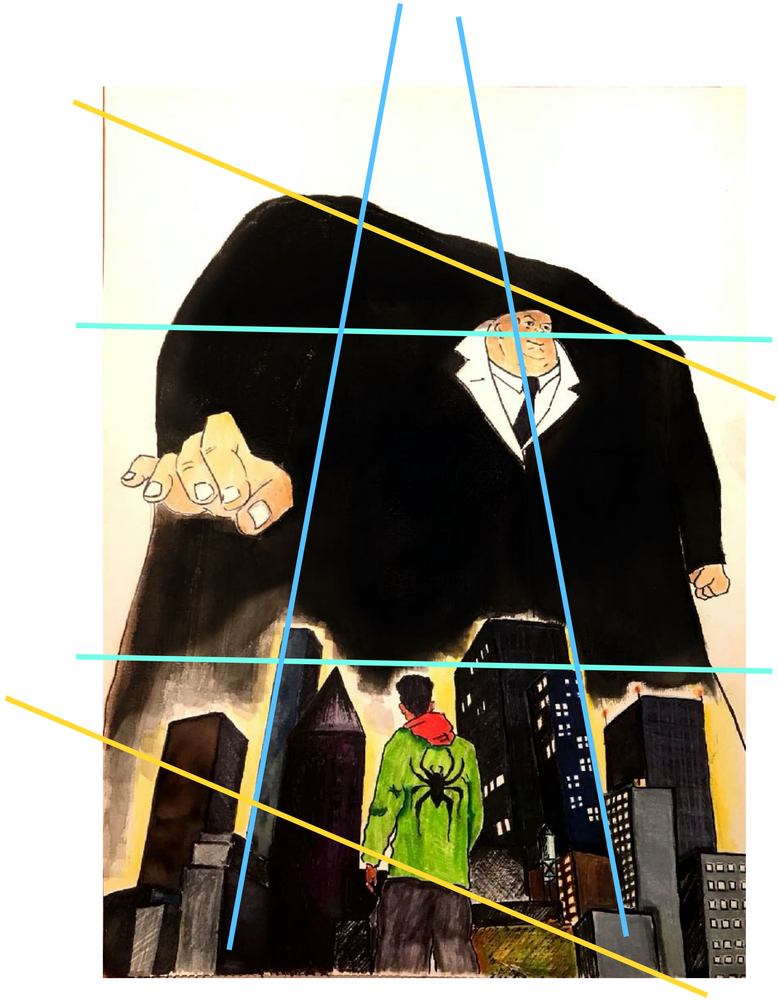


. Pistas visuais
. Regra dos terços
. A forma “S” ajuda a direcionar o olhar
. A verticalidade usada para criar hierarquia
e leitura das pistas visuais/signos



. Pistas visuais
. Diagonal
. Direção do olhar
. Imagem estática
que se torna dinâmica

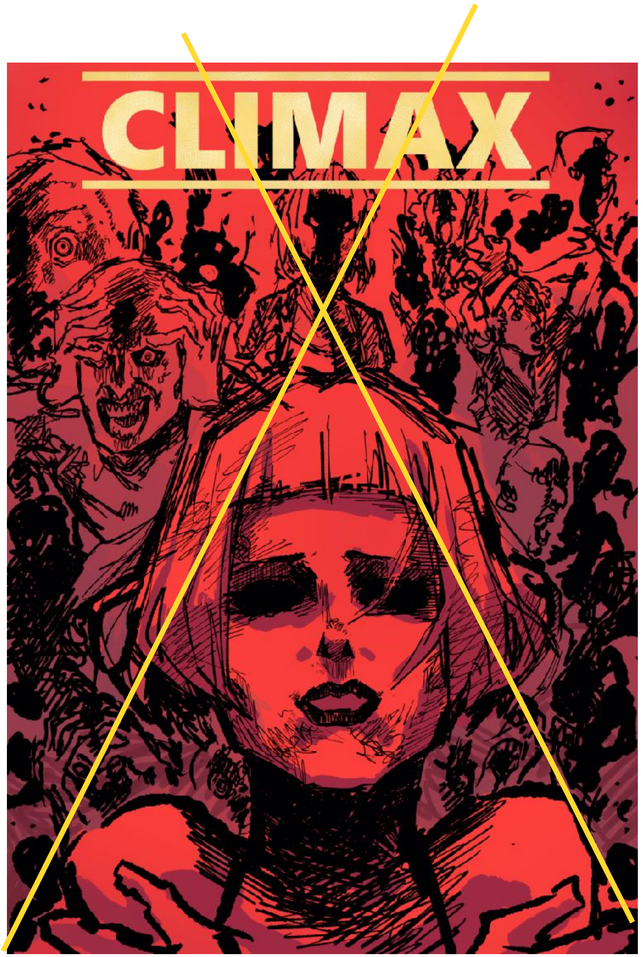
. Moldura/ Recorte
. Profundidade/ Cor
. Pistas visuais/ Olhar



. Diagonais

. Terços

. Profundidade



. Triângulo

. Expressividade

. Cor

. Composição em “Z”
. Uso de vinhetas
. Verticalidade
. Atmosfera/ Contenção na cor

Técnicas e suportes

Criação e reprodução de imagens ao longo da História

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação

Tinta, aguada e lápis litográfico sobre papel, Honoré Daumier

Nuno Fragata Marques | 2021/2022 | S1

Criação e reprodução de imagens ao longo da História

- Criar um registo de uma mensagem visual implica utilizar um material ou técnica sobre um suporte.

CRONOLOGIA

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

A partir de: História da Imagem, David Hockney e Martin Gayford

CRONOLOGIA

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

A partir de: História da Imagem, David Hockney e Martin Gayford

CRONOLOGIA

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

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 aguarela 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 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

A partir de: História da Imagem, David Hockney e Martin Gayford

CRONOLOGIA

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

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 aguarela 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 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

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 arrojadas

desde 1970
- Surgem os videojogos

A partir de: História da Imagem, David Hockney e Martin Gayford

CRONOLOGIA

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

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 aguarela 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 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

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 arrojadas

desde 1970
- Surgem os videojogos

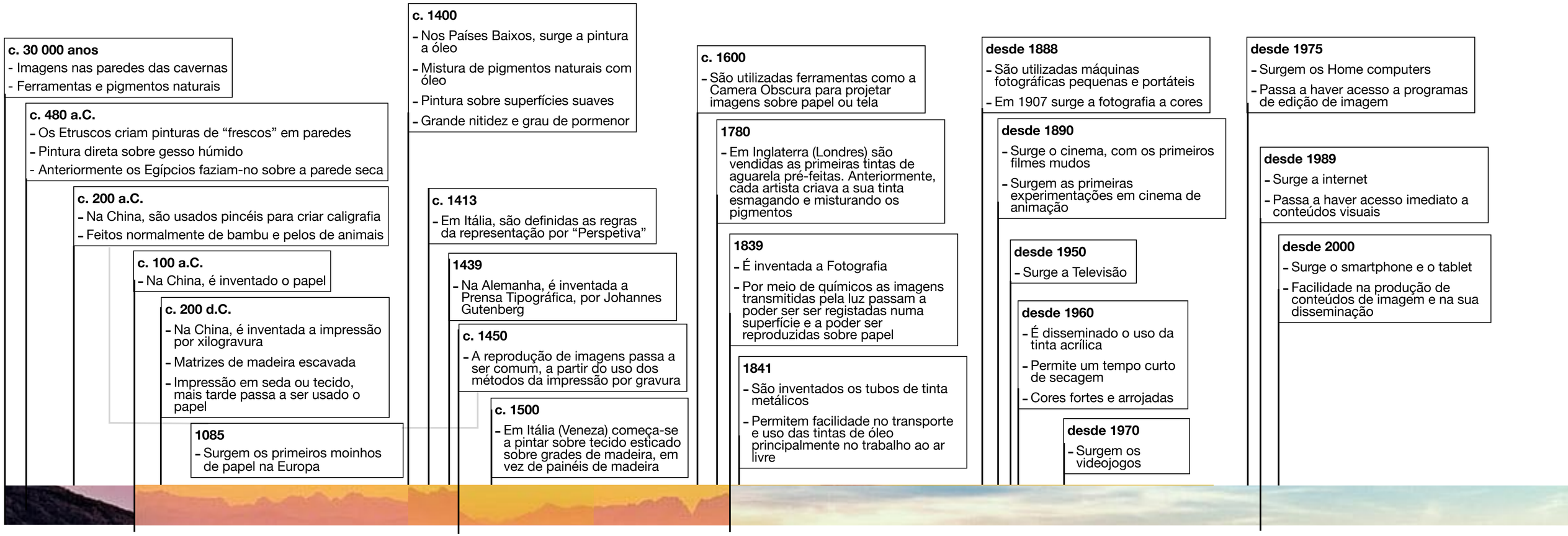
desde 1975
- Surgem os Home computers
- Passa a haver acesso a programas de edição de imagem

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

A partir de: História da Imagem, David Hockney e Martin Gayford

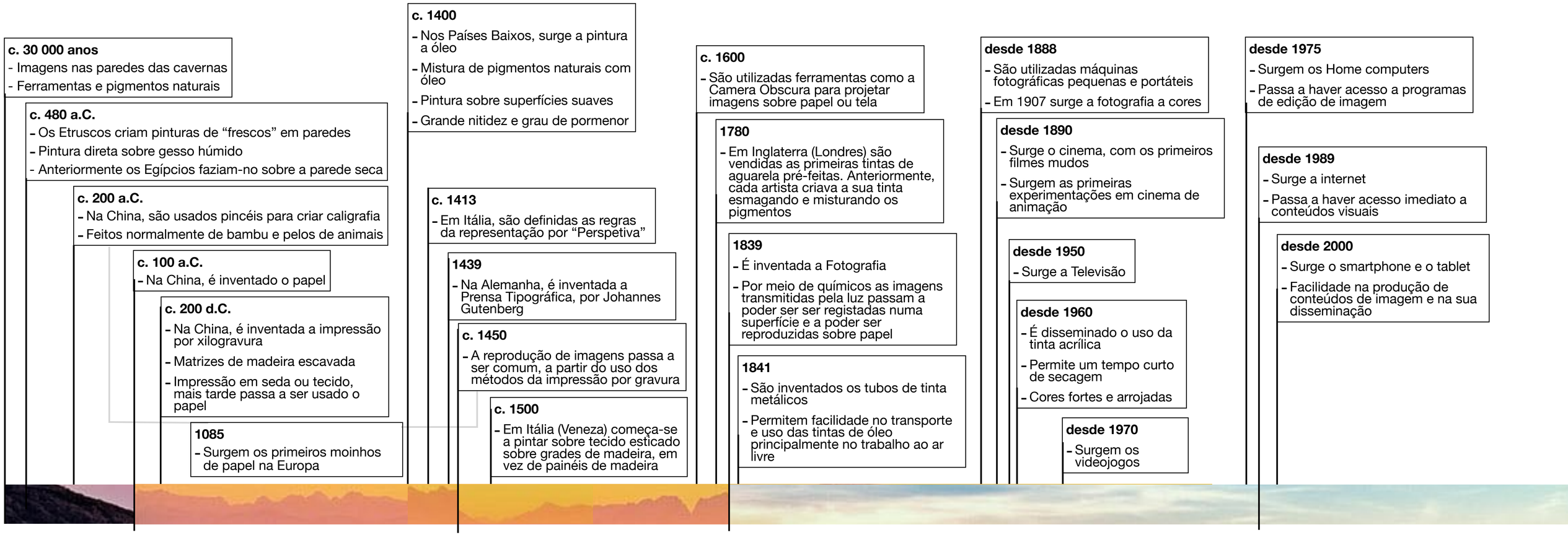
CRONOLOGIA



Evolução tecnológica na criação e reprodução de imagens

Reflexão sobre o papel da imagem no contexto da época/comunicação/produção

CRONOLOGIA



Crescente democratização no acesso à imagem

Elites >>>População comum

- Videos/curiosidades sobre algumas técnicas de produção e de reprodução de ilustrações:

. Video sobre Xilogravura (5 min)

. Video sobre o trabalho de gravura de Albrecht Durer (5 min)

. Video sobre autor de Xilogravura - Ukiyo-e woodblock printmaking with Keizaburo Matsuzaki (9 min)

. Video sobre Litografia (14 min)

. Video sobre impressão Offset (7 min)

. Video sobre Serigrafia (3 min)

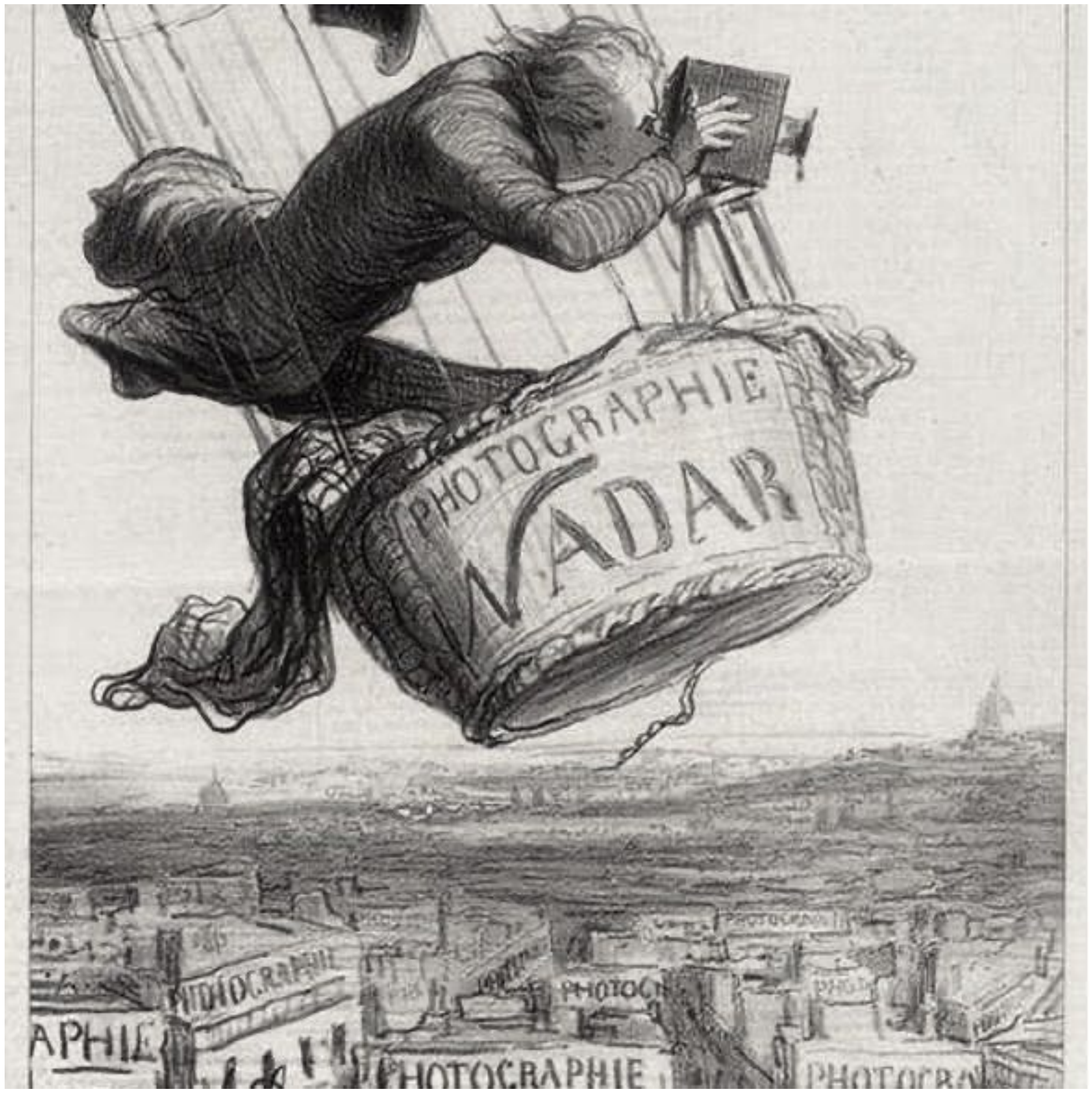
. Video de autor de Aerografia a trabalhar (3 min)

. Video sobre criação de ilustração em Scratchboard (10 min)

Técnicas e suportes

Criação e reprodução de imagens ao longo da História

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação



Litografia, Honoré Daumier

Nuno Fragata Marques | 2021/2022 | S1

CRONOLOGIA

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

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 aguarela 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 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

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 arrojadas

desde 1970
- Surgem os videojogos

desde 1975
- Surgem os Home computers
- Passa a haver acesso a programas de edição de imagem

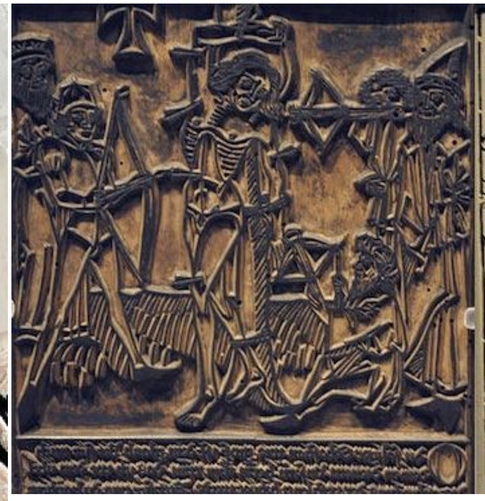
desde 1989
- Surge a internet
- Passa a haver acesso imediato a conteúdos visuais

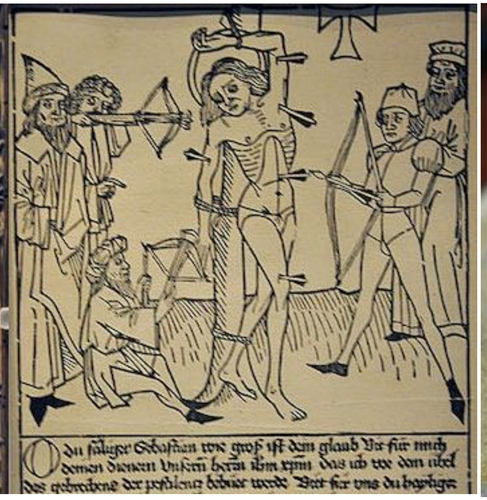
desde 2000
- Surge o smartphone e o tablet
- Facilidade na produção de conteúdos de imagem e na sua disseminação

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.



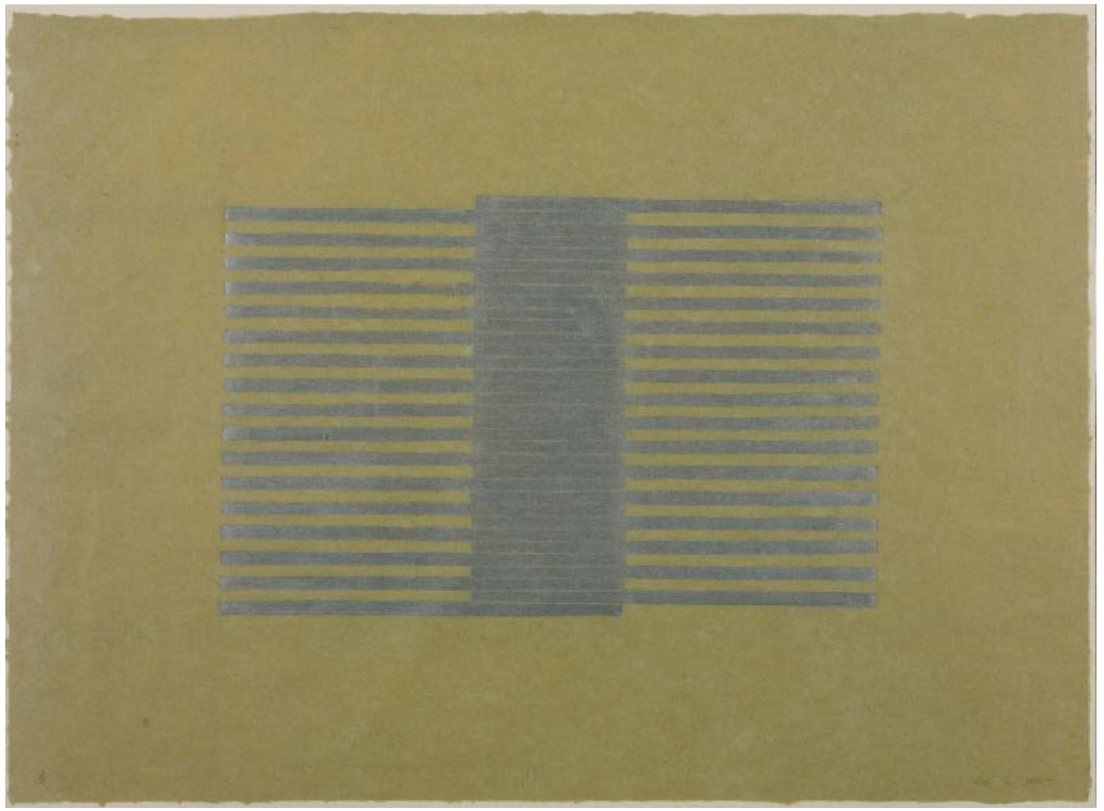


Imagens retiradas da net, sem fonte específica, 2020

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

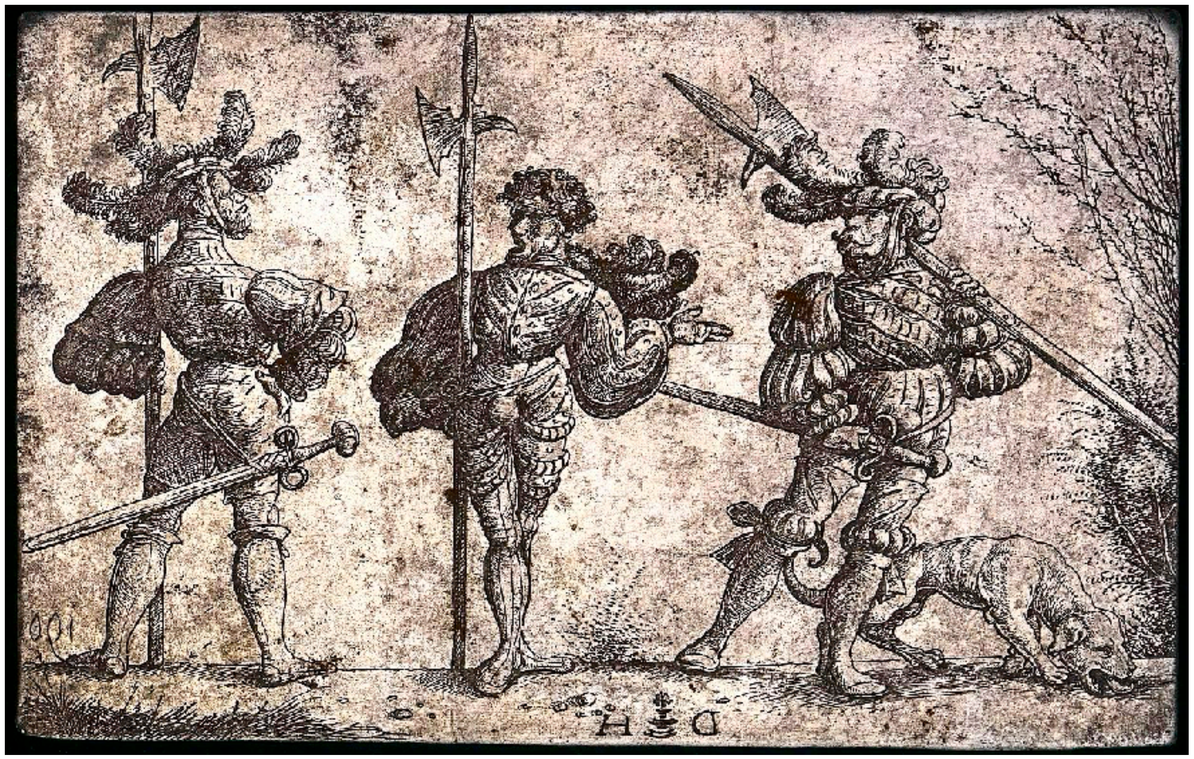
Kathe Kollwitz, *The Parents*, 1921-2



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 Hopfer (c. 1470 - 1536) em Augsburg, na Alemanha.



Daniel Hopfer, Chapa metálica gravada (matriz para impressão)

Daniel Hopfer, 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.

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.

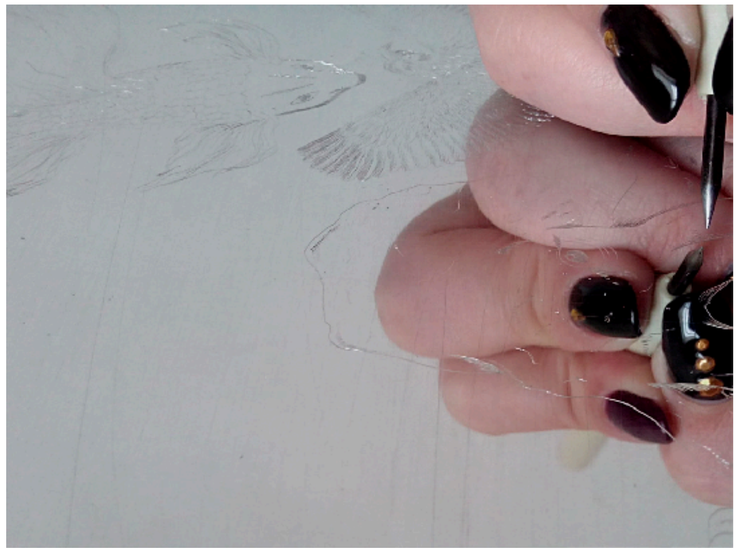
Gravura

Jannis Kounelis, *(s/título)*, 1999

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)

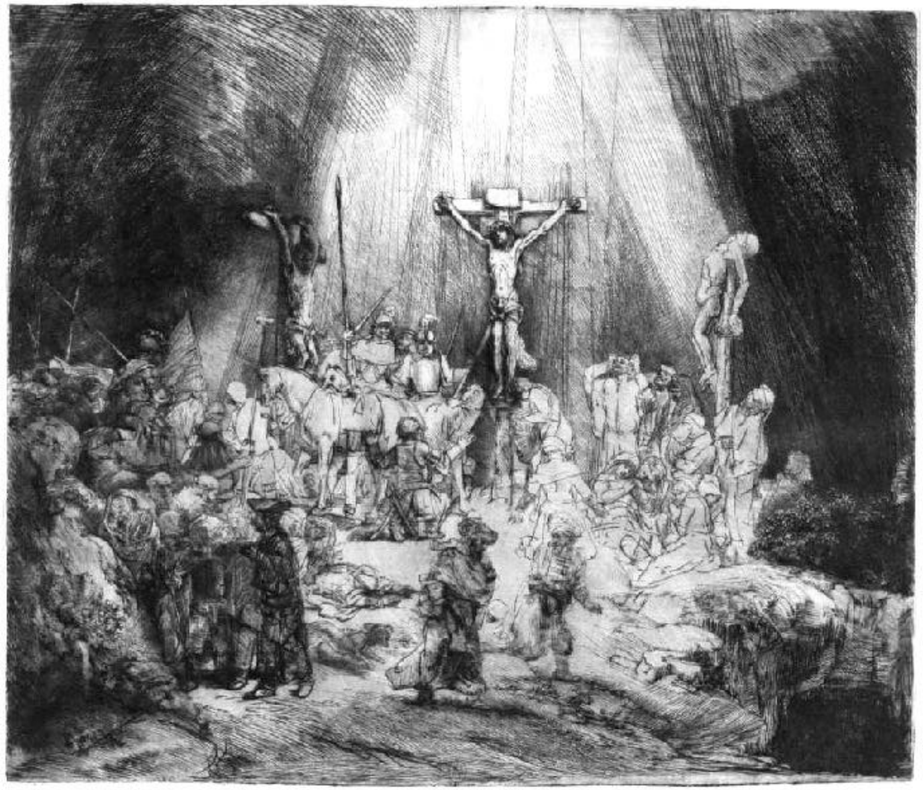
O desenho é realizado por incisão numa placa de metal com um instrumento afiado e pontiagudo em forma de agulha. Técnica usada desde o final do séc. XV.



Micaela Santos, DGM-pl, MI2, 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 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 Durer, *Melancolia*, 1514

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.

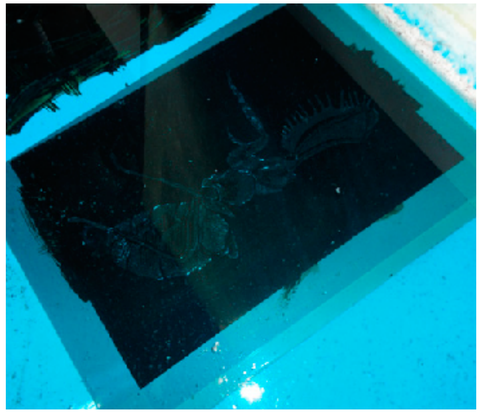
Gravura Ponta seca

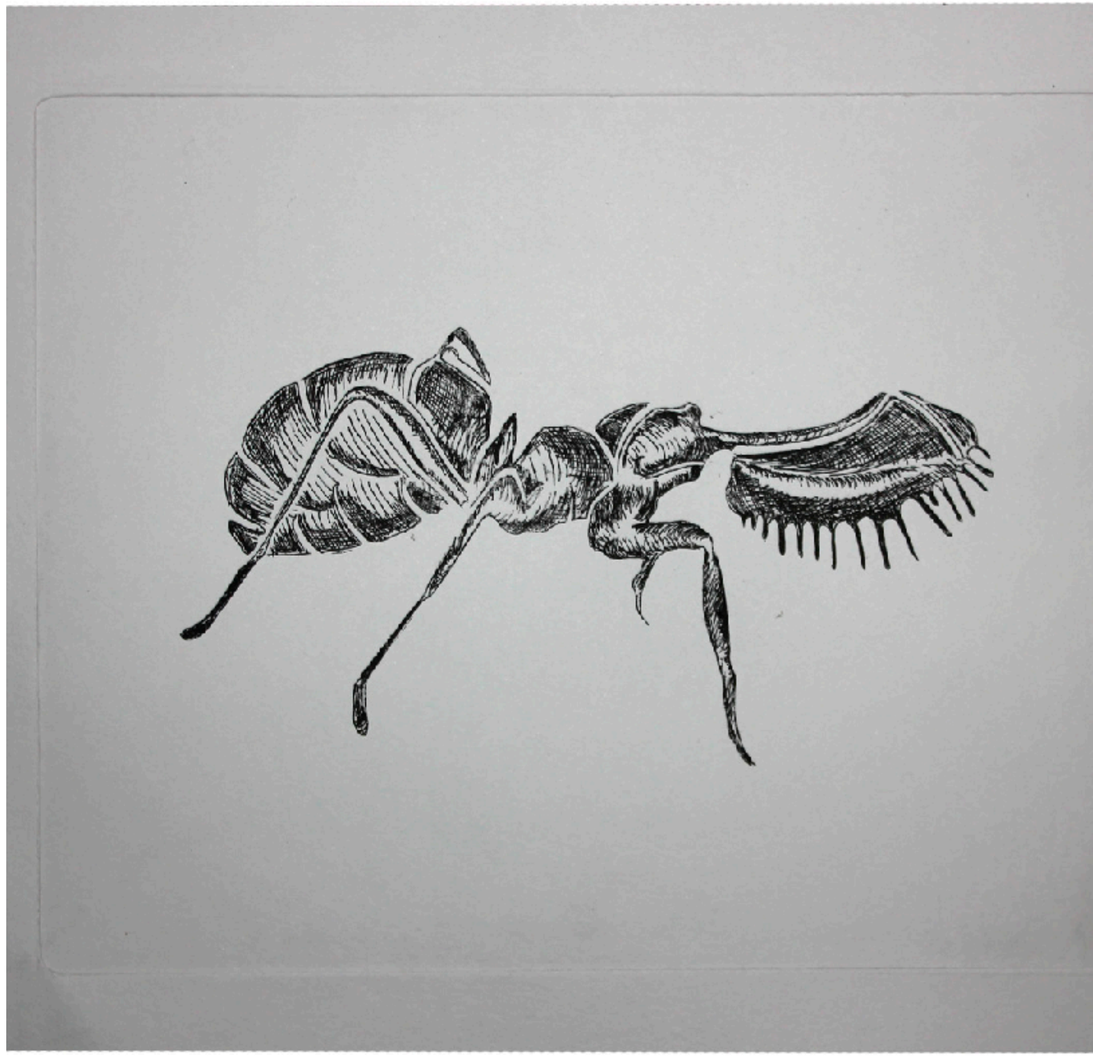
Lucien Freud, *Girl with a Fig Leaf*, 1947

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.





Ricardo Ribeiro, DGM-pl, MI2, 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 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

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: 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 tinta

Vários alunos, TESP IPG, SG, 2017

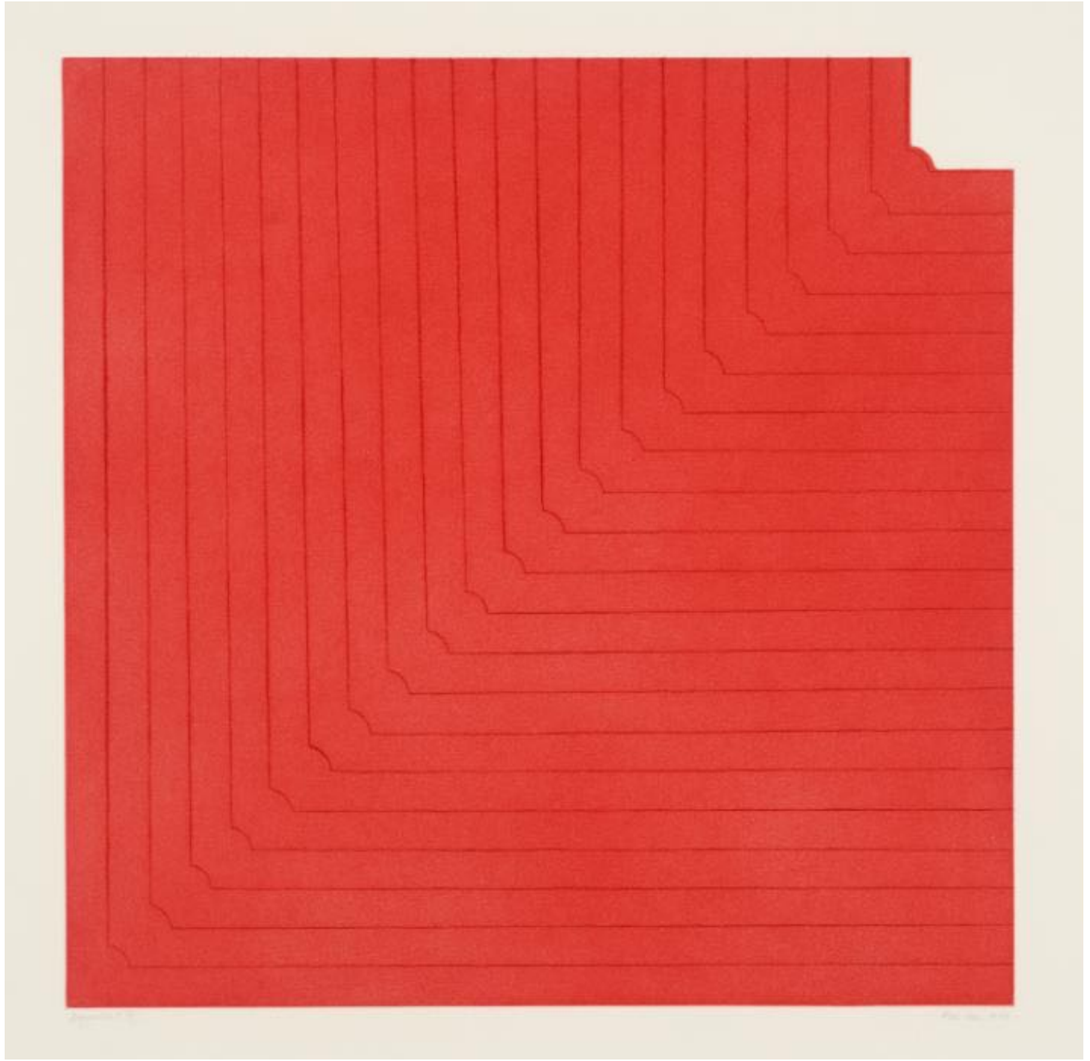
Rafael Rico, TESP IPG, SG, 2017

Daniel Silva, TESP IPG, SG, 2017

Maria João Leite, TESP IPG, SG, 2017

Gravura: 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 tinta



Kim Lim, *Red Aquatint*, 1972

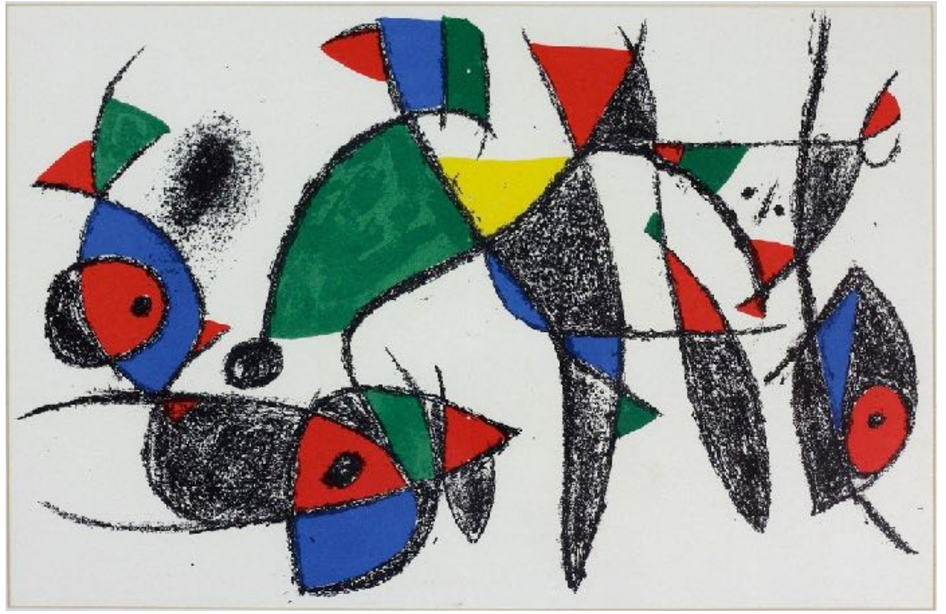
Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (…) ou um arquivo digital.
Matriz produzida em pedra.

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

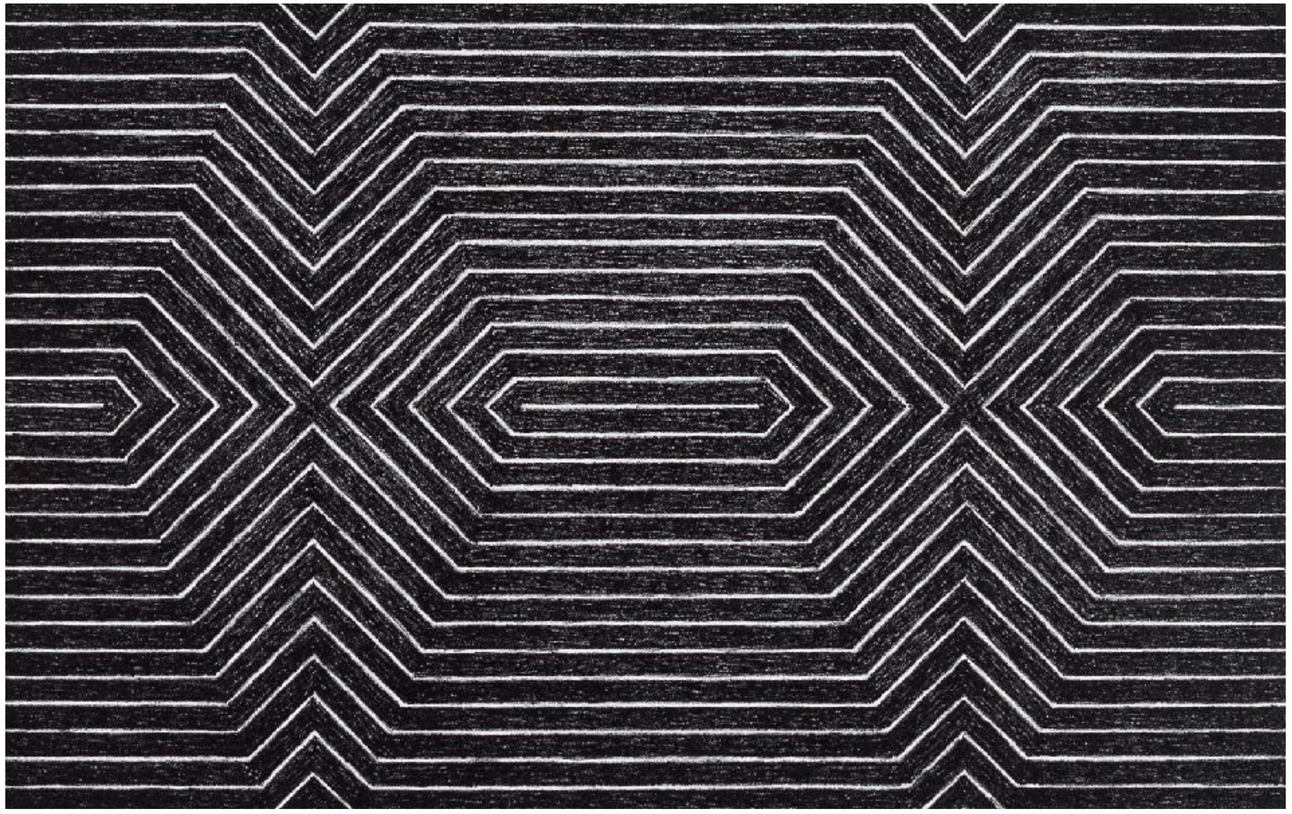
Pablo Picasso, *Le gout du Bonheur*, 1970



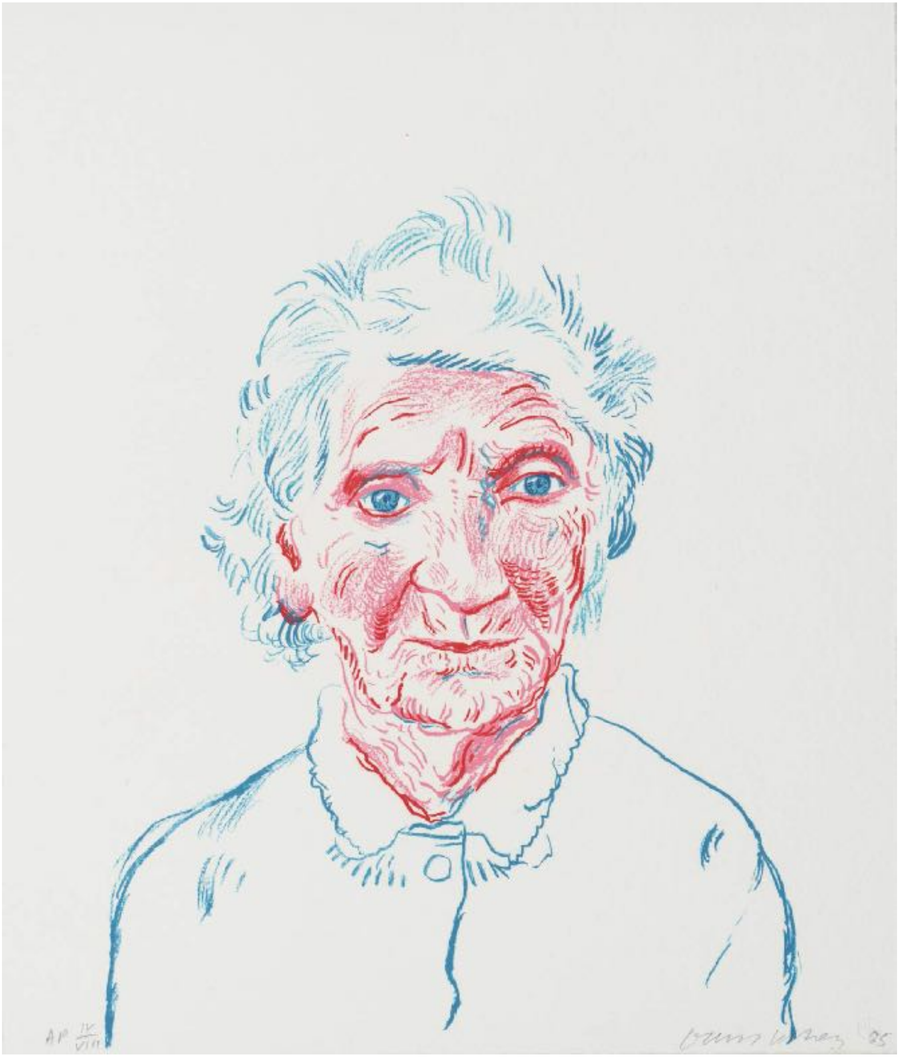
Joan Miró, *(s/título)*, 1972

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

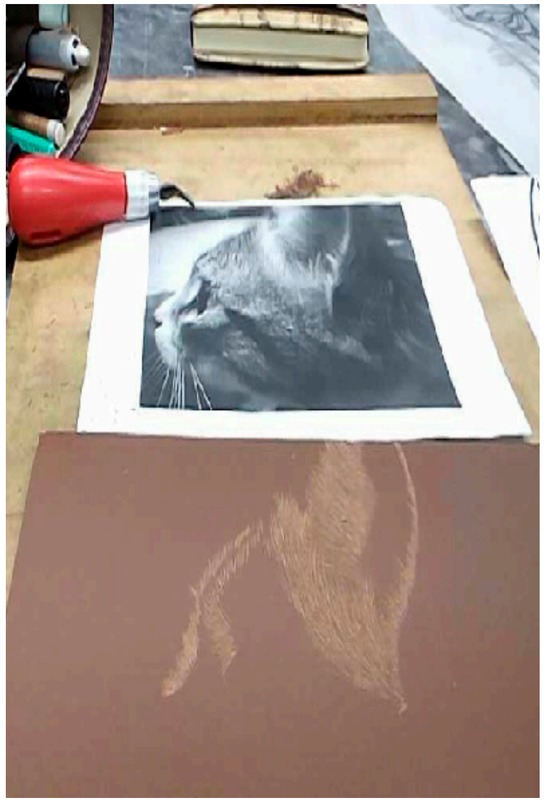


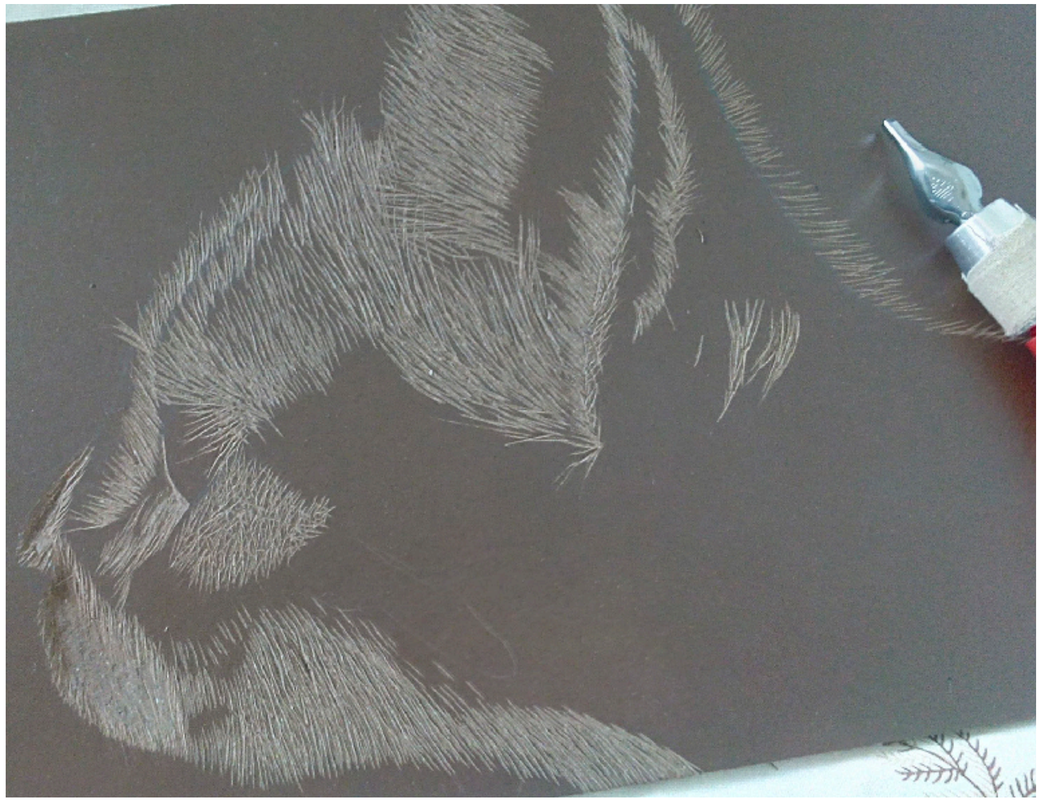
David Hockney, Portrait of Mother III, 1985

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.

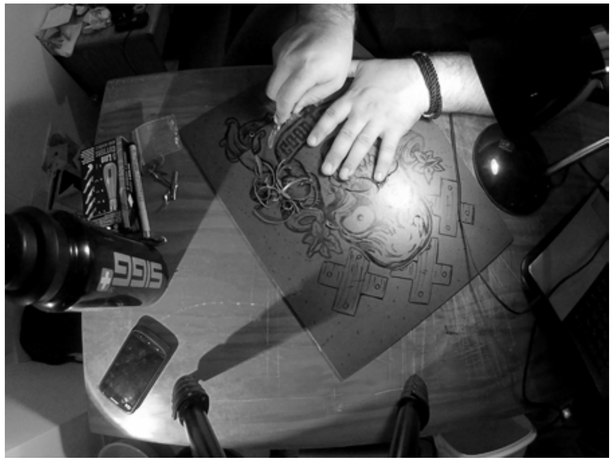




Micaela Santos, DGM-pl, MI1, 2016

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.

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.

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)

Paulo Mendes, 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.

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.

Valentina Ibarlucea, DGM-pl, MI2, 2016

Serigrafia - várias cores

Bruno Reis, DGM-pl, MI2, 2016

Serigrafia - várias cores

Paulo Mendes, DGM-pl, MI2, 2016

Serigrafia

Banksy, Turf War World War, 2003

Andy Warhol, Twenty Jackies, 1964

Shepard Farey/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 ifeitaa 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.

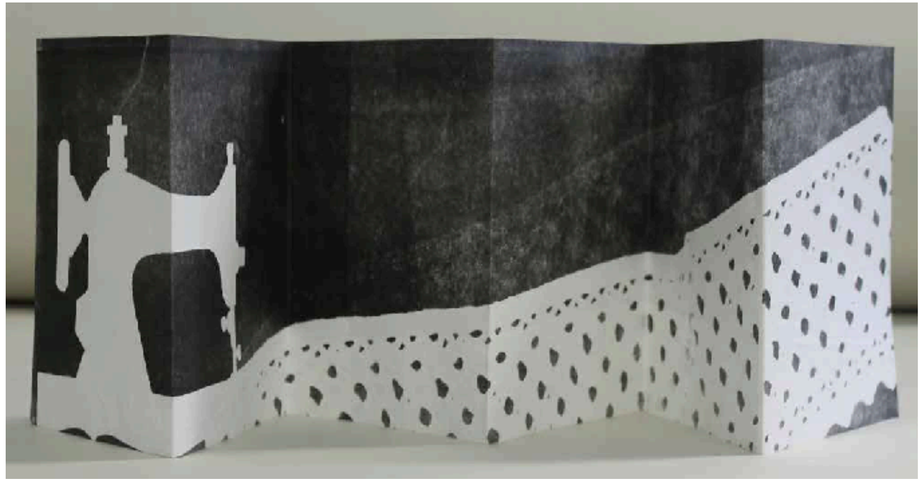
Miguel Ferreira, DGM-pl, MI2, 2016

Monotipia

Adição

Subtração

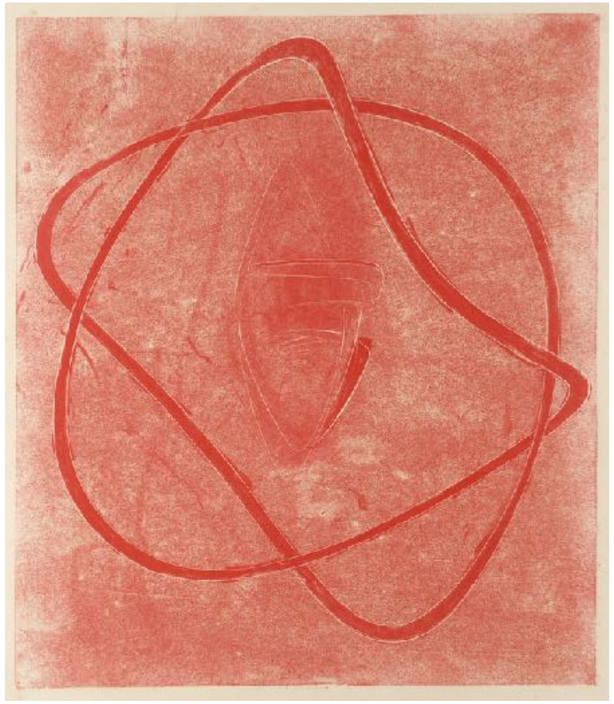
Máscara



Miriam Conceição, DGM-pl, MI2, 2016

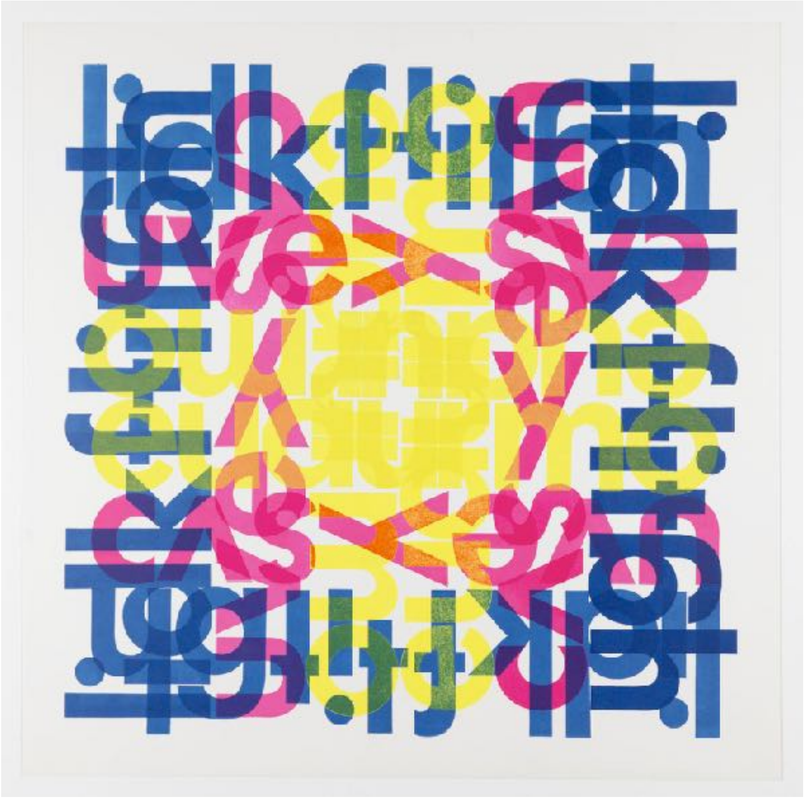
ClednaSilvestre, CET IG, TSG, 2016

Monotipia



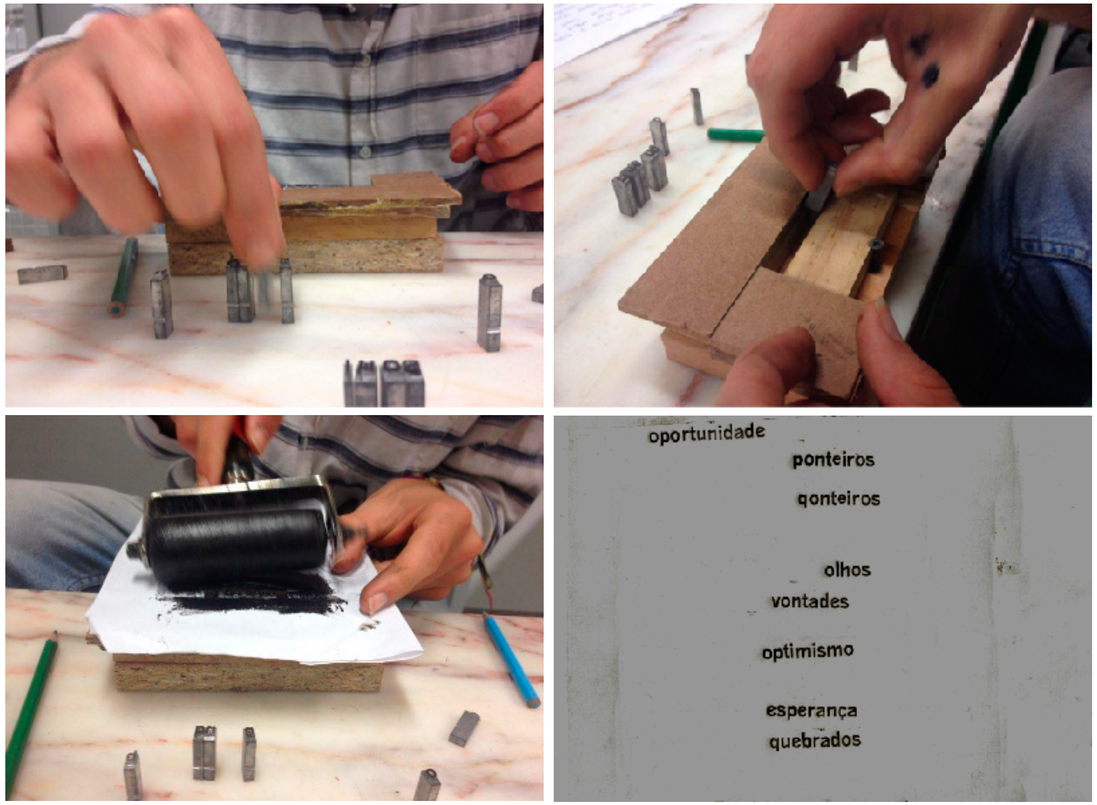
Naum Gabo, *(s/título)*, 1955-6

Colin Self, *Pluto*, 1964-5



Hansjörg Mayer, *Alphabet square*, 1967

Cruzamento de técnicas



João Pessoa, Impressão de Tipos e Monotipia, DGM-pl, MI2, 2016

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 eletrónicos, 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

Vários alunos, TeSP IPG, SG, 2016

CRONOLOGIA

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

200 d.C. - Xilogravura

105 d.C. - Stencil

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

Final séc. XV - Gravura (metal)

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

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 aguarela 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 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

Final séc. XVIII - Litografia

1900 - Serigrafia

1904 - Impressão Offset

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 arrojadas

desde 1970
- Surgem os videojogos

1905 - Linografia

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

Partindo de lógicas da criação em Gravura (Isolar partes da matriz como forma de criar imagem; a gravura em ponta seca como resultante de desenho direto sobre a matriz; a gravura de água tinta como resultante de criação de grão na matriz/ tonalidades no papel).

Exercício curto 03: **Carta de jogo/Selfie ilustrada**

A partir de uma imagem fotográfica vossa (numa lógica de fotografia *selfie*) e da escolha de **uma carta de jogo que funcione como um adjetivo que vos caraterize**, criar uma ilustração original, respeitando relações de luminosidade e proporções. Representar a ilustração 3 vezes, correspondendo cada uma das representações a: **A)** a uma representação criada a partir de uso de stencil (definição de áreas para aplicação de cor/ definição de áreas protegidas da aplicação de cor - pelo uso de máscaras); **B)** a uma representação criada por recurso a linhas paralelas e/ou cruzadas sem espessuras diferenciadas (gradações criadas pelo controlo dos espaços entre linhas); **C)** a uma representação criada por recurso a aguadas de tinta-da-china preta (papel humedecido e aplicação de pigmento).

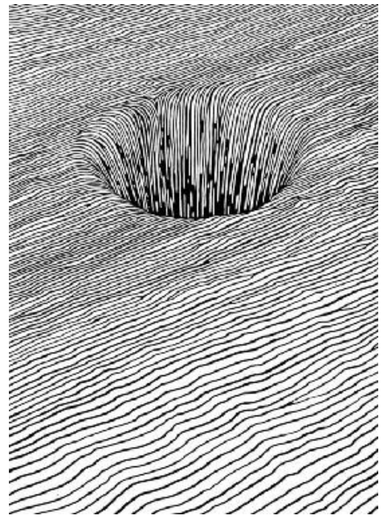
Enviar as três imagens e um texto de até 150 palavras que enquadre e justifique as opções tomadas em cada uma das representações relacionando a especificidade da imagem em relação à técnica usada na representação.

Trabalho a ser concretizado por forma analógica ou digital, conforme escolha justificada pelo aluno. Procurem ser claros na vossa comunicação (visual e escrita).

Cada imagem enviada será um jpg não superior a 10Mb e o texto será entregue em formato pdf. Os ficheiros serão entregues com as seguintes identificações: Ex03-nomeAluno.pdf (justificação escrita)

e Ex02A-nomeAluno.jpg, Ex02B-nomeAluno.jpg, Ex02C-nomeAluno.jpg (imagens).

Discussão partilhada e acompanhamento do exercício (desenhos de preparação, tentativas, dúvidas, partilhas…) no Fórum da UC, entre 12/10 e 10/11. Acompanhamento na aula de 16/11. A entregar por Moodle até 21/11 até às 23h59m. Os ficheiros entregues em data ou hora posterior estarão sujeitos a penalização consoante o atraso. Não serão aceites ficheiros que não sejam entregues pelo link disponibilizado no Moodle de História da Ilustração e da Representação.



A -Stencil

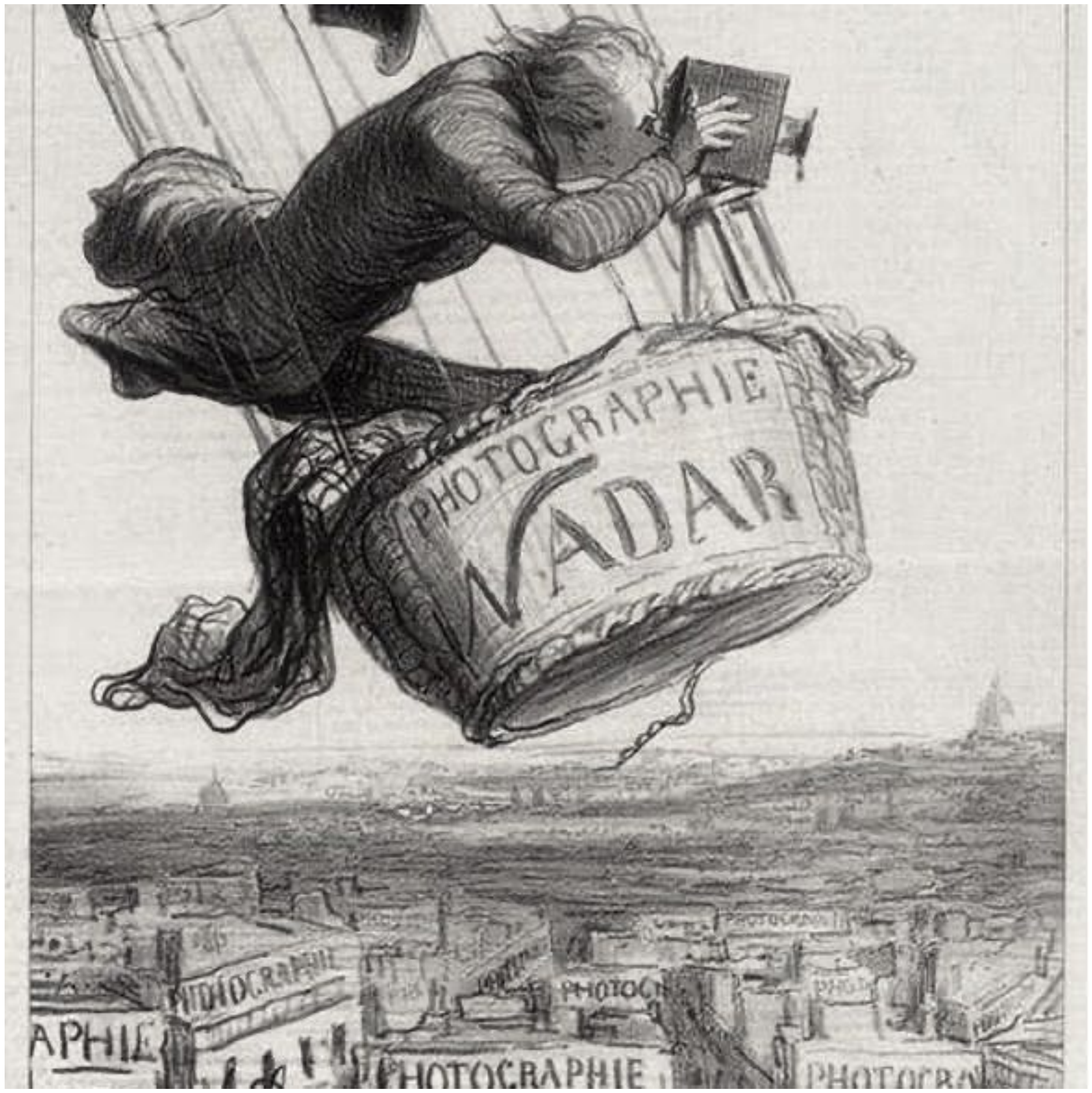
B -Desenho Linha paralela

C -Aguada sobre papel humedecido

Técnicas e suportes

Criação e reprodução de imagens ao longo da História

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação



Litografia, Honoré Daumier

Nuno Fragata Marques | 2022/2023 | S1

CRONOLOGIA

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

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 aguarela 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 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

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 arrojadas

desde 1970
- Surgem os videojogos

desde 1975
- Surgem os Home computers
- Passa a haver acesso a programas de edição de imagem

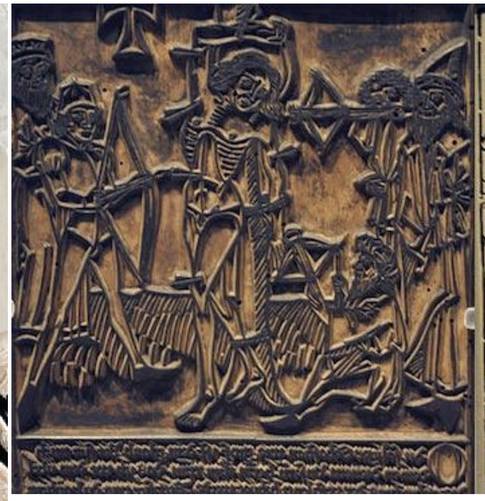
desde 1989
- Surge a internet
- Passa a haver acesso imediato a conteúdos visuais

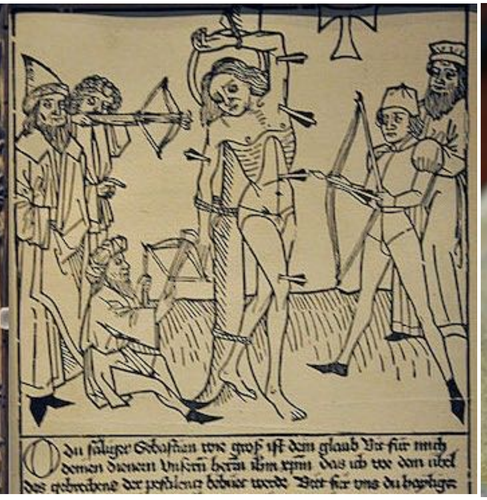
desde 2000
- Surge o smartphone e o tablet
- Facilidade na produção de conteúdos de imagem e na sua disseminação

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.



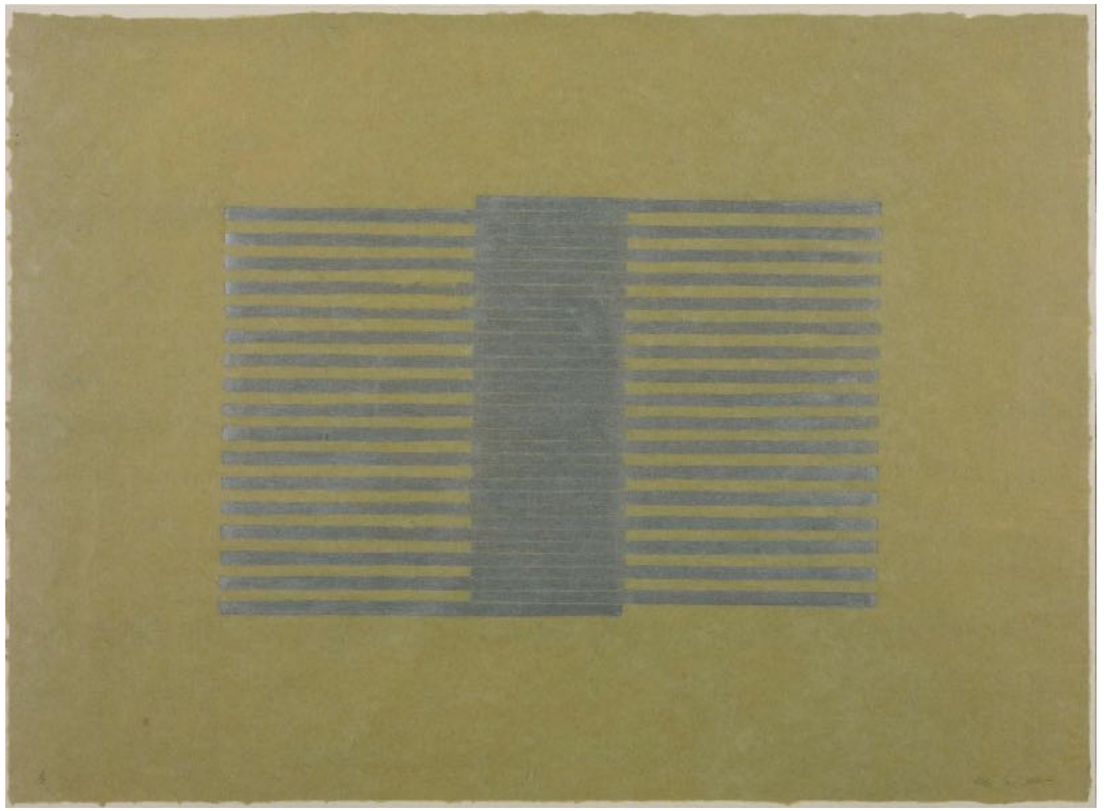


Imagens retiradas da net, sem fonte específica, 2020

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

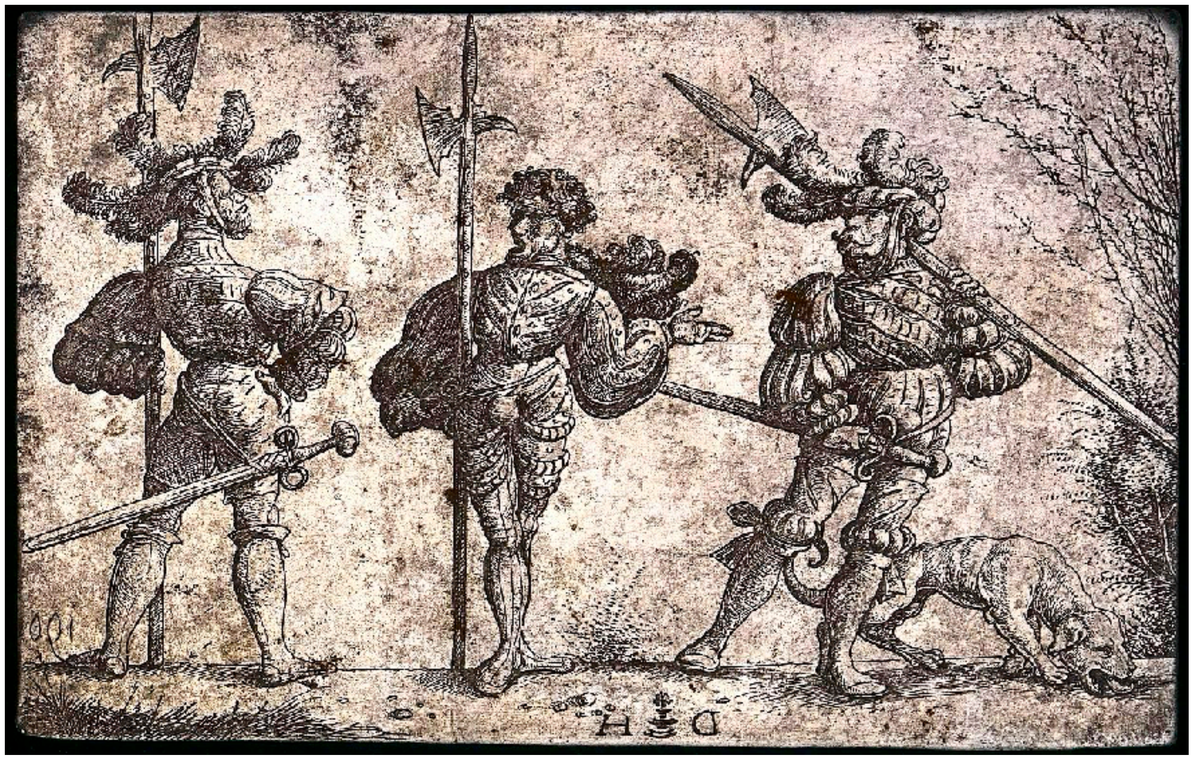
Kathe Kollwitz, *The Parents*, 1921-2



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 Hopfer (c. 1470 - 1536) em Augsburg, na Alemanha.



Daniel Hopfer, Chapa metálica gravada (matriz para impressão)

Daniel Hopfer, 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.

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.

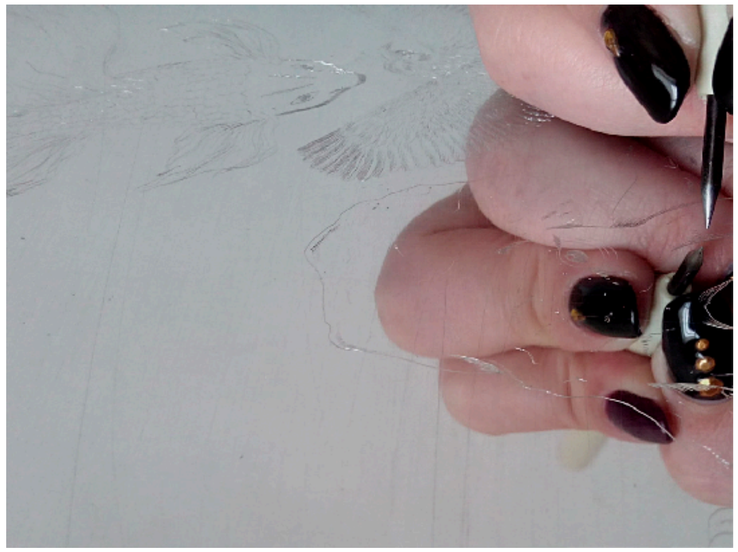
Gravura

Jannis Kounelis, *(s/título)*, 1999

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)

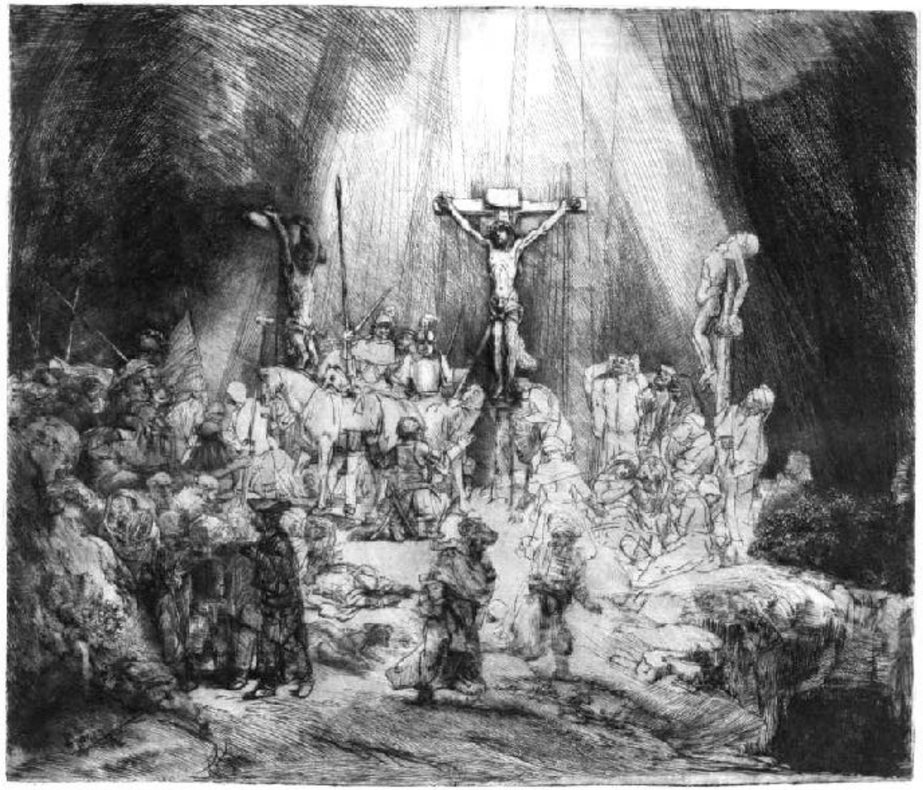
O desenho é realizado por incisão numa placa de metal com um instrumento afiado e pontiagudo em forma de agulha. Técnica usada desde o final do séc. XV.



Micaela Santos, DGM-pl, MI2, 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 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 Durer, *Melancolia*, 1514

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.

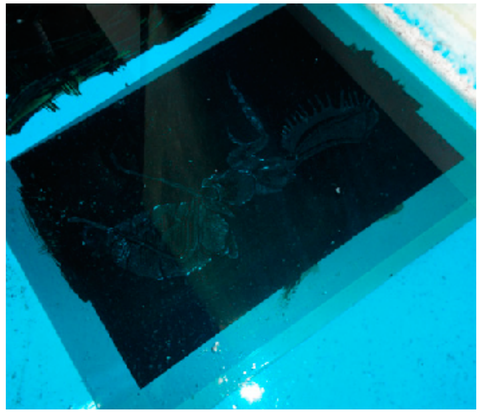
Gravura Ponta seca

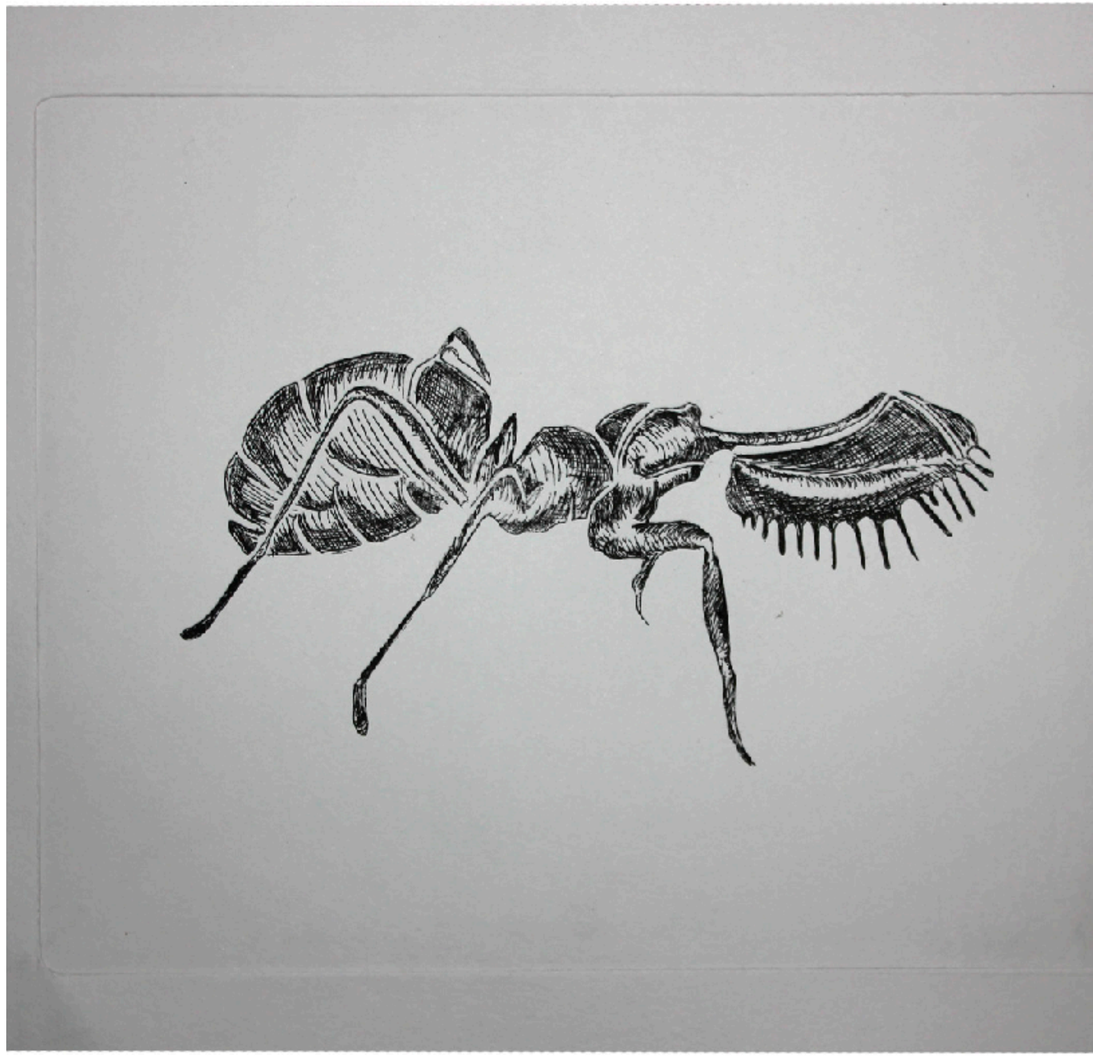
Lucien Freud, *Girl with a Fig Leaf*, 1947

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.





Ricardo Ribeiro, DGM-pl, MI2, 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 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

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: 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 tinta

Vários alunos, TESP IPG, SG, 2017

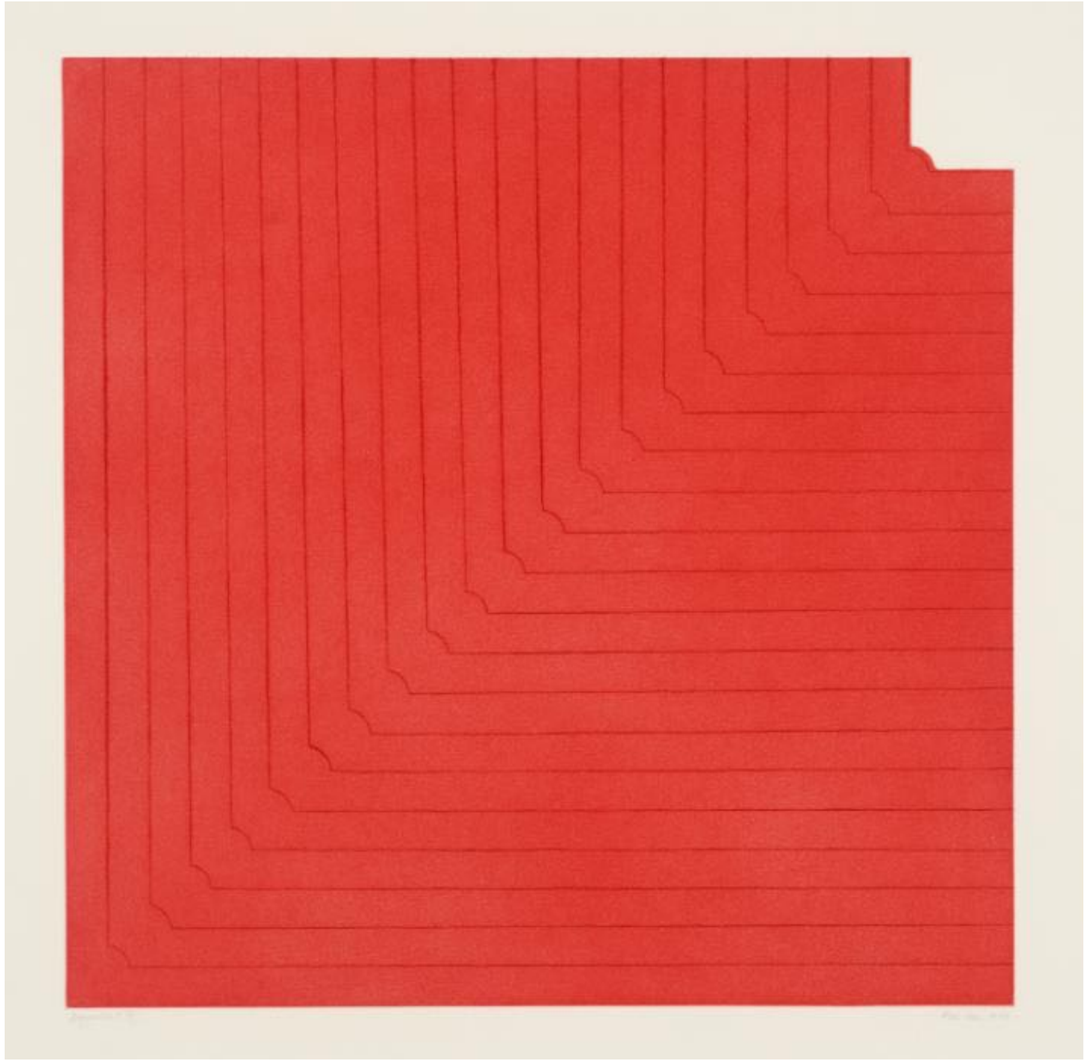
Rafael Rico, TESP IPG, SG, 2017

Daniel Silva, TESP IPG, SG, 2017

Maria João Leite, TESP IPG, SG, 2017

Gravura: 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 tinta



Kim Lim, *Red Aquatint*, 1972

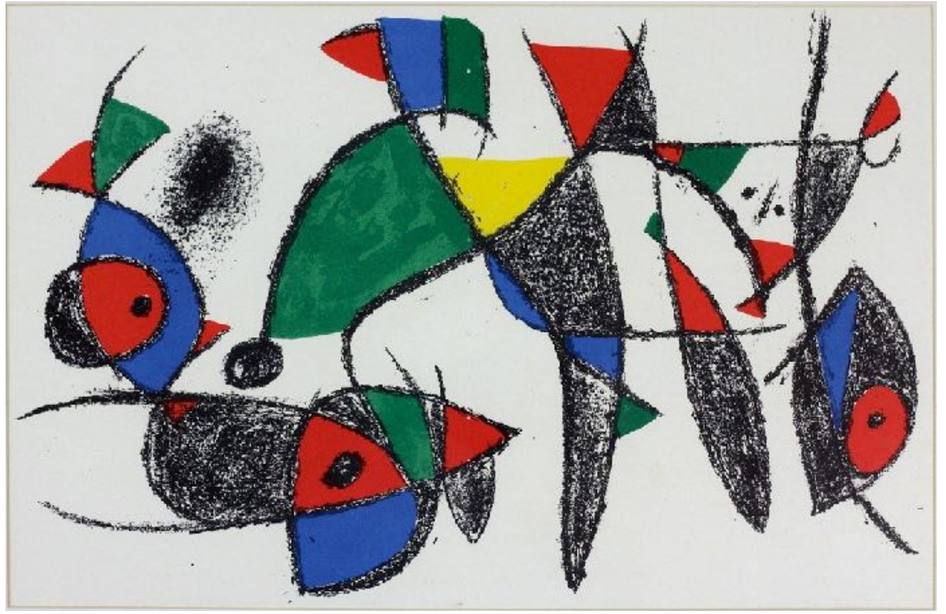
Gravura: imagem obtida pela impressão da imagem de uma matriz, que pode ser feita em suportes como a madeira, o metal, a pedra (…) ou um arquivo digital.
Matriz produzida em pedra.

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

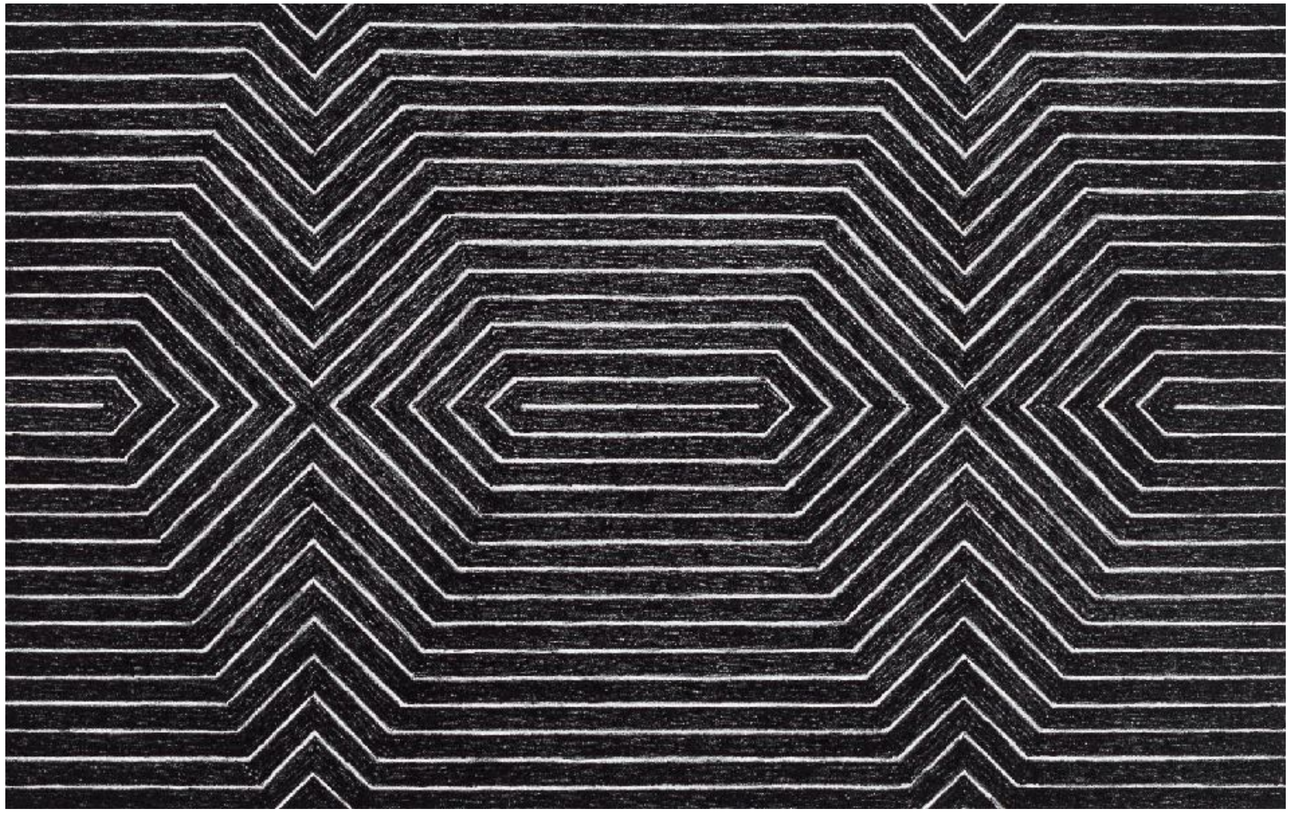
Pablo Picasso, *Le gout du Bonheur*, 1970



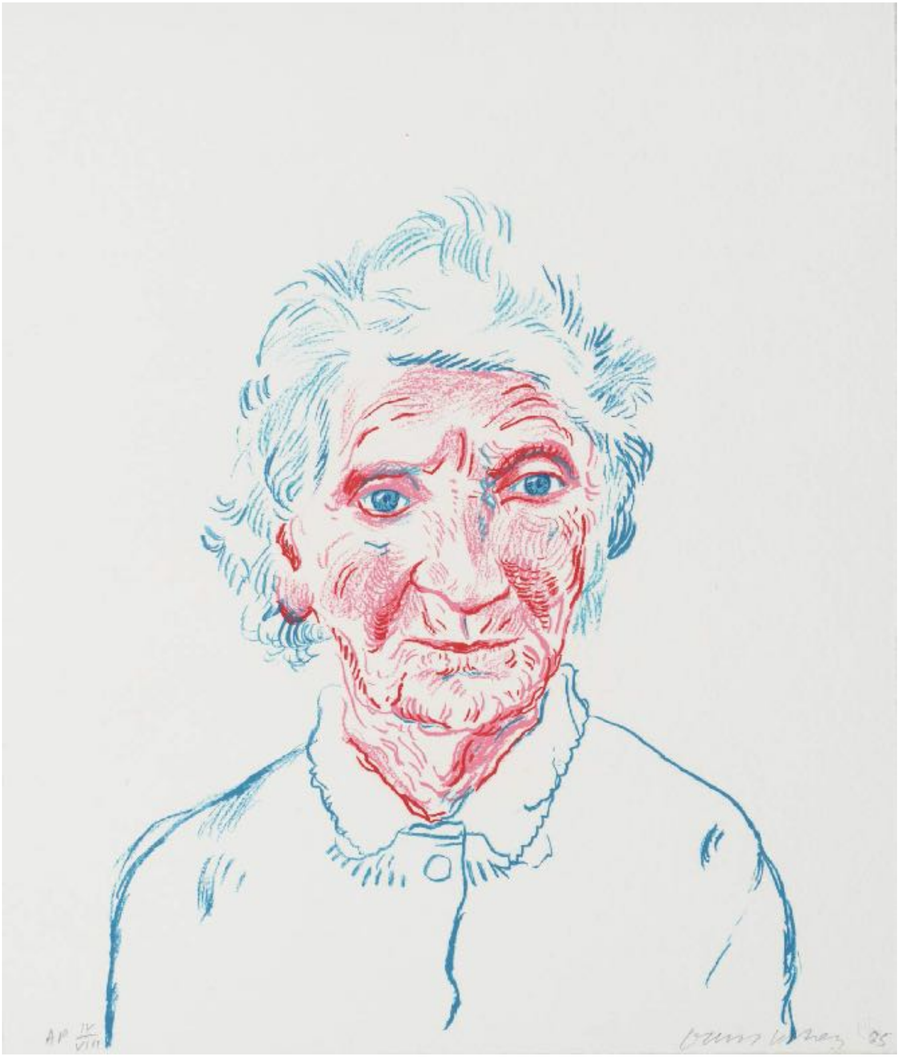
Joan Miró, *(s/título)*, 1972

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

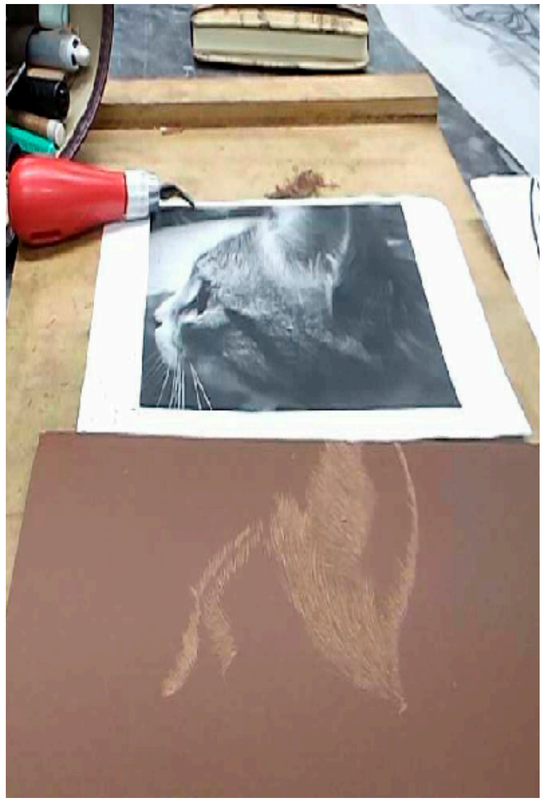


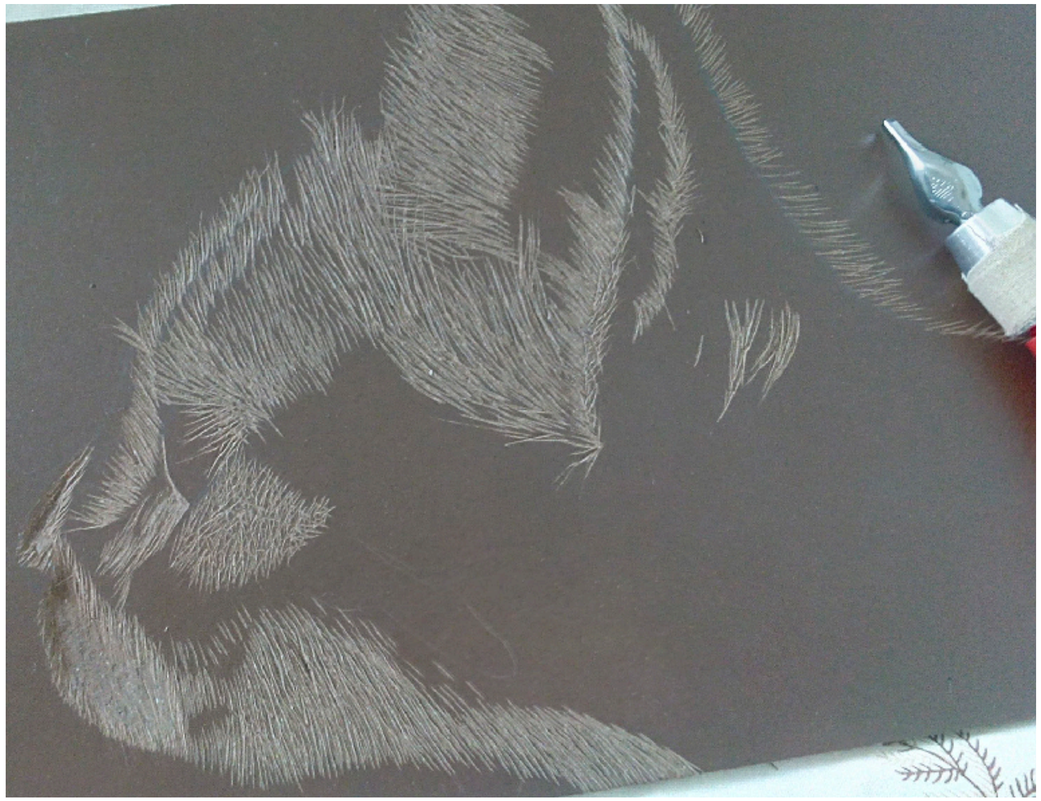
David Hockney, Portrait of Mother III, 1985

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.

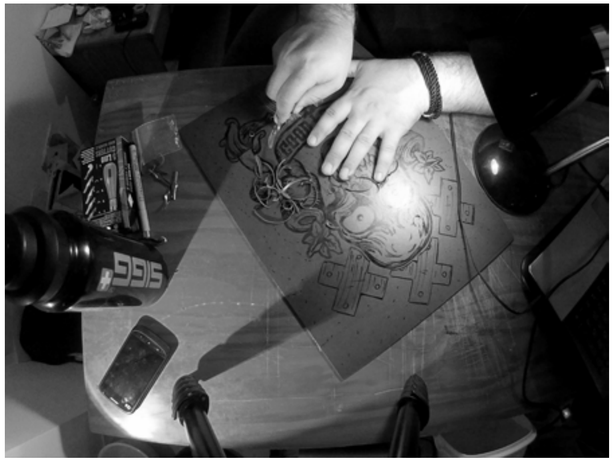




Micaela Santos, DGM-pl, MI1, 2016

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.

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.

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)

Paulo Mendes, 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.

Linografia

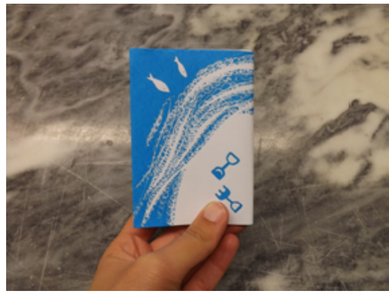
Arpad Illes, *Jonah and the Whale,* 1967

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.



Valentina Ibarlucea, DGM-pl, MI2, 2016

Serigrafia - várias cores

Bruno Reis, DGM-pl, MI2, 2016

Serigrafia - várias cores

Paulo Mendes, DGM-pl, MI2, 2016

Serigrafia

Banksy, Turf War World War, 2003

Andy Warhol, Twenty Jackies, 1964

Shepard Farey/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 ifeitaa 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.

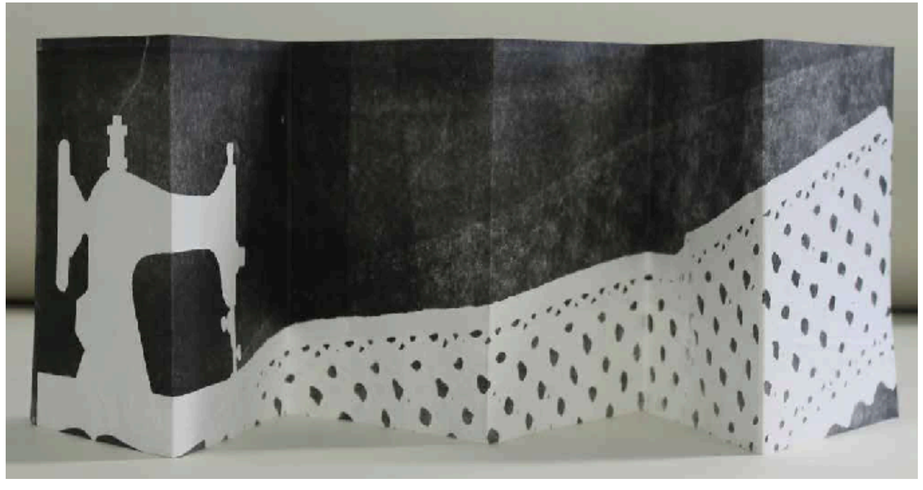
Miguel Ferreira, DGM-pl, MI2, 2016

Monotipia

Adição

Subtração

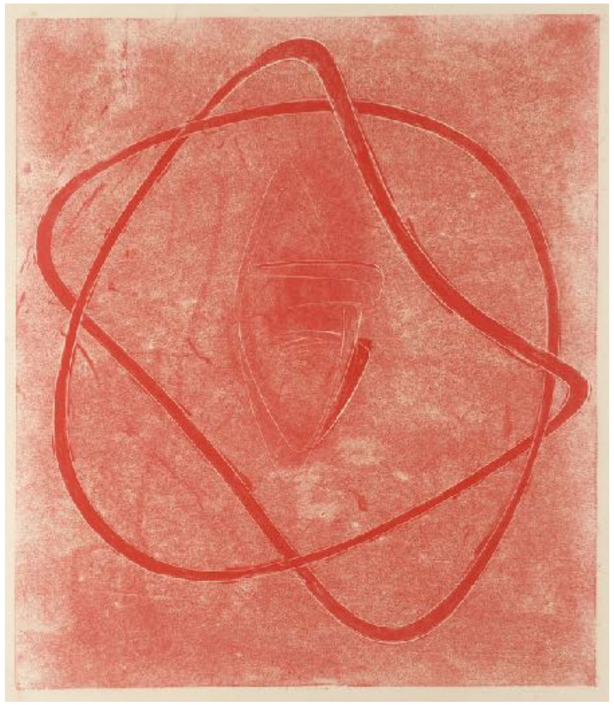
Máscara



Miriam Conceição, DGM-pl, MI2, 2016

ClednaSilvestre, CET IG, TSG, 2016

Monotipia

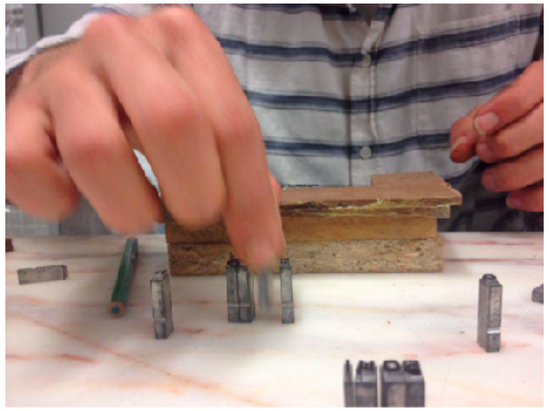


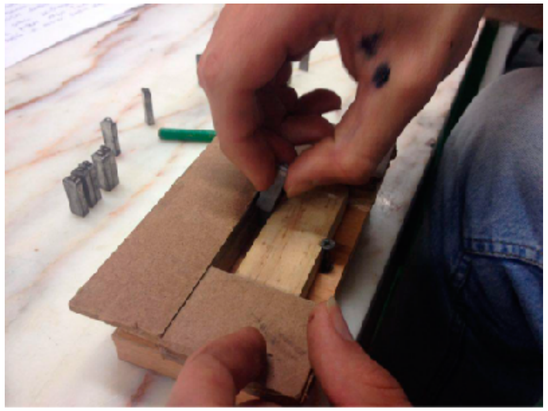
Naum Gabo, *(s/título)*, 1955-6

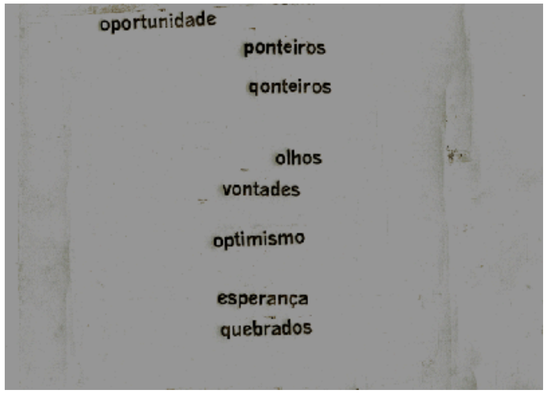
Colin Self, *Pluto*, 1964-5

Hansjörg Mayer, *Alphabet square*, 1967

Cruzamento de técnicas







João Pessoa, Impressão de Tipos e Monotipia, DGM-pl, MI2, 2016

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 eletrónicos, 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

Vários alunos, TeSP IPG, SG, 2016

- Videos/curiosidades sobre algumas técnicas de produção e de reprodução de ilustrações:

. Video sobre Xilogravura (5 min)

. Video sobre o trabalho de gravura de Albrecht Durer (5 min)

. Video sobre autor de Xilogravura - Ukiyo-e woodblock printmaking with Keizaburo Matsuzaki (9 min)

. Video sobre Litografia (14 min)

. Video sobre impressão Offset (7 min)

. Video sobre Serigrafia (3 min)

. Video de autor de Aerografia a trabalhar (3 min)

. Video sobre criação de ilustração em Scratchboard (10 min)

CRONOLOGIA

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

105 d.C. - Stencil

200 d.C. - Xilogravura

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

Final séc. XV - Gravura (metal)

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

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 aguarela 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 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

Final séc. XVIII - Litografia

1900 - Serigrafia

1904 - Impressão Offset

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 arrojadas

desde 1970
- Surgem os videojogos

1905 - Linografia

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

Partindo de lógicas da criação em Gravura (Isolar partes da matriz como forma de criar imagem; a gravura em ponta seca como resultante de desenho direto sobre a matriz; a gravura de água tinta como resultante de criação de grão na matriz/ tonalidades no papel).

Exercício curto 03: **Carta de jogo/Selfie ilustrada**

A partir de uma imagem fotográfica vossa (numa lógica de fotografia *selfie*) e da escolha de **uma carta de jogo que funcione como um adjetivo que vos caraterize**, criar uma ilustração original, respeitando relações de luminosidade e proporções. Representar a ilustração 3 vezes, correspondendo cada uma das representações a: **A)** a uma representação criada a partir de uso de stencil (definição de áreas para aplicação de cor/ definição de áreas protegidas da aplicação de cor - pelo uso de máscaras); **B)** a uma representação criada por recurso a linhas paralelas e/ou cruzadas sem espessuras diferenciadas (gradações criadas pelo controlo dos espaços entre linhas); **C)** a uma representação criada por recurso a aguadas de tinta-da-china preta (papel humedecido e aplicação de pigmento).

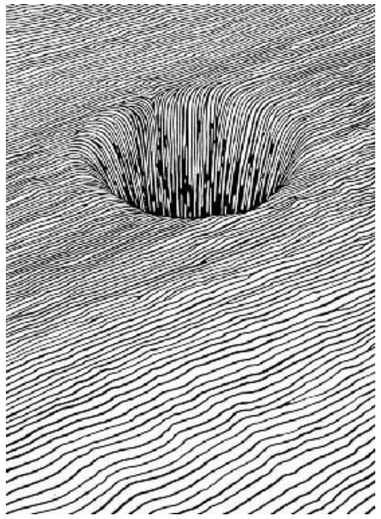
Enviar as três imagens e um texto de até 150 palavras que enquadre e justifique as opções tomadas em cada uma das representações relacionando a especificidade da imagem em relação à técnica usada na representação.

Trabalho a ser concretizado por forma analógica ou digital, conforme escolha justificada pelo aluno. Procurem ser claros na vossa comunicação (visual e escrita).

Cada imagem enviada será um jpg não superior a 10Mb e o texto será entregue em formato pdf. Os ficheiros serão entregues com as seguintes identificações: Ex03-nomeAluno.pdf (justificação escrita)

e Ex02A-nomeAluno.jpg, Ex02B-nomeAluno.jpg, Ex02C-nomeAluno.jpg (imagens).

Discussão partilhada e acompanhamento do exercício (desenhos de preparação, tentativas, dúvidas, partilhas…) no Fórum da UC, entre 12/10 e 10/11. Acompanhamento na aula de 16/11. A entregar por Moodle até 21/11 até às 23h59m. Os ficheiros entregues em data ou hora posterior estarão sujeitos a penalização consoante o atraso. Não serão aceites ficheiros que não sejam entregues pelo link disponibilizado no Moodle de História da Ilustração e da Representação.



A -Stencil

B -Desenho Linha paralela

C -Aguada sobre papel humedecido

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação

Nuno Fragata Marques | 2022/2023 | S1

Paul Rand, Tokyo Communication Arts, 1991

Partindo de lógicas da criação em Gravura (Isolar partes da matriz como forma de criar imagem; a gravura em ponta seca como resultante de desenho direto sobre a matriz; a gravura de água tinta como resultante de criação de grão na matriz/ tonalidades no papel).

Exercício curto 03: **Selfie ilustrada x 3.**

A partir de uma imagem fotográfica vossa (numa lógica de fotografia *selfie*) e da escolha de **uma carta de jogo que funcione como um adjetivo que vos caraterize**, criar uma ilustração original, respeitando relações de luminosidade e proporções. Representar a ilustração 3 vezes, correspondendo cada uma das representações a: **A)** a uma representação criada a partir de uso de stencil (definição de áreas para aplicação de cor/ definição de áreas protegidas da aplicação de cor - pelo uso de máscaras); **B)** a uma representação criada por recurso a linhas paralelas e/ou cruzadas sem espessuras diferenciadas (gradações criadas pelo controlo dos espaços entre linhas); **C)** a uma representação criada por recurso a aguadas de tinta-da-china preta (papel humedecido e aplicação de pigmento).

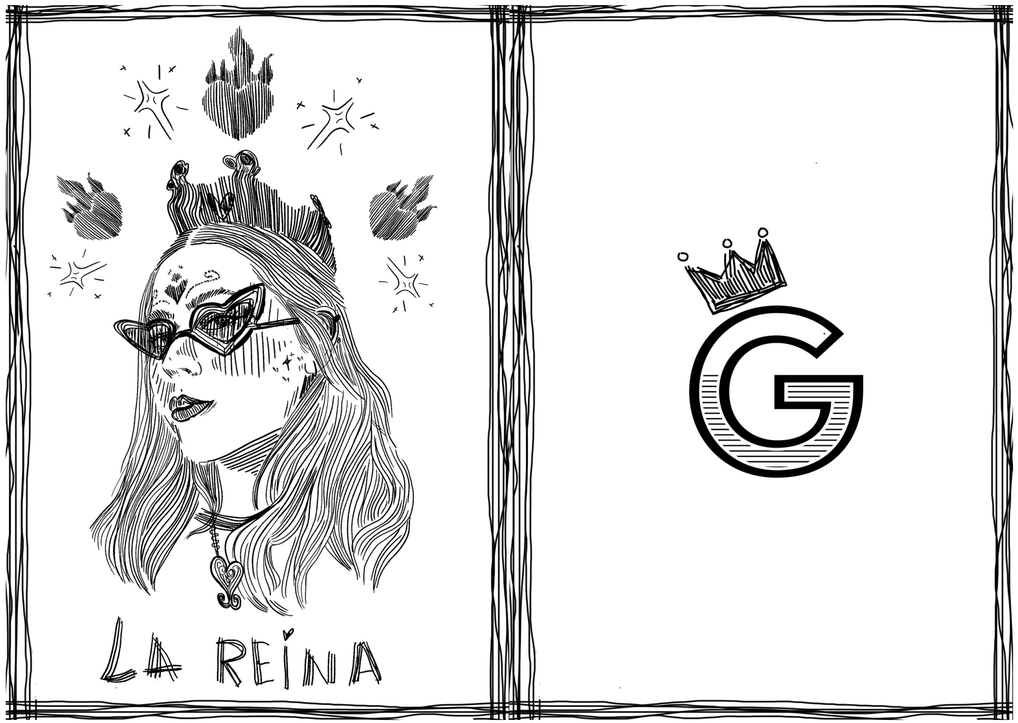
Uma imagem fotográfica + Uma carta de jogo + Um adjetivo que vos caraterize = Ilustração original, respeitando relações de luminosidade e proporções.

Representação:

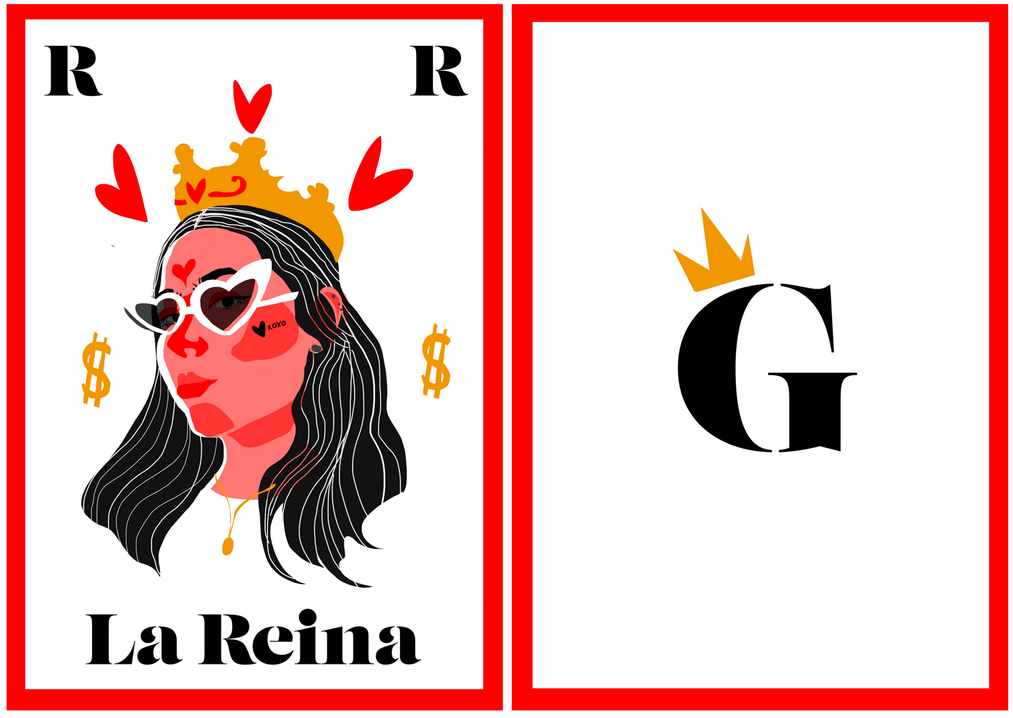
Stencil (definição de áreas pelo uso de máscaras);

Linhas paralelas sem espessuras diferenciadas (gradações criadas pelo controlo dos espaços entre linhas);

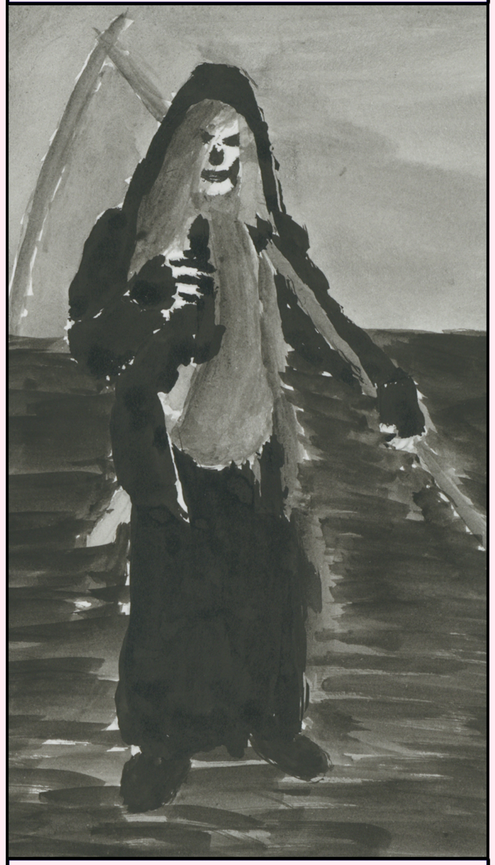
Aguadas de tinta-da-china ou de aguarelas (papel humedecido e aplicação de pigmento).


LA REINA

R
R
La Reina


R
R
La Reina

XII



DEATH

XII

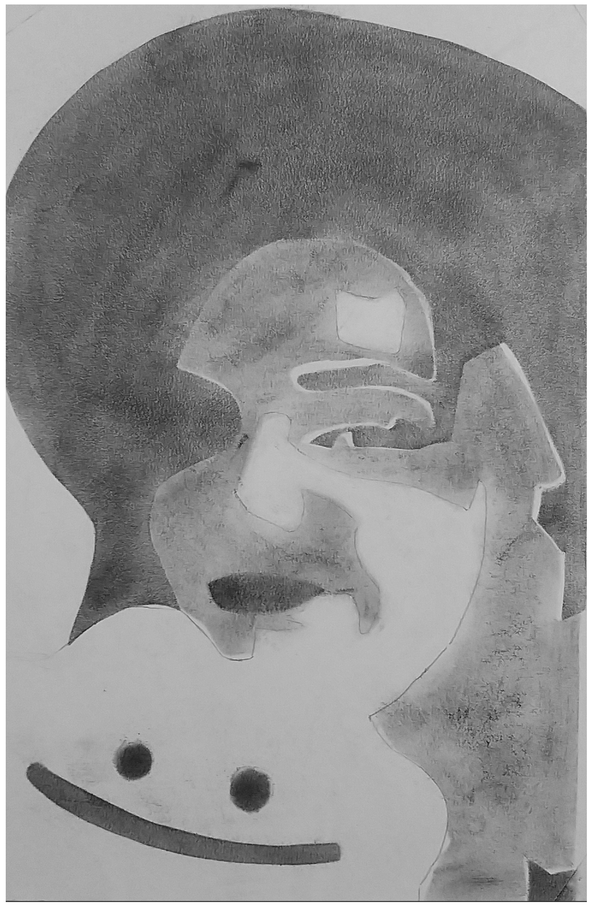
DEATH

XII

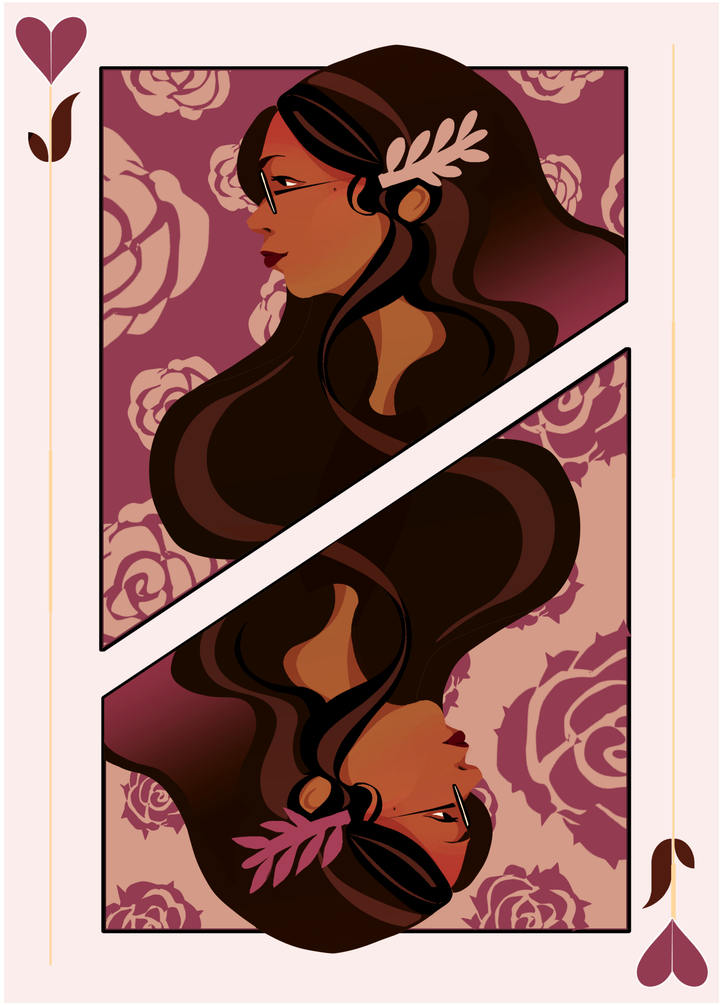
DEATH

Nyara Maria

THE COMPANION



THE COMPANION



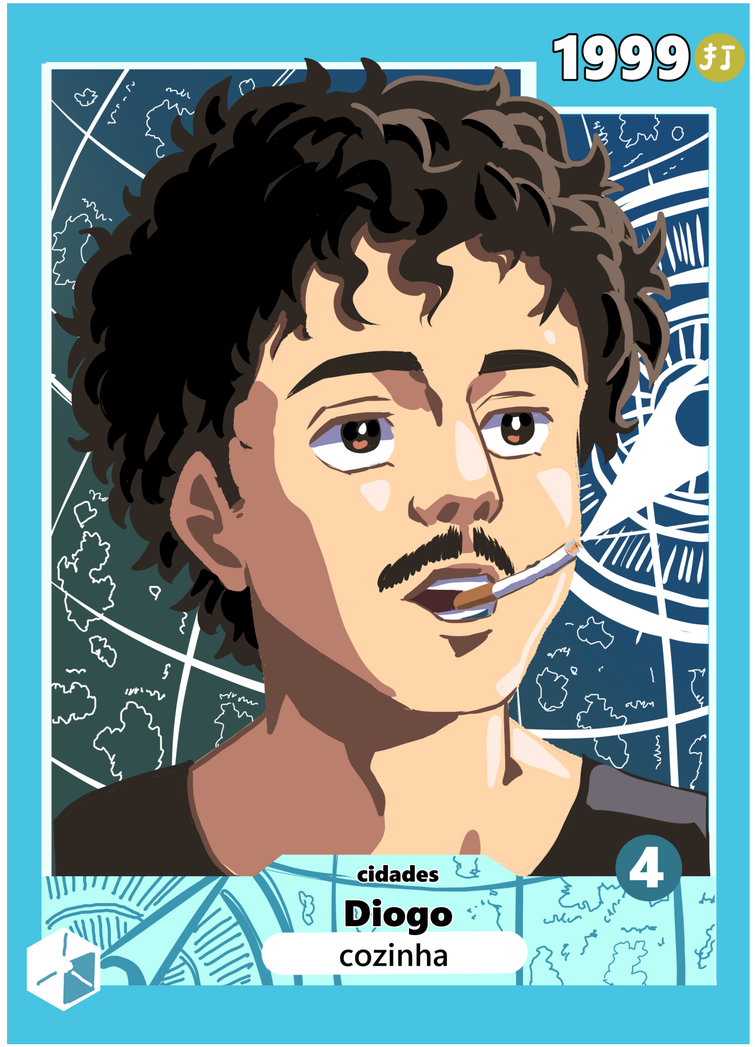
Débora Centeio

Avatar of me
Creature
Avatar of me costs ⓧ to play for each ten years you have been alive.
Avatar of Me reflects the true self of the one who plays it.
6/9

Avatar of me
Creature
Avatar of me costs ⓧ to play for each ten years you have been alive.
Avatar of Me reflects the true self of the one who plays it.
6/9

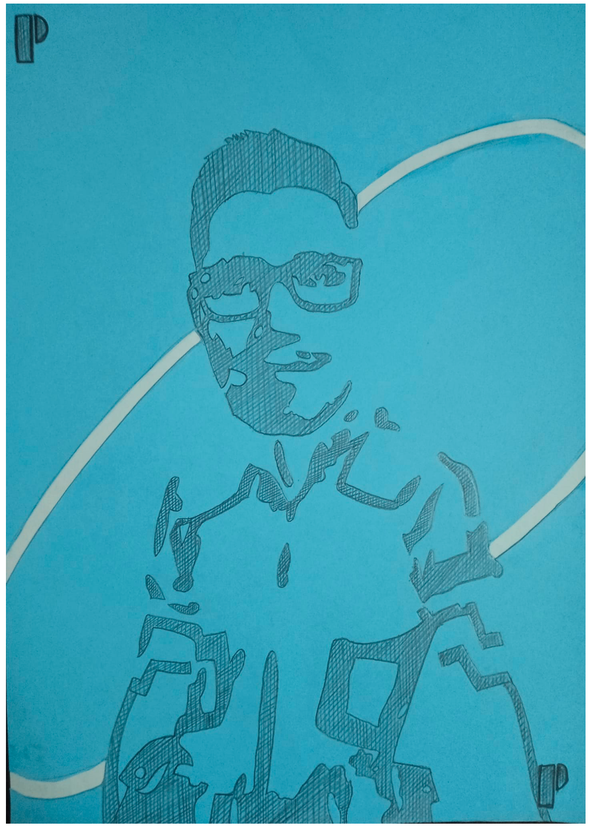
Bianca Margarida

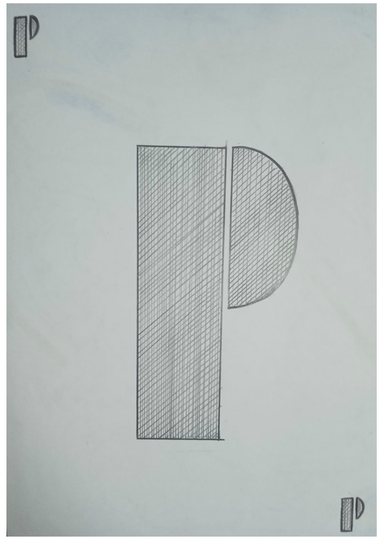
Francisco Vala

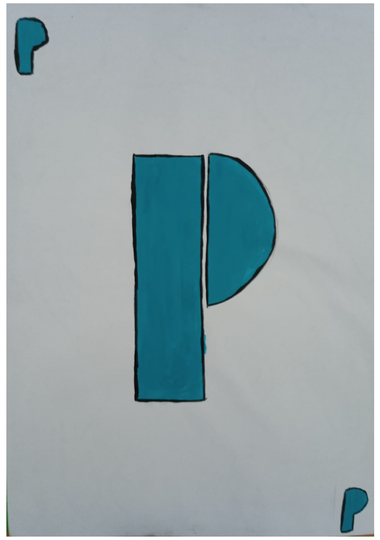

1999
cidades
Diogo
cozinha
4

1999
CIDADES
DIOGO
COZINHA
4

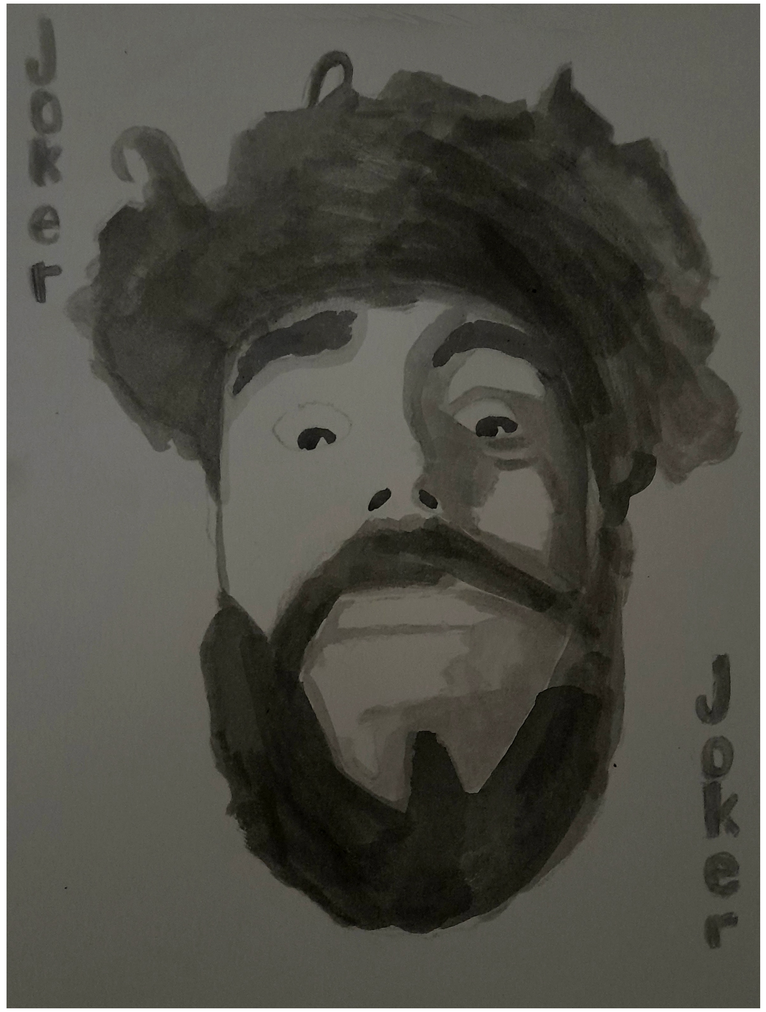
1999
CIDADES
DIOGO
COZINHA
4



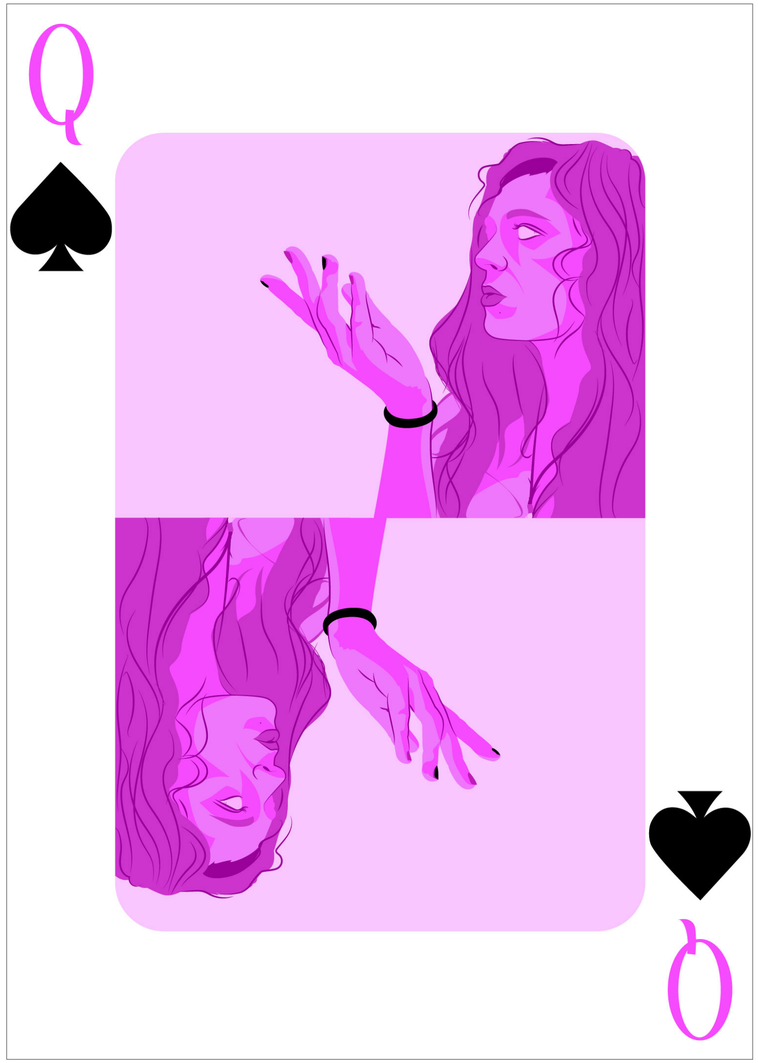


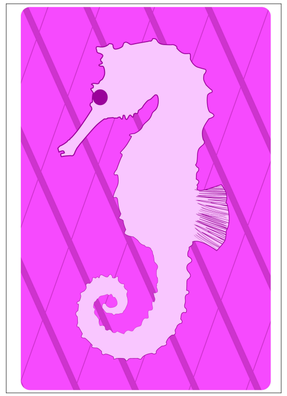


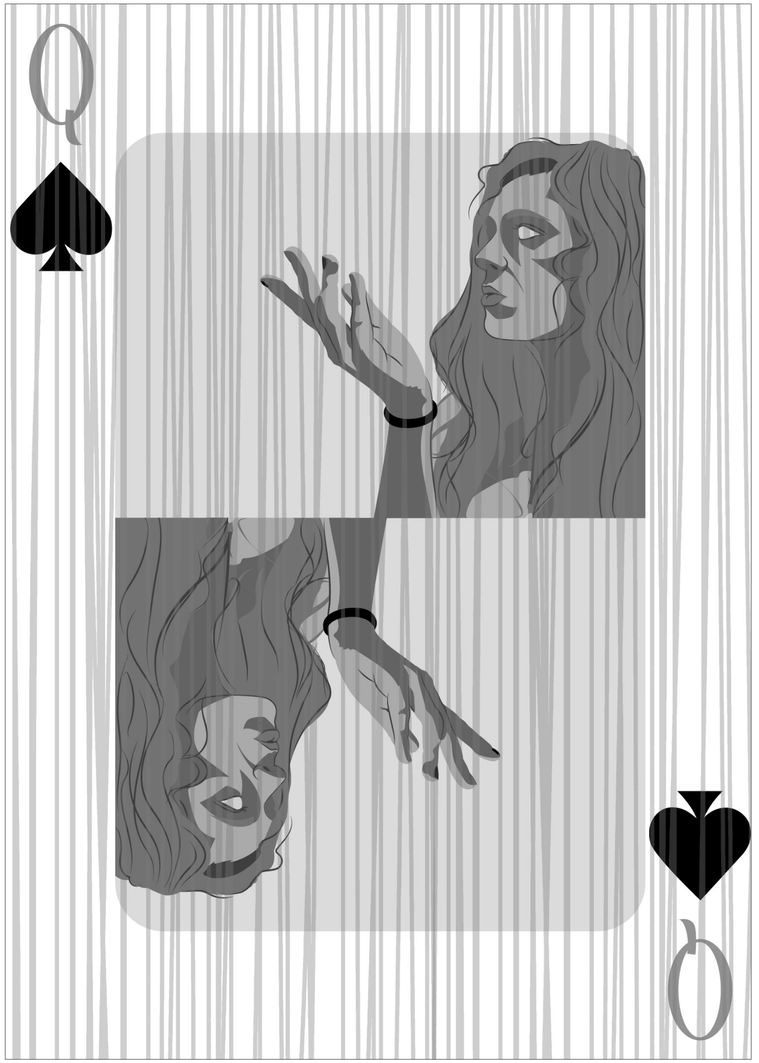
Pedro Correia

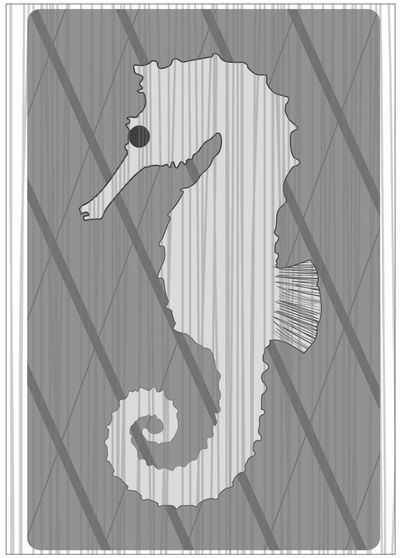


Pedro Bernardes









Rita Mendes

António Santos

Ilustração ao longo da História 01

Imagem e Escrita

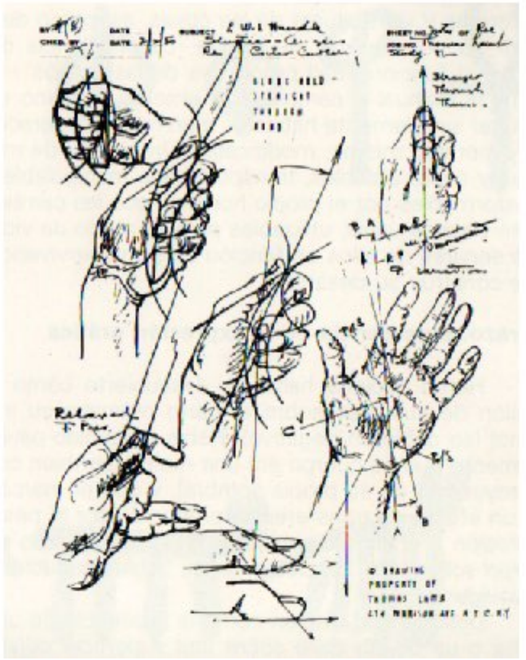
Registo | Comunicação | Design

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação

Pintura rupestre, Cueva de Las Manos, Argentina

Comunicação gráfica

A grande revolução humana é a de ter estabelecido códigos de comunicação e tê-los sabido traduzir de forma estável ao longo dos tempos, as percepções, as experiências, as ideias. E poder referir-se a essas percepções ou ideias na ausência das mesmas, das suas causas ou circunstâncias.



Imagens retiradas do livro La Letra, 1998

O Homo Sapiens surge, enquanto espécie biológica consciente. Começa a desenvolver tecnologia e ferramentas. Articula sons, procurando comunicar.

Através da simplificação e estilização, as imagens transformam-se em símbolos para a palavra falada.

A invenção da escrita permite registar e preservar conhecimentos, pensamentos, experiências.

Acredita-se que o berço da civilização seja a antiga Mesopotâmia, entre os rios Tigre a Eufrates (que navegam entre as montanhas da Turquia, passam pelo Iraque e desaguam no Golfo Pérsico).

O homem observa as marcas que se podem criar através da pressão ou do contacto de um objecto ou corpo com um outro.

O homem aprende como o seu corpo se torna uma matriz através da projecção da sombra.

Em alguma altura, o homem sente a necessidade de registar o contorno da sua mão através de traços e expressar-se através da utilização de pigmentos.

O homem representa uma cena de caça.

O traço liberta-se. Torna-se independente da sua matriz quando a sombra ou a mão já não estão presentes.

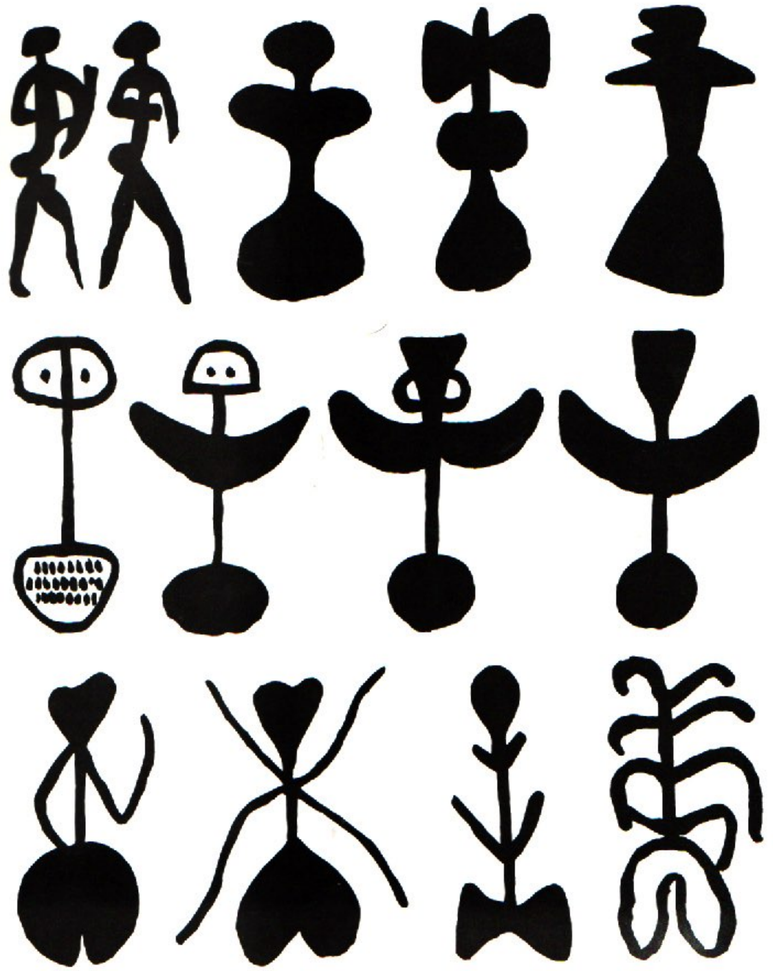
Surge o embrião da expressão gráfica.

Cenas de caça

Para se expressar, o homem (depois da utilização de sons primários) utiliza palavras, palavras essas que tomam a força do símbolo.

A palavra é uma realidade audível, uma entidade dotada do poder de actuar sobre a memória – como os pictogramas faziam em relação aos olhos -, tornando presentes as coisas ausentes, portanto tornando essas coisas mentalmente manejáveis.

Então, o homem tenta perpetuar em signos gráficos esse mundo mental-verbal e desenvolve outros códigos.



Até à invenção do registo eletrónico, a forma de registo mais fiável é a escrita pois não havia forma de gravar e preservar os sons. Já no fim do período Paleolítico encontramos representações de petróglifos e pictogramas reduzidos a formas de representação que lembram letras.

A escrita surge na Suméria e de seguida passa para a Mesopotâmia. Surge provavelmente a partir da necessidade de manter registos para a vida em sociedade (Leis, trocas comerciais, impostos).

Pedra com escrita cuneiforme, (c. 2100 a.c.), com lista da expedição de cereais e animais.

Os primeiros registos escritos são placas da cidade de Uruk. São inscrições de desenhos pictográficos de objetos, acompanhados por numerais e os nomes de pessoas. A abundância de barro na região tornou-o o material lógico enquanto superfície de registo.

Os pictogramas eram registados na superfície placa de barro através de incisões, realizadas com estiletes de madeira afiados. Começando as inscrições no topo vertical direito, eram realizadas em linhas verticais. De seguida as placas eram cozidas ou secas ao sol.

Placa pictográfica Suméria (c. 3100 a.c.).

Placa exemplificativa de como o símbolo para “estrela” também passou a significar “céu” ou “deus”, assim como estilização dos símbolos “cabeça” e “àgua”.

A criação do registo escrito cria a noção de História. Nas placas encontramos registos precisos sobre os acontecimentos específicos do reinado de determinado monarca, assim como milhares de contratos comerciais. A escrita permitiu à sociedade estabilizar sob a égide de uma lei única. Permite estabelecer e registar um sistema de medidas e de pesos.

Dois sub-produtos naturais da ascensão da cultura de sociedade foram a especialização em artes e ofícios e a aquisição de propriedades. Ambos tornaram necessária a existência de identificação visual.

Exemplo da junção de texto e escrita.

Placa com o código de Hammurabi, detalhe.

Desenvolveram-se marcas para os latifundiários e para a marcação de gado, para a identificação de cerâmicas e objetos que (pela sua qualidade superior) inspirassem o repetir da compra.

Como forma de identificar o autor de determinados registos ou como comprovativo da autoridade religiosa ou real, inventaram-se os selos cilíndricos. Usados por mais de 3 mil anos, estes pequenos cilindros juntam imagem e escrita na sua superfície.

Ao rolar sobre a placa de barro, prensando o mesmo, criavam a “imagem de marca” do proprietário. Muitos destes cilindros tinham uma parte perfurada de modo a serem facilmente transportados com um cordel à volta do pescoço ou do pulso.

Como estas eram imagens que podiam ser reproduzidas, podemos considerá-las como uma forma inicial de impressão.

Sêlo cilindrico Hitita.

Em 538 a.c., após menos de um século de grande poder, durante o qual a Babilónia se tornou a cidade mais rica do mundo, com uma população de perto de 1 milhão de habitantes, tanto a Babilónia como a Mesopotâmia foram conquistadas pelos Persas. O legado da linguagem visível foi transmitido para os Egípcios e para os Fenícios.

Selos Persas.

Hieróglifos egípcios

O Egipto foi unificado por volta de 3100 a.c. Nessa época, já várias das invenções sumérias tinham chegado ao Egipto, tais como os selos cilíndricos, as construções arquitetónicas feitas com tijolos, os desenhos decorativos e os fundamentos da escrita.

Ao contrário dos Sumérios, cuja escrita pictográfica evoluiu para uma escrita mais abstrata (cuneiforme), os Egípcios mantiveram o sistema de escrita por imagens, os hieróglifos, por quase 3500 anos. Os hieróglifos mais antigos conhecidos datam de perto de 3100 a.c., e os mais recentes datam de 394 d.c., muitas décadas após o Egipto se ter tornado uma colónia de Roma.

Placa de marfim, um dos primeiros exemplos da escrita pictográfica egípcia que evoluiu para os Hieróglifos.

Os hieróglifos são pictogramas que representam objetos ou seres. A sua combinação representava as ideias e eram-lhes associados sons, fonogramas.

Os egípcios associavam sons aos pictogramas e interligavam-nos no discurso oral, mas nunca criaram um sistema em que, a uma imagem simples específica corresponda um som simples específico.

Apresentando mais soluções que a escrita cuneiforme, os hieróglifos foram utilizados em registos comerciais, históricos, poemas, geografia, astronomia, medicina, farmácia e para descrever o conceito de tempo.

Os egípcios tinham um apurado sentido de design e das características decorativas e texturais dos seus hieróglifos. Os hieróglifos eram gravados na pedra em alto e baixo-relevo, sendo muitas vezes aplicada cor. Os hieróglifos cobriam as paredes do interior e exterior de templos e mausoléus. Mobílias, caixões, roupas, utensílios, edifícios e joias, todos tinham inscrições de hieróglifos com funções decorativas e de mensagem.

A flexibilidade do uso dos hieróglifos era acentuada pela escolha de direção da escrita. A direção em que as figuras estão alinhadas indica a direção da leitura.

As linhas de hieróglifos podiam ser escritas na vertical ou horizontal, pelo que o designer de um manuscrito tinha sempre quatro opções: da esquerda para a direita na horizontal, da esquerda para a direita numa coluna vertical, da direita para a esquerda na horizontal e da direita para a esquerda na vertical. Por vezes os diferentes esquemas de leitura eram combinados num mesmo documento.

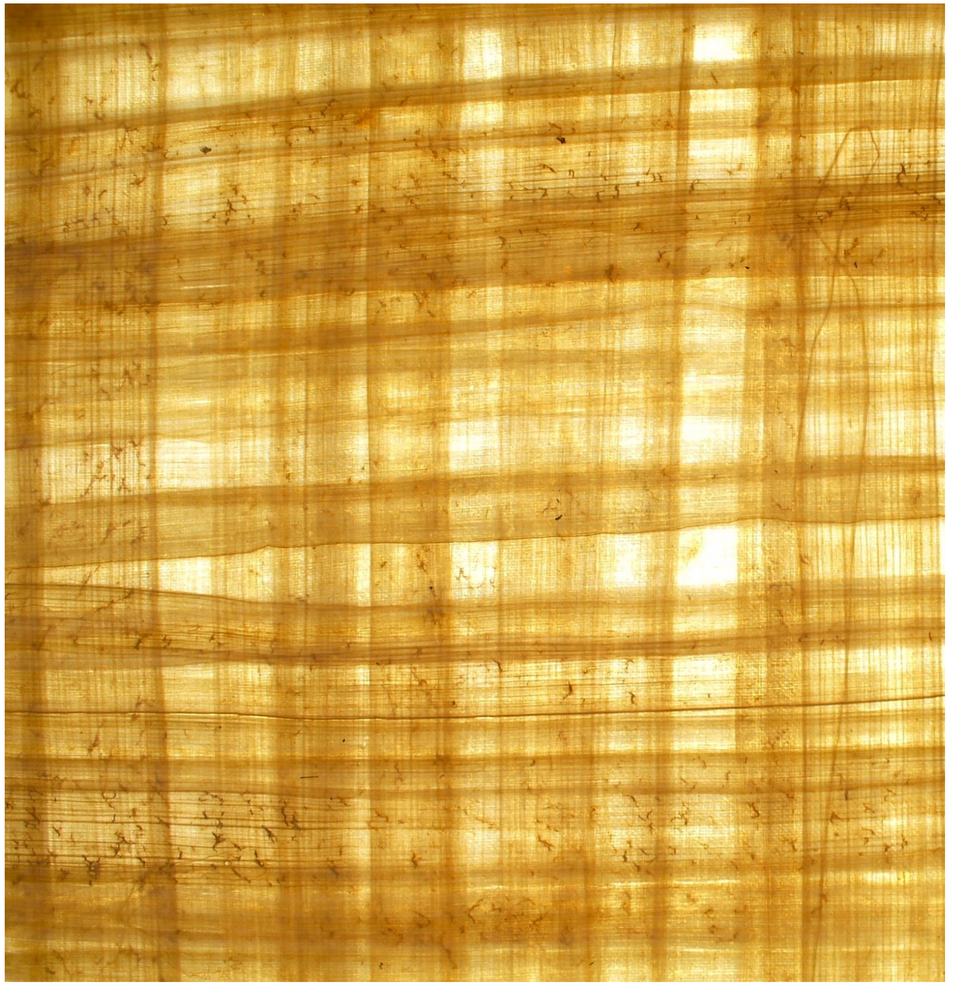
Papiro de Ani (c. de 1420 a.c.)

O desenvolvimento do papiro, um substrato similar ao papel, utilizado para realizar manuscritos, foi um grande passo em frente na comunicação visual egípcia.

No antigo Egipto, a planta *Cyperus papyrus*, crescia nas margens do rio Nilo. Os egípcios utilizavam muito esta planta, que crescia até 4,5m para fora da água. As flores do papiro eram usadas para embelezar os templos, as raízes eram usadas como combustível e para criar utensílios e as hastes eram a matéria – prima para os barcos, roupas, cordas, sandálias e, o mais importante, a folha de papiro. **A folha de papiro era feita juntando finas tiras de forma horizontal e vertical. Duas camadas de tiras eram entrelaçadas. Depois de mergulhada nas águas do Nilo, era prensada ou martelada. A goma do papiro servia de adesivo, colando as camadas de folhas. Depois de secar ao sol, as folhas eram alisadas e polidas com marfim ou pedra.** As folhas que mostrassem imperfeições (manchas ou pontos) voltavam ao processo inicial de fabrico.

A planta Cyperus papyrus.

Eram fabricados oito tipos diferentes de papiro, para utilizações que iam desde a criação de documentos oficiais a documentos de contabilidade diária. As folhas tinham uma superfície (superior) de fibras chamada *recto* e uma superfície inferior (fibras verticais) chamada *verso*. As maiores folhas de papiro mediam 49cm, e eram enroladas até 20 folhas, com o lado superior para dentro.

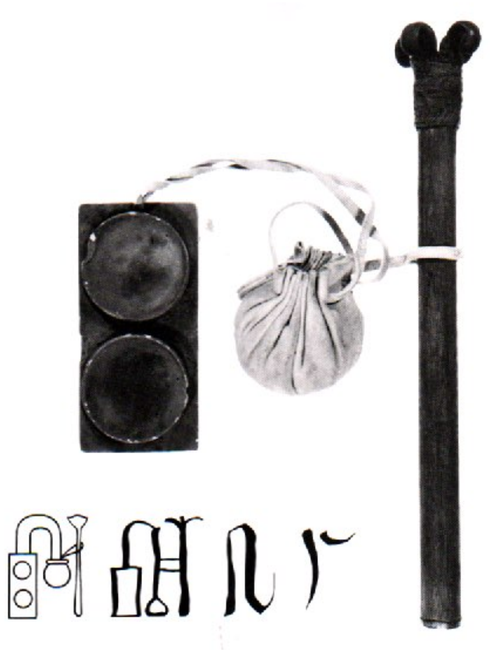


A paleta de madeira utilizada pelos escribas era a sua imagem de marca, identificando imediatamente o portador como alguém que sabe ler e escrever. A paleta tinha pelo menos duas depressões, uma para a tinta preta e uma para a tinta vermelha.

Era usado carvão para produzir a tinta preta e ocre para produzir a vermelha, sendo os pigmentos misturados com uma goma.

As tintas secavam em blocos, similares aos das aguarelas atuais, e com a aplicação de água através de um pincel, voltavam ao estado líquido.

Segurando a folha de papiro com a mão esquerda, o escriba começava a escrever de cima para baixo, coluna a seguir a coluna.



Os egípcios foram os primeiros a produzir manuscritos ilustrados em que as palavras e as imagens se combinam de forma a comunicar informação.

As pinturas murais e as ilustrações nos papiros obedeciam às mesmas **convenções de design**. Os homens eram representados com tom de pele mais escuro que as mulheres e as pessoas mais importantes eram representadas numa escala maior que alguém de menor importância.

O corpo humano era desenhado de forma bidimensional: desenhado de frente, os braços, pernas e cabeça eram sempre representados de perfil. Os olhos estilizados permitiam ser lidos como estando simultaneamente de frente e de perfil. As ilustrações, embora bidimensionais, eram muito pormenorizadas.

Os egípcios usaram os selos cilíndricos e as marcas de propriedade em itens como a cerâmica desde muito cedo na sua história, sendo este uso uma marca da herança Suméria.

Hieróglifos, papiros e manuscritos ilustrados são o legado visual e de comunicação da cultura Egípcia. A par dos avanços realizados na Mesopotâmia, estas inovações levaram ao desenvolvimento do alfabeto e da comunicação gráfica na Fenícia e no mundo Greco-Romano.

Alfabetos

Os primeiros sistemas de linguagem, incluindo a escrita cuneiforme, a escrita hieroglífica e a escrita chinesa eram sistemas muito complexos que requeriam muito tempo de aprendizagem. O número de indivíduos com literacia era pequeno e o acesso ao conhecimento permitia-lhes adquirir grande poder nas antigas culturas.

A invenção do Alfabeto (das duas primeiras letras gregas, Alfa e Beta) foi um marco na fundamentação e na facilitação da comunicação humana.

Um alfabeto é um conjunto de símbolos visuais, ou caracteres, que representam os sons elementares de uma linguagem falada. Combinados visualmente tomam o significado de sons, sílabas e palavras expressas através da boca humana.

As centenas de símbolos e signos necessários para a representação nas escritas Cuneiforme e Hieróglifica foram substituídos **por vinte ou trinta signos elementares de fácil memorização**.

O alfabeto fenício foi adotado pelos antigos gregos e espalhado ao longo das suas cidades-estado por volta do ano 1000 a.c.

Os Gregos aplicaram estruturas geométricas e regras tornando os caracteres fenícios mais harmoniosos.

Os escultores de pedra tomavam liberdade criativa na abordagem ao design das letras enquanto mantinham a estrutura base do alfabeto de 24 caracteres que tinha sido definido no Período Clássico e ainda hoje é utilizado. As letras *E* e *M* são baseadas num quadrado, o *A* tem por forma base um triângulo equilátero e o *O* baseia-se num círculo perfeito.

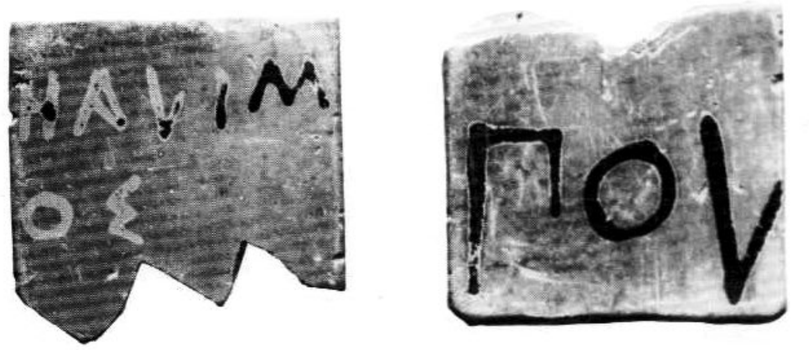
Pedra votiva com quatro figuras, séc.V a.c..

Inicialmente os gregos adotaram o estilo Fenício de escrever da direita para a esquerda. Depois adotaram um sistema em que uma linha era lida numa direção e a seguinte lia-se na direção oposta. Finalmente os gregos adotaram o sistema de leitura da esquerda para a direita que ainda hoje é regra na Civilização Ocidental.

Durante o séc. II, os gregos desenvolveram um estilo de escrita mais arredondado, o Uncial. Esta escrita tornava-se mais rápida na execução, devido às letras redondas serem executadas com um gesto mais simples. As Unciais eram usadas em manuscritos, escritas em placas de madeira, em placas de cera e em placas de barro.

Tábua com escrita uncial, 326 d.c.

As Unciais revelam como os próprios instrumentos de escrita e os materiais de suporte influenciam as formas escritas. Os escribas gregos, para escrever, usavam estiletes rijos cortados na ponta, que se tornavam moldáveis á pressão e ajudavam a tinta a fluir, enquanto os escribas egípcios usavam estiletes todos eles moles que funcionavam como pincéis.



Letras gregas, c. 450-430 a.c.

Selos de assinatura, séc. V a.c.

Após os romanos terem conquistado a Grécia no séc. II os estudiosos e bibliotecas inteiras foram mudados para Roma.

Os romanos capturaram a literatura grega, a arte, a religião, adequaram-nas às condições da sociedade romana e espalharam-nas ao longo de todo o vasto Império.

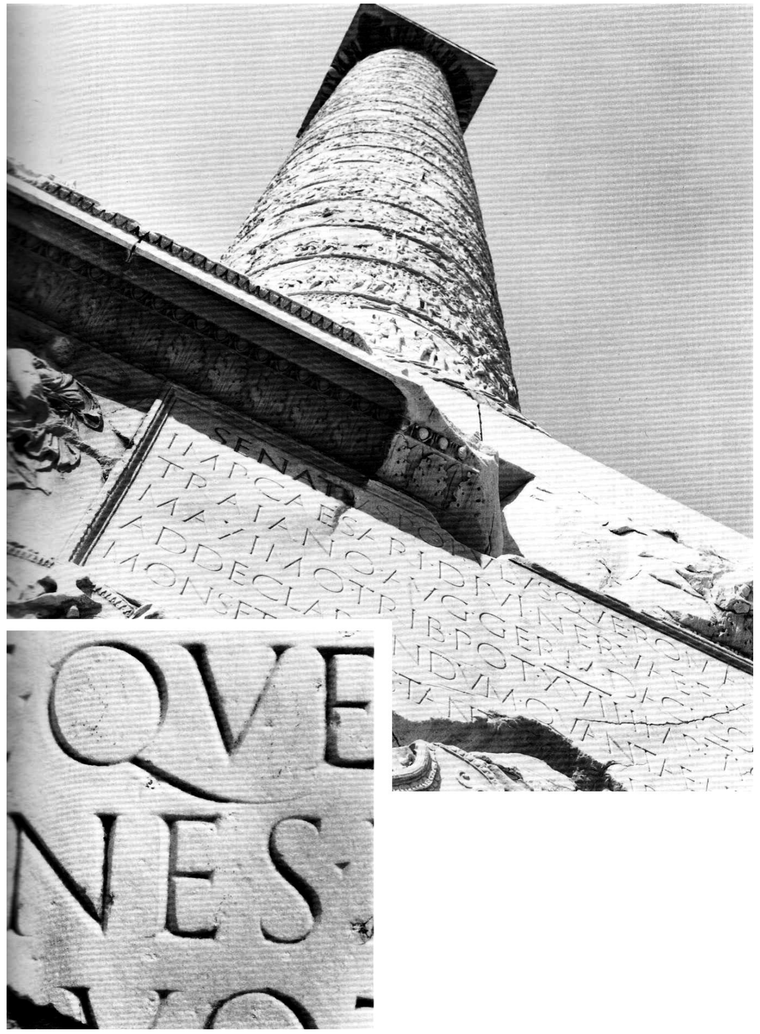
O alfabeto latino chega da Grécia aos romanos através dos antigos Etruscos, um povo cuja civilização na península Itálica atingiu o apogeu durante o séc. VI a.c.

Vaso etrusco, séc. VI ou VII a.c.

Depois da letra G ter sido designada para substituir a letra Grega *Z* (zeta), que tinha pouco valor para os romanos, o Alfabeto Latino contém 21 letras: *A*, *B*, *C*, *D*, *E*, *F*, *G*, *H*, *I*, *K*, *L*, *M*, *N*, *O*, *P*, *Q*, *R* (que evoluiu enquanto variação do *P*), *S*, *T*, *V* e *X*.

Depois da conquista da Grécia no séc. I, foram acrescentadas as letras *Y* e *Z*, pois os romanos estavam a apropriar-se de palavras gregas que continham esses sons.

Três letras foram adicionadas ao alfabeto durante a Idade Média até se chegar a o alfabeto inglês contemporâneo. O *J* surge a partir do *I* e tanto o *W* como o *U* são variantes do *V*.

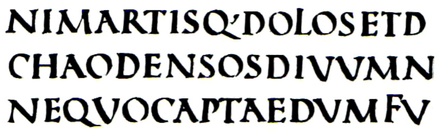


Coluna de Trajano, c. 114 d.c.

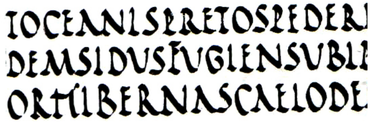
A letra manuscrita romana tomou diferentes formas, sendo a mais importante a ***capitalis quadrata***, um estilo muito usado do séc. II ao séc. V. Cuidadosamente escrita com um estilete de ponta achatada, esta letra quadrada tinha proporções generosas e visibilidade clara. O espaçamento entre linhas e palavras era generoso, mas o espaço entre palavras era inexistente. As letras eram escritas entre duas linhas-base horizontais e tanto o *F* como o *L* subiam um pouco para cima da linha. O design destas letras é bastante similar ao das maiúsculas atuais. As *serifas* eram acrescentadas, acentuando o final dos traços.

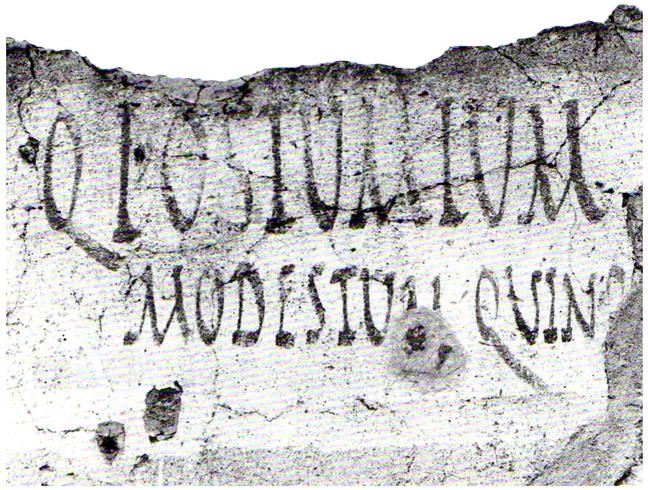
Ao mesmo tempo também era usada a letra ***capitalis rústica***. Este tipo de letra mais condensada tornava-se de escrita rápida e poupava espaço. O pergaminho e o papiro eram caros e este tipo de letra permitia colocar na página quase o dobro de informação que era possível com as capitais quadradas.

A letra *Capitalis quadrata*



A letra *Capitalis rustica*





Inscrições numa parede de Pompeia

Como se tornou evidente após a descoberta das ruínas de Pompeia, o exterior das paredes romanas eram usados para colocar mensagens políticas e publicidade, tanto em estilo quadrado como rústico. Também eram pintadas imagens em placares de madeira colocados nas ruas das cidades. Os produtos manufaturados eram identificados já com marcas comerciais próprias.

Registos comerciais, documentos do estado e literatura, eram registados em variados suportes: o papiro do Egipto era suplementado por madeira, barro, placas lisas de metal e placas de cera com molduras de madeira. A escrita era gravada na placa de cera e a cera era reciclada e voltada a usar.

Fresco, Pompeia

Por volta de 190 a.c. o **pergaminho**, feito a partir de peles de animais tratadas (principalmente ovelha e cabra), passou a ser utilizado como o suporte comum da escrita.

O **codex** surge como a revolução seguinte em termos de design, suplantando os rolos de papiro. **O pergaminho era agrupado em conjuntos de duas, quatro ou oito folhas.** Estas eram dobradas, cosidas e combinadas em códices, como os livros modernos. O codex de pergaminho possuía várias vantagens relativamente aos rolos de papiro. Tornava-se mais rápido abrir o codex na página desejada que estar a desenrolar e enrolar rolos de pergaminho. O papiro era demasiado frágil para ser dobrado em páginas e as tiras verticais no verso do papiro tornavam impraticável a escrita nesse lado da folha. Ambas as páginas de um pergaminho organizado em codex eram utilizáveis, o que reduzia custos e criva otimização de espaço útil utilizável.

Durante a ascensão do Cristianismo (ano 1 a 400), tanto os rolos de pergaminho como os códices, eram utilizados. A durabilidade e permanência do codex apelou mais aos cristãos, que consideravam as suas escrituras sagradas.

Rolo de pergaminho

Códices

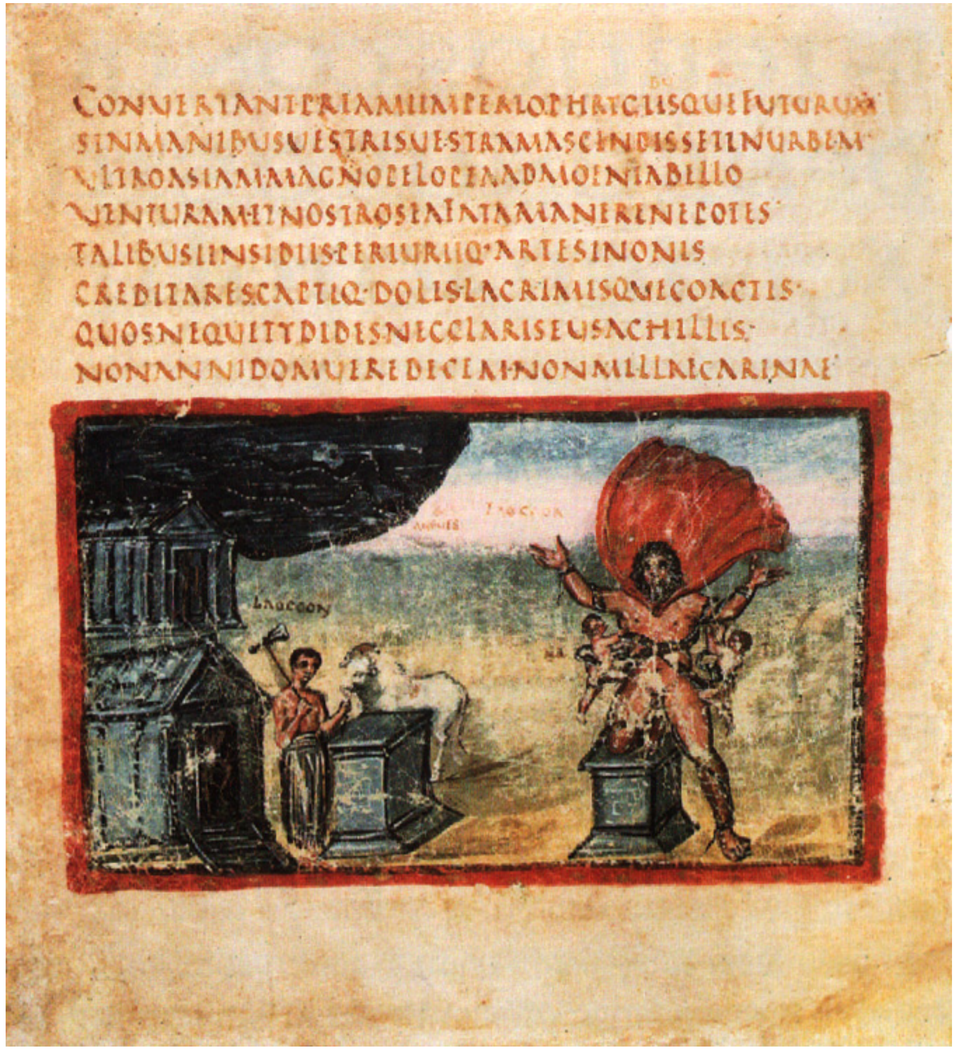
Codex de pergaminho

Iluminuras

O fato da religião cristã ter sido adoptada como religião oficial do império romano pelo imperador Constantino no ano 325 elevou o livro e a escrita a um grau de importância superior ao que tinha tido nas civilizações do mundo antigo.

Na antiguidade clássica, os Gregos e Romanos escreviam e desenhavam manuscritos, mas poucos sobreviveram até épocas mais tardias. A provável influência vem dos “Livros dos Mortos”, Egípcios.

A invenção do pergaminho, mais durável que o papiro, e do formato *codex*, abriu novas possibilidades de design e ilustração. Normalmente, o design dos primeiros **manuscritos iluminados** era muito coerente e consistia na junção de um texto com uma ilustração (geralmente emoldurada num retângulo vermelho), sendo o tamanho da moldura igual ao do texto, em largura. As ilustrações eram colocadas junto ao texto, quer fosse no topo, a meio ou no fundo da página.



Duas cenas da vida de Laocoonte, início do séc.V

Após a queda do império romano, em 476 D.C., a Europa passou a estar dividida por línguas, regiões e costumes, as deslocações passaram a ser algo perigoso. O período medieval durou desde a queda do Império Romano até ao Renascimento, no séc. XV. Durante estes séculos, a mistura de influências Bárbaras e Romanas levaram à produção de um rico vocabulário nas artes e ofícios.

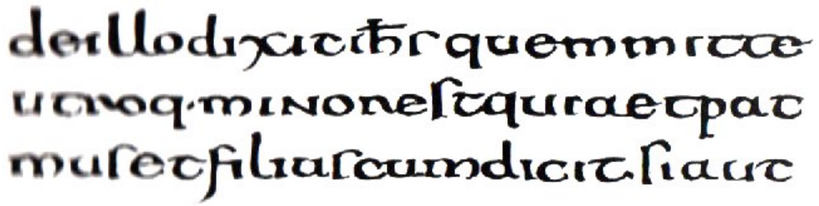
O Livro de Durrow, o homem, símbolo de Mateus, 680 d.c.

As evoluções na letra ocorreram principalmente na busca de formas mais rápidas e simples de escrita. As Unciais, cujo nome provém de serem inicialmente escritas entre duas linhas distantes entre sí uma Uncia (medida romana), na prática tinham sido inventadas pelos Gregos no séc. III. As unciais são letras redondas, maiúsculas, desenhadas de forma livre e mais rápida que as Capitais Quadradas ou Rústicas romanas. As formas redondas são mais fáceis de desenhar e a ausência de ângulos retos evita que a tinta se acumule em determinados pontos do desenho da letra.

Algumas das letras do estilo Uncial tenderam a desenvolver traços ascendentes ou descendentes, mas o design da letra permaneceu enquanto maiúscula.

Um passo para o aparecimento das minúsculas (ou letras de caixa baixa) foi a criação das semi-unciais. Aqui, os traços já ascendem e descendem as linhas-guia da escrita. As semi-unciais eram de mais fácil escrita e leitura, pois melhorava a diferenciação entre letras.

Unciais do Evangelho de S. Mateus, séc.VIII



Semi-Unciais, sec.VI

Iluminuras - Livros Celtas

O *design* das Iluminuras (manuscritos iluminados) celtas é abstrato e extremamente complexo. Á medida que as culturas se misturaram, complexos ornamentos celtas passaram a ser usados nos livros produzidos nos mosteiros. Os ornamentos eram usados de três formas: como molduras que envolviam as ilustrações de página inteira; nas páginas iniciais de cada evangelho ou em passagens importantes, enquanto ornamento de destaque da primeira letra; e em páginas inteiras cheias de decoração densa. Os celtas não se interessavam pela observação cuidada ou pela mímica das formas da natureza. As representação são muitas vezes tendencialmente figurativas, são muito ornamentadas e são muito estilizadas.

O Livro de Kells, símbolos dos quatro evangelistas, 794-806 d.c.

As grandes letras iniciais das primeiras páginas tornaram-se ainda maiores à medida que novos livros foram sendo produzidos e a integração entre essas letras e o texto tornou-se um problema. A solução encontrada foi o chamado *diminuendo*, que consiste na diminuição da escala da informação gráfica ao longo da página.

Uma grande inovação nos manuscritos celtas é a existência de espaços entre as palavras, que permite o reconhecimento mais rápido dos conjuntos de letras.

O Livro de Durrow, primeira página do Evangelho de S. Marcos, 680 d.c.

Em 795, os Vikings começaram a fazer investidas na costa da Irlanda e seguiu-se uma intensa luta entre Celtas e Vikings.

Com a invasão Viking, os monges fugitivos levaram consigo os manuscritos e as técnicas de produção dos livros celtas.

Capitulares ilustradas, O Livro de Kells, 794-806 d.c.

Exercício curto 05: **Capitular ilustrada.**

A partir da noção de letras capitulares ilustradas presentes em iluminuras da época medieval, e a partir de noções gráficas de Iluminuras celtas, é pedido ao aluno que produza **uma letra capitular ilustrada**.

O tema para a realização da capitular ilustrada será uma série de televisão ou filme, sendo a letra capitular escolhida a que melhor defina a série ou filme a partir do título (Ex: “**M**” de “The **M**andalorian”, “**P**” de “**P**ocoyo”). Como resultado, **remetendo para o tipo de ilustração celta**, a letra ilustrada será tendencialmente bidimensional e abstrata, muito ornamentada, deverá tirar partido do uso de linhas de diferentes espessuras, deverá tirar partido do uso da cor. A letra capitular ilustrada, resultante, deverá conseguir manter a leitura enquanto letra (ter legibilidade) e deverá remeter para a série de televisão em que se baseia (reconhecimento dos elementos representados/ compostos).

Enviar a imagem da letra capitular e um texto de até 150 palavras que enquadre e justifique as opções tomadas em cada uma das representações relacionando a especificidade da imagem em relação à técnica usada na representação, questões relacionadas com composição, pistas visuais, uso de cor, o modo como a capitular ilustrada remete para o tipo de ilustração pedido e alguma outra questão relacionada que possa ser pertinente.

Trabalho a ser concretizado por forma analógica ou digital, conforme escolha justificada pelo aluno. Procurem ser claros na vossa comunicação (visual e escrita). Procurem planear bem o trabalho, gerir o tempo e produzir imagens apelativas e profissionais.

Cada imagem enviada será um jpg não superior a 10Mb e o texto será entregue em formato pdf. Os ficheiros serão entregues com as seguintes identificações: Ex05-nomeAluno.pdf (justificação escrita) e Ex05-nomeAluno.jpg (a imagem).

Discussão partilhada e acompanhamento do exercício (desenhos de preparação, tentativas, dúvidas, partilhas…) no Fórum da UC, entre 23/11 e 02/12 às 18H. A entregar por Moodle em 05/12 até às 23h59m. Não serão aceites ficheiros entregues em data ou hora posterior. Não serão aceites ficheiros que não sejam entregues pelo link disponibilizado no Moodle de História da Ilustração e da Representação.

CRONOLOGIA

c. 30 000 anos
- Imagens nas paredes das cavernas
- Ferramentas e pigmentos naturais

200 d.C. - Xilogravura

105 d.C. - Stencil

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

Final séc. XV - Gravura (metal)

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

c. 1600
- São utilizadas ferramentas como a Camera Obscura para projetar imagens sobre papel ou tela

Final séc. XVIII - Litografia

1780
- Em Inglaterra (Londres) são vendidas as primeiras tintas de aguarela 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 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

1907 - Serigrafia

1904 - Impressão Offset

desde 1888
- São utilizadas máquinas fotográficas pequenas e portáteis
- Em 1907 surge a fotografia a cores

1905 - Linografia

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 arrojadas

desde 1970
- Surgem os videojogos

desde 1975
- Surgem os Home computers
- Passa a haver acesso a programas de edição de imagem

1993 - Surge a Impressão Digital

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

15 000 a 10 000 ac
1ºs registos escritos

105
Invenção do papel por T`Sai Lun

1045
Invenção dos caracteres amovíveis por Pi Sheng

1276
Inicio da produção de papel na Europa, em Fabriano, Itália

1450
Invenção da técnica de impressão tipográfica por Johann Gutemberg

1460
Surge o primeiro livro com ilustrações

1470
Nicolas Jenson recria os tipos de letra romanos

1530
Claude Garamond é o primeiro a criar e comercializar tipos e fontes tipográficas

1722
É criada a fonte Caslon Old Style

1760
Início da Revolução Industrial

1796
Aloys Senefelder desenvolve a técnica da Litografia | Em 1799 é encontrada a Pedra de Rosetta

1816
Primeira utilização de uma fonte sem serifa | Em1840 é emitido o 1º sêlo postal, o "Penny Black" e no mesmo ano inicia-se a 2ª fase da Revolução Industrial

1861
William Morris surje com o Movimento Atrs and Crafts

1880
Invenção do Halftone | Em 1886 surge a máquina de linótipos e no mesmo ano surge o método "Monotype"

1890
Surge o movimento Art Nouveau

1907
Surge o processo da reprodução em serigrafia

1910
Surgem o Modernismo e as vanguardas | Em 1916 surgem o Dadaísmo e o De Stijl | Em 1918 o Construtivismo

1917
James Montgomery Flagg
cria o cartaz "I Want YOU for the U.S. Army"

1928
Jan Tschichold escreve o livro "A Nova Tipografia" | Eric Gill cria a fonte Gill Sans | Em 1931 Harry Beck cria o mapa do Metro de Londres

1919
É criada a Bauhaus, na Alemanha

1950`s
Surge o Estilo Internacional, baseado no De Stijhl e em "A Nova Tipografia"

1932
Stanley Morison supervisiona a criação
do Times New Roman, para o jornal londrino *Times*

1960`s
Surge a contra-cultura com o Psicadelismo e surge a Pop Art como reação à arte abstrata | Em 1961 é criado o Letraset, que permite a qualquer pessoa fazer composição tipográfica

1940
Primeiro número da revista *Print*

1990
A Adobe lança o programa Photoshop. Tim Berners-Lee desenvolve a World Wide Web,
a linguagem de programação HTML e cria o conceito de endereço eletrónico. Surge a New Wave

1956
Paul Rand cria o logotipo para a IBM

1957
Max Miedinger cria o Helvética

1985
A Aldus lança o programa Pagemaker. A Manhattan Design cria o logotipo MTV | Em 1985 é lançado o programa Phontographer

1959
Primeiro número da revista *Communication Arts*

1984
A Apple lança o Macintosh. É lançada a revista Emigré, uma das primeiras publicações a ser criada em *Desktop Publishing* (DTP)

1969
É criado o primeiro rato para computador

1976
Adrian Frutiger destaca-se como tipógrafo devido ao sistema numérico que desenvolveu para a Univers | Em 1977 é criado por Milton Glaser o icónico "I Love New York"| Em 1981 é fundada a 1ª *digital type foundry*, a Bitstream | Em 1981, Neville Brody revoluciona o design de revistas, misturando, exagerando e distorcendo velhos e novos tipos de letra, desafiando questões de legibilidade

1990
Surge a New Wave, como reação ao Estilo Internacional. Procura quebrar a rigidez do uso de grelhas padronizadas, procura a experimentação, o usoexpressivo da tipografia, o texto como parte da mensagem e não só como veículo da mensagem

Suportes para registo e visualização de mensagens visuais:

. Parede

. Pedra

. Cerâmica

. Argila

. Cera

. Osso

. Tecido

. Madeira

. Metal

. Papiro

. Pergaminho

. Papel

. Écran

Técnicas para criação e reprodução de mensagens visuais:

. Pintura

. Desenho

. Stencil

. Xilogravura

. Impressão tipográfica

. Gravura

. Serigrafia

. Colagem

. Fotografia

. Estampagem

. Litografia

. Impressão Offset

. Impressão digital

. Impressão 3D

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação

Nuno Fragata Marques | 2022/2023 | S1

Arlequim e Pierrot, Brinquedo de papel da Época vitoriana

Exercício curto 05: **Capitular ilustrada.**
A partir da noção de letras capitulares ilustradas presentes em iluminuras da época medieval, e a partir de noções gráficas de Iluminuras celtas: **uma letra capitular ilustrada**.

Tema: série de televisão ou filme
A letra ilustrada será tendencialmente bidimensional e abstrata, muito ornamentada, deverá tirar partido do uso de linhas de diferentes espessuras, deverá tirar partido do uso da cor.

A letra capitular ilustrada, resultante, deverá conseguir manter a leitura enquanto letra (ter legibilidade) e deverá remeter para a série de televisão em que se baseia (reconhecimento dos elementos representados/ compostos).

Ilustração ao longo da História 02

Imagem e Escrita

Registo | Comunicação | Design

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação

Panfleto medieval, s.d.

O Livro de Durrow, o homem, símbolo de Mateus, 680 d.c.

O Livro de Durrow, primeira página do Evangelho de S. Marcos, 680 d.c.

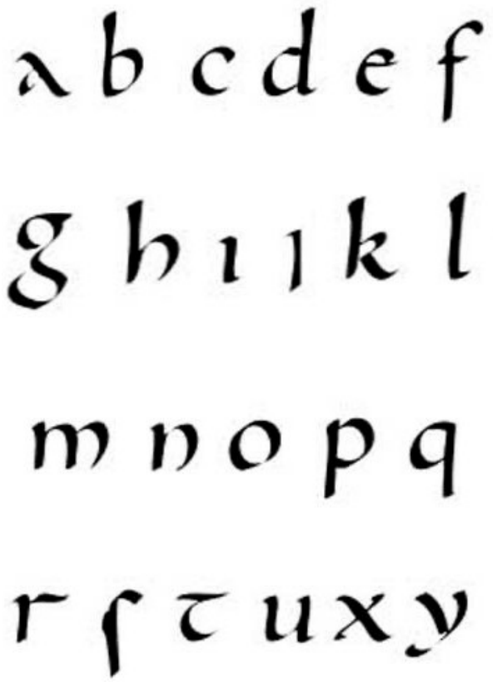
O Livro de Kells, 794-806 d.c.

O Carolíngio

Carlos Magno, rei dos Francos, assumiu o poder no ano 800. A totalidade da Europa Central fica sob o seu domínio. Carlos Magno tenta recuperar a ideia de Império e institui o sistema feudal, em que os nobres latifundiários detêm poder ditatorial sobre os camponeses que trabalham os campos.

Carlos Magno fez reformas e ordenou a cópia de importantes manuscritos religiosos. O layout das páginas tornou-se *standard*, tentando-se fazer o mesmo com o estilo de escrita e de decoração. Foram criadas as minúsculas Carolíngias (ou Carolinas), as antepassadas do alfabeto de caixa baixa. Estas letras de formas claras eram práticas e de escrita fácil. As minúsculas Carolíngias tornaram-se *standard* em toda a Europa durante algum tempo, mas com o passar dos anos voltaram as influências e características regionalistas. As Capitais Romanas foram estudadas e adaptadas para cabeçalhos e Letras Iniciais. Estas letras iniciais não eram caligráficas, mas sim desenhadas cuidadosamente com mais de um gesto simples.

Como no início da Idade média se perdeu muito do conhecimento das artes antigas, a forma de representação também sofreu alterações. Voltou-se a representar de forma naturalista, tentando alcançar a ilusão de profundidade espacial. Há uma separação entre a representação de cariz figurativo e a representação de cariz ornamental. Tornam-se elementos de *design* distintos.



Letra minúscula carolingia.

Expressionismo pictórico Hispânico

A Península Ibérica, isolada do resto da Europa por montanhas, não foi inicialmente abrangida pela reforma Carolíngia. Em 711, um exército árabe atravessou o Estreito de Gibraltar e conquistou o território. Os colonos mouros misturaram motivos Islâmicos com motivos da tradição cristã para criar um design próprio para os seus manuscritos.

Os Quatro cavaleiros do Apocalipse, 1047 d.c.

Passaram a ser usadas superfícies planas de cor intensa, por vezes com elementos de estrelas, rosetas e polígonos em cores contrastantes. Os desenhos, planos e esquemáticos ganhavam contornos muito presentes. Dá-se importância a uma comunicação direta e frontal, não deixando espaço para a criação de ambiente, profundidade ou atmosfera. A maioria das ilustrações era emoldurada por motivos decorativos, de padrões intricados que lembram os azulejos mouros. Há um interesse na geometria e na cor pura.

O Quarto Anjo, 1047 d.c.

Manuscritos Românicos e Góticos

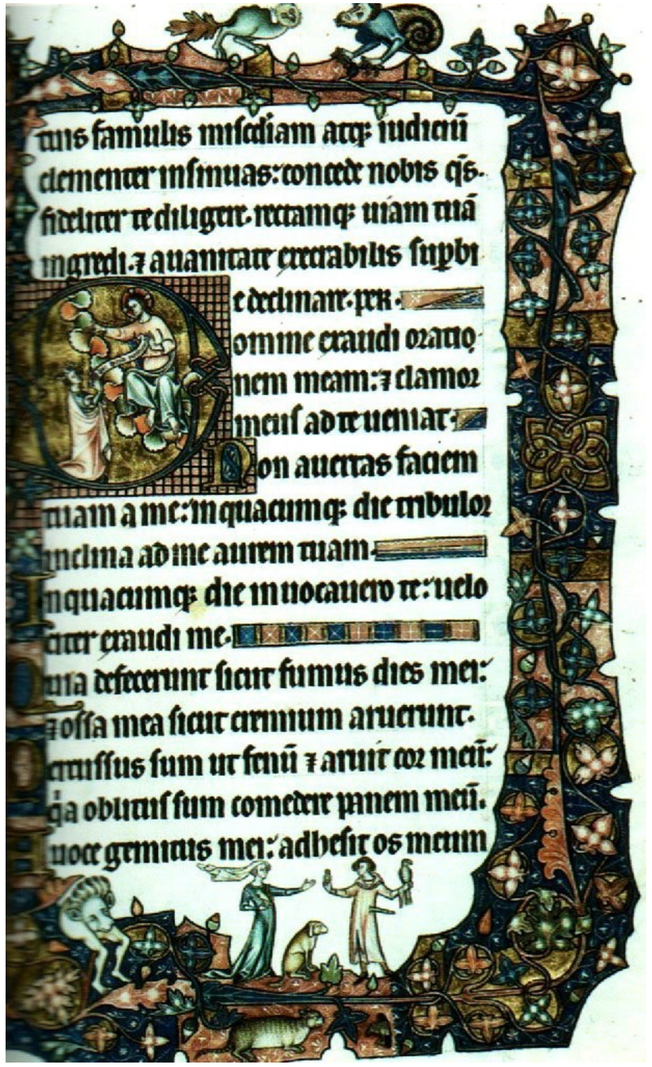
O período Românico (1000 – 1150) testemunhou um renascer do fervor religioso e de um feudalismo ainda mais forte. Os Europeus empreenderam 10 Cruzadas na tentativa de conquistar a Terra Santa. Os Mosteiros atingiram o seu apogeu, e grandes livros litúrgicos incluindo Salmos, Bíblias e Evangelhos eram produzidos em grande número. Pela primeira vez tornou-se possível criar características de design comuns e universais. O desenho linear ganha importância, assim como a distorção das figuras de modo a haver uma maior integração no design da página. A representação de profundidade deixa de ter importância e as figuras passam a ser colocadas diante de fundos de folha dourada ou padrões texturados.

As multiplas formas de adoração a Deus, 1265 d.c.

A partir de metade do séc. XII, o Românico evolui para o Gótico, que irá durar até ao período do Renascimento (que terá início no séc. XIV, em Itália). Neste período de transição, os poderes dos senhores feudais é restringido por leis. As aldeias e vilas crescem até se tornarem cidades. A Agricultura deixa de ser a base do poder político, passando essa base a ser o comércio e o dinheiro substitui as terras enquanto medida de riqueza.

Durante o séc. XIII, a expansão das universidades leva a uma expansão no mercado dos livros. Como exemplo, 20 000 dos 100 000 habitantes de Paris eram estudantes das universidades. Com o aumento da literacia e da procura de livros, a produção dos mesmos passa também a ser feita por privados e não somente pelos religiosos.

No período Gótico, o tipo de letra mais utilizado é o *Textura* (do Latim *Texturus*), um tipo de letra em que os traços verticais são inicialmente desenhados, sendo a seguir acrescentados os restantes traços e serifas para construir cada letra. Quase não existem traços redondos. As letras e os espaços eram condensados de forma a conseguir colocar o máximo de informação escrita em cada página.

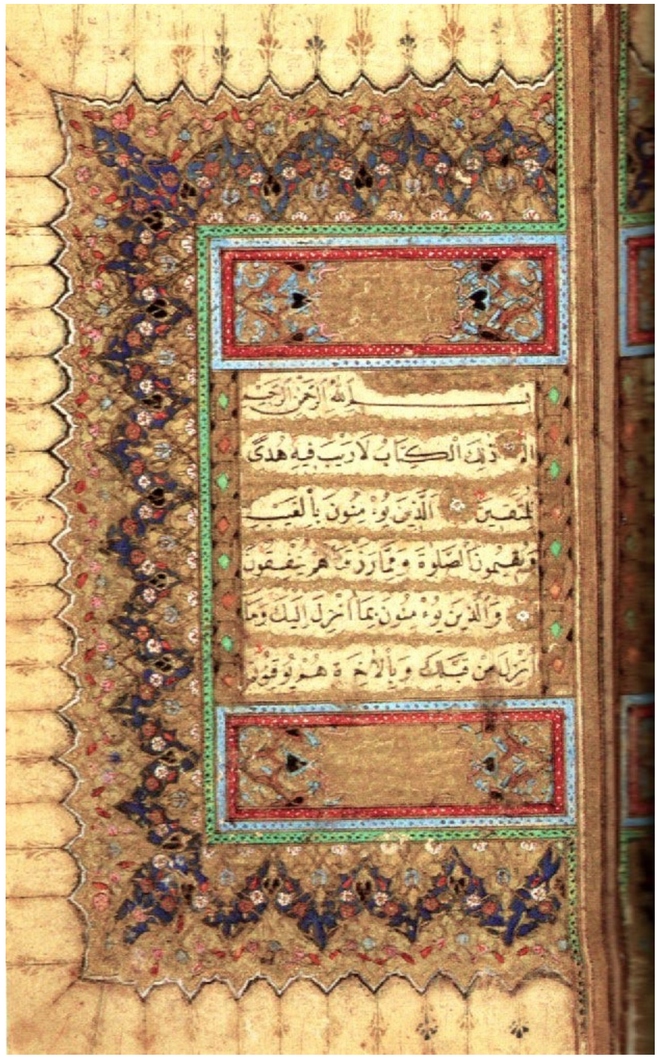


Página do Ormsby Psalter, 1265 d.c.

Manuscritos Islâmicos

A religião Islâmica emerge dos ensinamentos do profeta Maomé, registados no livro sagrado, o Corão. Este livro sagrado lança as bases da vida religiosa, social e civil nas sociedades islâmicas desde o Mar Báltico à África equatorial, da costa atlântica Africana à Indonésia. Centenas de milhares de cópias do Corão foram produzidas, desde pequenas versões de bolso a riquíssimas versões imperiais ornamentadas. Maomé instiga à aprendizagem da leitura e da escrita, e a caligrafia depressa se torna um importante instrumento para a religião e o governo. A defesa da literacia das mulheres leva ao aparecimento de importantes calígrafas e estudiosas. O amor pelos livros permeia a cultura islâmica. As bibliotecas islâmicas eram maiores que as europeias e a produção de manuscritos era muito superior. Do séc. VIII ao séc. XV, a ciência islâmica não teve rival e chegaram até nós mais de dez mil manuscritos científicos desta época.

Ao longo dos séculos, a ornamentação tornou-se mais e mais elaborada, com arabescos e geometrismos intrincados, que se tornavam representações e expressões transcendentais da natureza sagrada do Corão. As formas geométricas que contêm as letras são envolvidas por desenhos orgânicos rítmicos (plantas ou arabescos abstratos).



Frontispício de manuscrito do Corão, 1739

As ilustrações figurativas não eram utilizadas porque a sociedade islâmica opunha-se à representação de criaturas vivas, partindo do princípio que só Deus poderá criar vida e que os mortais não deveriam criar representações ou imagens que pudessem ser idolatradas. Este foi um princípio rigidamente adotado em várias áreas muçulmanas, mas noutras áreas, as imagens eram permitidas em aposentos privados e nos haréns dos palácios.

Os manuscritos islâmicos têm uma tradição longa e variada, com diversas escolas, influências e abordagens estéticas. A proximidade geográfica com a Ásia a Este e com a Europa a Oeste permitiu assimilar influências de outras culturas. Por mais de mil anos, os manuscritos islâmicos mantiveram uma tradição de excelência artística, com a sua produção a ser continuada muito depois de o método de reprodução tipográfica ter substituído os manuscritos noutras zonas.

Grandes trabalhos de manuscritos islâmicos eram encomendados ainda durante o séc. XIX.

Manuscrito Islâmico, 1700

As Iluminuras do final do período Medieval

Durante as décadas de transição, em que a época medieval se tornou no Renascimento europeu, a produção de manuscritos iluminados para uso privado teve um crescimento de importância. No início do séc. XV, os “Livros das Horas” tornam-se os livros mais populares na Europa. Eram livros privados, com textos religiosos para cada hora do dia, orações e calendários com datas dos dias de santos importantes. Nestes livros, as ilustrações dominam. Há a procura da representação em profundidade e da criação de atmosfera. A produção dos manuscritos iluminados continuou até às primeiras décadas do séc. XVI, tornando-se extinta com a produção dos livros tipográficos.

Livro das horas, c. Séc. XV.

O Renascimento

Impressão tipográfica é o nome dado à impressão realizada com pedaços de madeira ou metal, móveis e reutilizáveis, tendo cada pedaço de metal ou madeira a forma de uma letra esculpida numa das faces. Com o surgimento da impressão tipográfica, potencia-se a capacidade de comunicação humana. A escrita permitiu ao homem documentar, registar eventos e informações independentemente da passagem do tempo ou do local do registo.

A impressão tipográfica vem permitir a reprodução rápida e económica da informação escrita.

Fatores que levam ao surgimento da impressão tipográfica na Europa:
-A grande procura de livros por parte da emergente Classe literata e dos estudantes, que desta forma “roubaram” o monopólio da literacia ao Clero e criaram novos mercados;

-Os livros manuscritos serem caros e de produção demorada (livros de 200 páginas demoravam até 5 meses para serem produzidos);

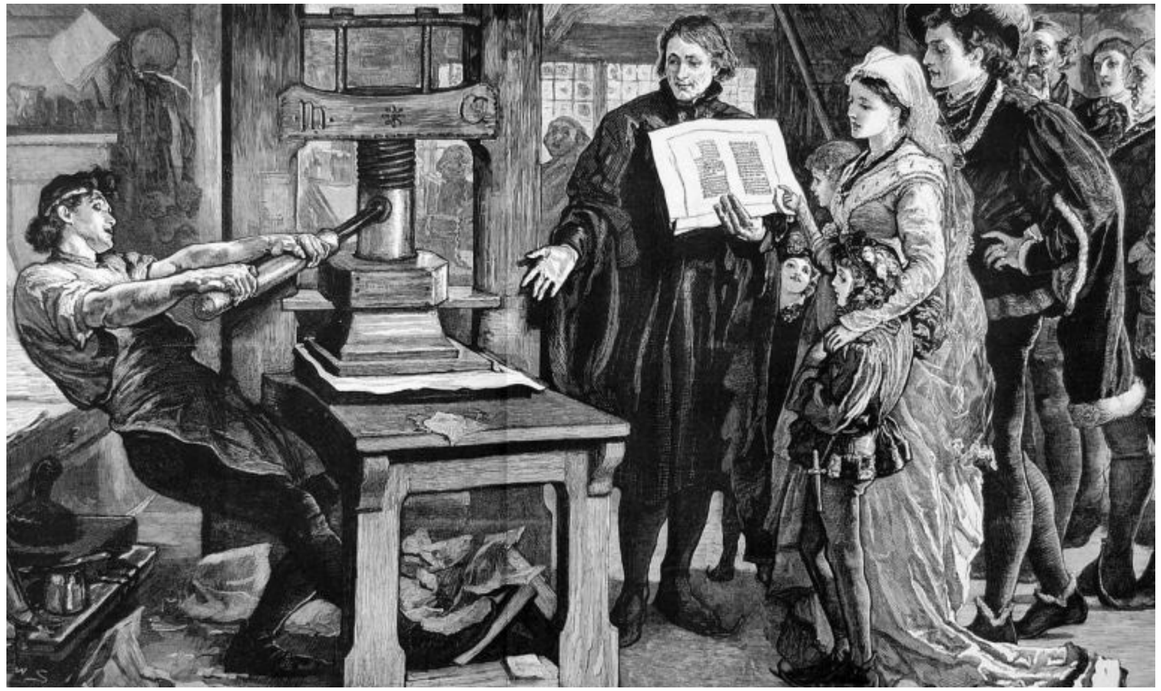
-O custo da produção dos pergaminhos (a partir das peles de ovelhas) ser tão grande como a produção do próprio livro.

Tipo móvel (ou amovível).

Em 1424, a biblioteca da Universidade de Cambridge era composta por 122 livros manuscritos, e as coleções pessoais de alguns nobres eram normalmente compostas por menos de duas dúzias de volumes. O valor de um livro era comparável ao valor de um terreno. O crescimento da procura levou mercadores independentes a formar autênticas linhas de montagem para produção de livros a partir de pergaminhos, com especialistas em lettering, iniciais decoradas, ilustradores, aplicadores de folha de ouro e encadernação. Esta resposta à explosão da procura no mercado dos livros manuscritos não era, no entanto, suficiente.

Sem o papel, a rapidez e eficiência da impressão teria sido inútil. A técnica de fabrico do papel vem da China para a Europa, tornando possível a existência de um abundante suporte para a impressão. Após ter chegado à Europa, a partir das rotas comerciais do Oceano Pacífico para o Mediterrâneo, seriam precisos mais 600 anos para o papel chegar ao mundo Árabe. O papel surge na Península Ibérica em meados do séc. XII, introduzido pelos árabes. Em 1276 é criada em Itália (Fabriano) uma fábrica de produção de papel. Em Troyes, França, é criada uma fábrica de produção de papel em 1348.

A marca-d'água, emblema produzido pela pressão de um molde esculpido, sobre a folha de papel, é usada em Itália em 1282. Os desenhos mais usuais para estas primeiras marcas-de-água eram animais, sereias, unicórnios, flores e símbolos heráldicos.



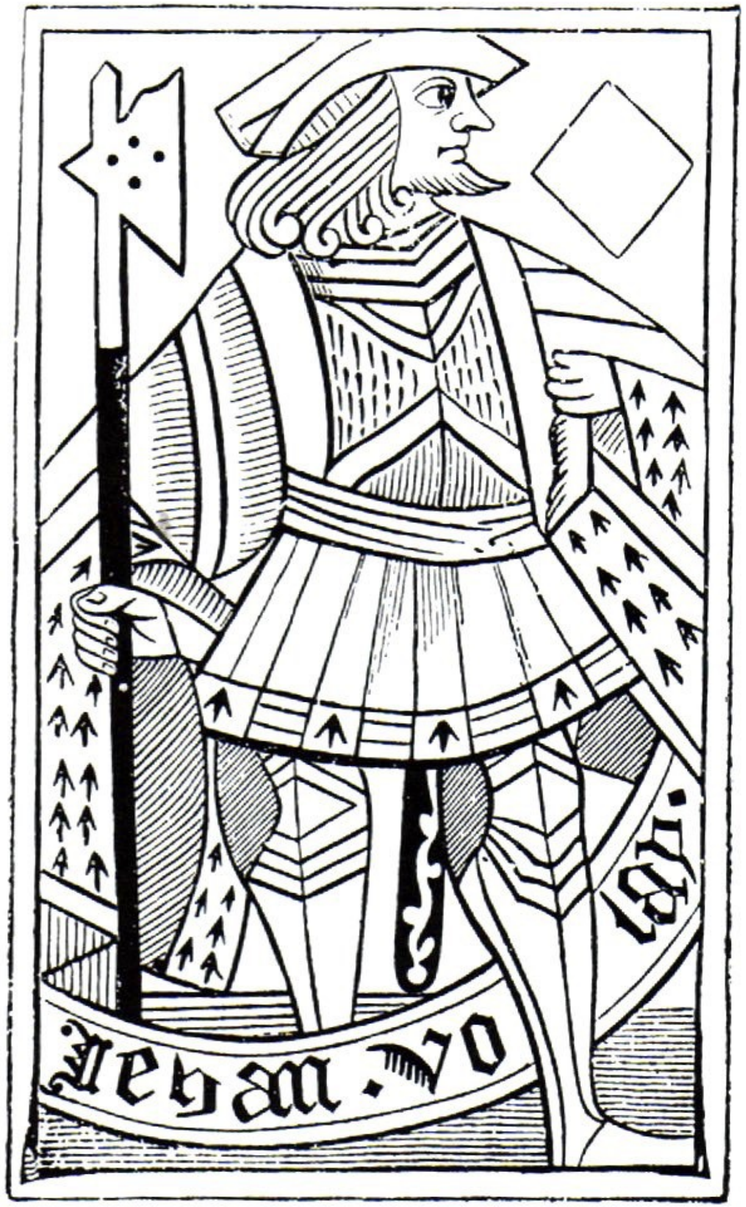
Gravura acerca do processo de impressão tipográfica.

As primeiras impressões de xilogravura na Europa

Após as Cruzadas terem aberto a Europa à influência Oriental, chega à Europa a impressão em relevo, juntamente com o papel. As primeiras manifestações de impressão por meio da xilogravura são cartas de jogo e imagens religiosas.

Em 1415, o Duque de Milão jogava com cartas de marfim, com imagens pintadas por vários artistas. Os Nobres Flamengos jogavam com cartas produzidas em chapas de prata. Ao longo da Europa, as classes baixas jogavam em tabernas, com cartas impressas por blocos sobre o papel. A produção de cartas é o primeiro sinal da capacidade de democratização gerada pela impressão. Todos podiam aceder à imagem impressa. Os jogos dos Reis, tornavam-se assim os jogos dos camponeses e dos artesãos.

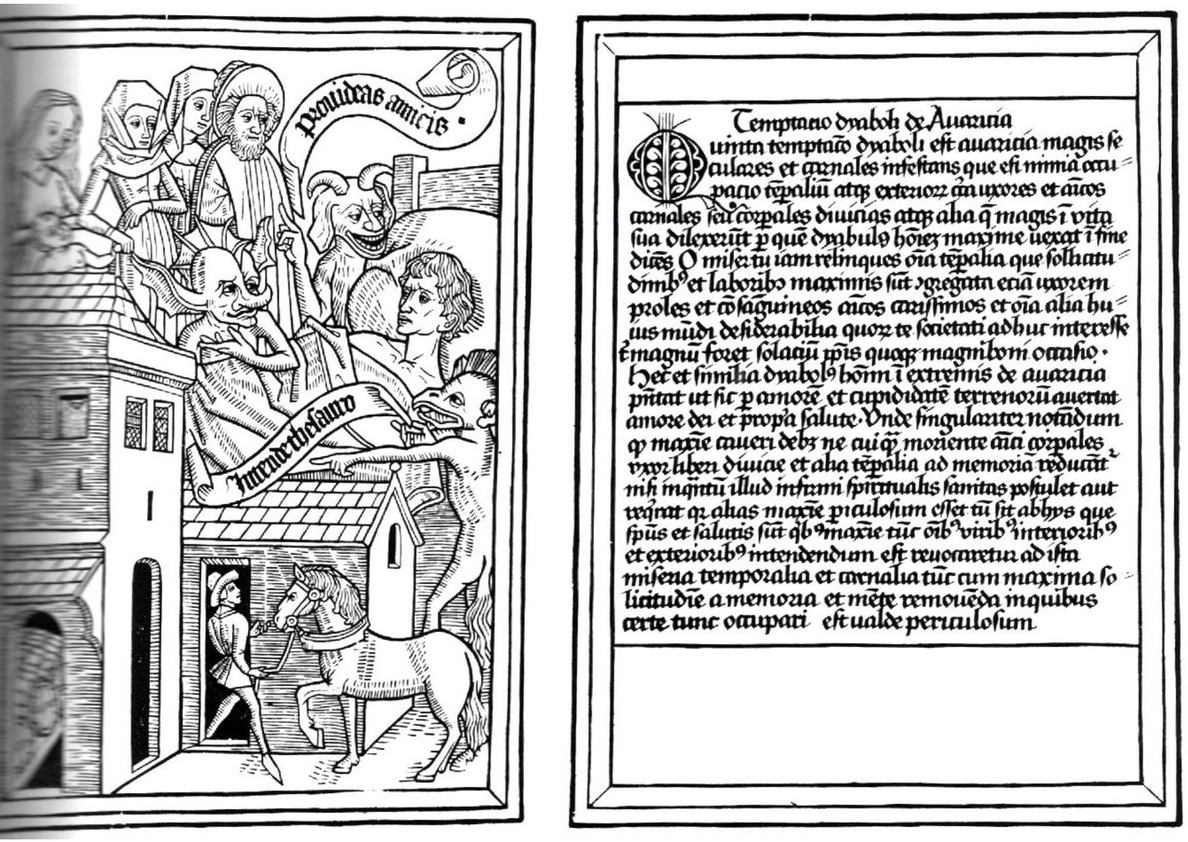
A importância destas cartas transcende o seu valor enquanto entretenimento pois introduzem as massas a noções de reconhecimento de símbolos, sequência, e dedução lógica.



Valete de ouros, carta de jogo, Xilogravura, c. 1400

As primeiras impressões em xilogravura com função comunicativa conhecidas na Europa são impressões de figuras de santos, desde pequenas impressões do tamanho da palma da mão até imagens maiores, de 25 x 35 cm. As imagens e texto eram escavados no mesmo bloco de madeira. Estas primeiras impressões evoluíram para os livros de blocos, que eram livros de imagens e pequenos textos religiosos. Cada página era feita a partir de um bloco de madeira e impressa de uma só vez. Como as impressões que chegaram até nós foram impressas nos Países Baixos após 1640, não sabemos se a impressão por blocos precedeu a impressão tipográfica. As ilustrações têm formas simplificadas, similares às da Banda desenhada. Estas impressões eram usadas como forma de educação religiosa dos iletrados. Á medida que o grau de literacia sobe durante o séc. XV, esta forma de difusão de informação entra em declínio. O assunto mais frequente destas folhas impressas era o Apocalipse.

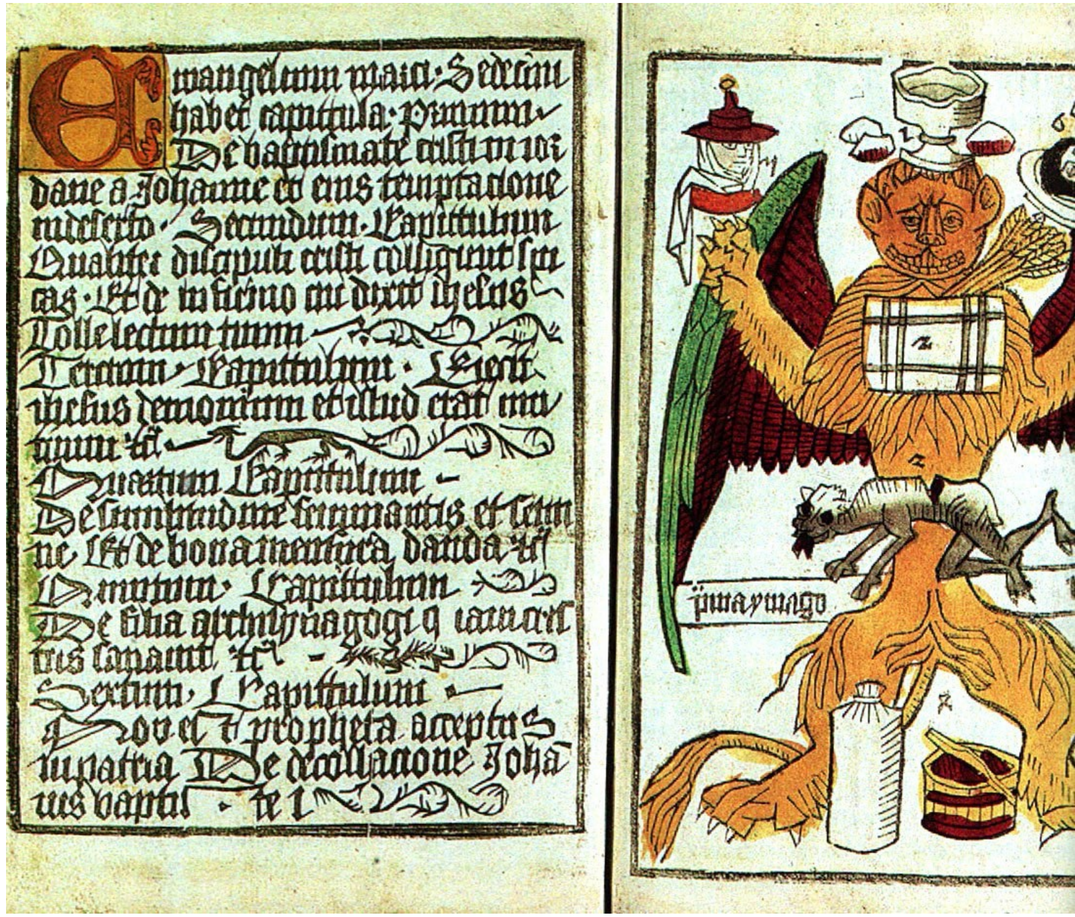
S. Cristovão, Xilogravura, 1423



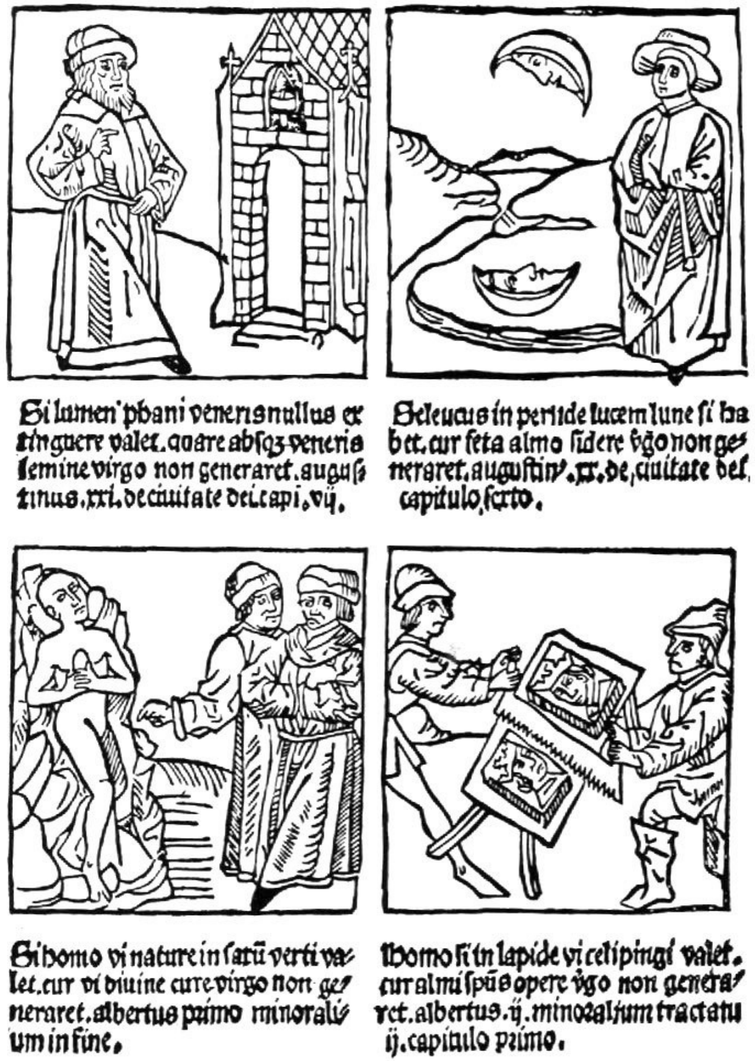
Páginas de *Ars Morendi*, 1466

Os Ars Morendi (manuais sobre a “arte de morrer”), aconselhavam acerca da preparação para a hora final. A população europeia estava a ser dizimada pela Peste Negra (a peste bubónica), que matou um quarto dos habitantes do continente durante o séc. XIV. A morte era uma preocupação constante. Os Ars Morendi podem ser vistos como uma primeira forma de propaganda impressa, pois incitavam os fiéis a, na hora da morte, se libertarem dos laços familiares e dos laços com o materialismo, deixando os bens para a Igreja.

A maioria dos livros de xilogravura era composta por trinta a cinquenta folhas. Algumas impressões eram coloridas à mão. Por vezes era usado stencil, para aplicar cores planas em determinadas áreas. Os primeiros livros de blocos eram impressos fazendo pressão manualmente com uma borracha. O resultado deixava bastantes marcas do gesto e da pressão e não permitia que a folha fosse impressa na frente e verso. Assim, cada folha dupla (dobra ao meio) era seguida de duas páginas em branco, que eram normalmente coladas de forma a permitir fluidez na leitura do livro.

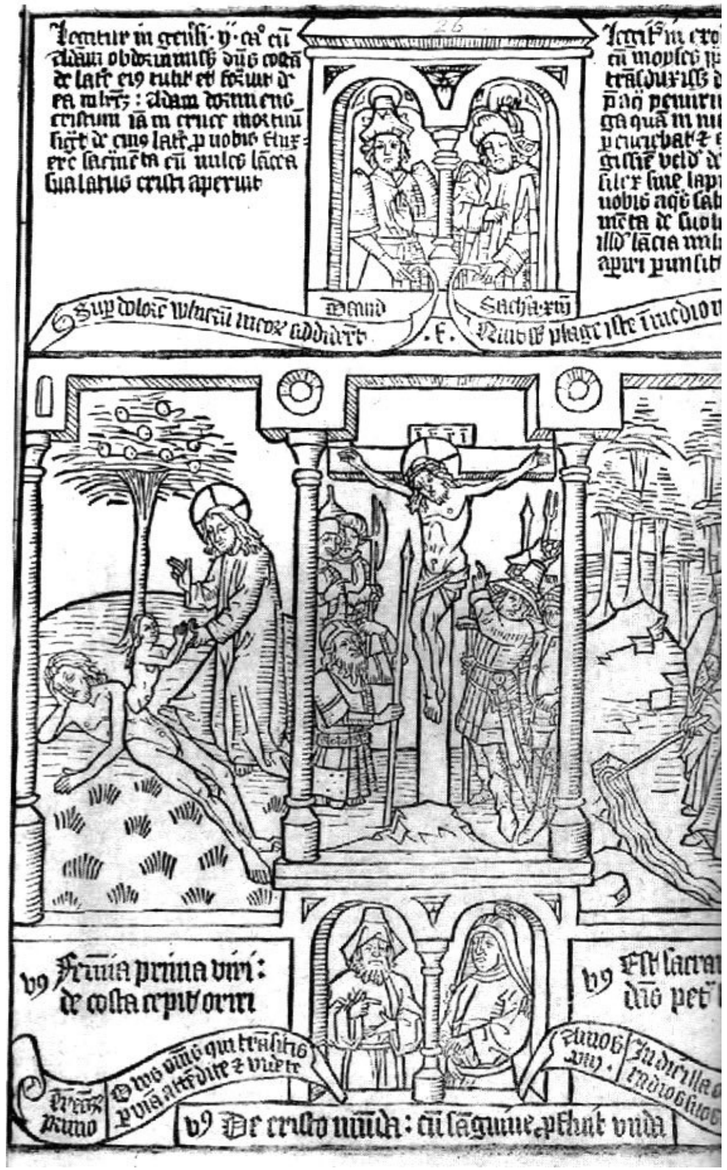


Páginas de *Ars Morendi per Figuras*,c. 1470



A História da abençoada Virgem, página de livro, Xilogravura, 1400s

Anunciação, Xilogravura, s/ data



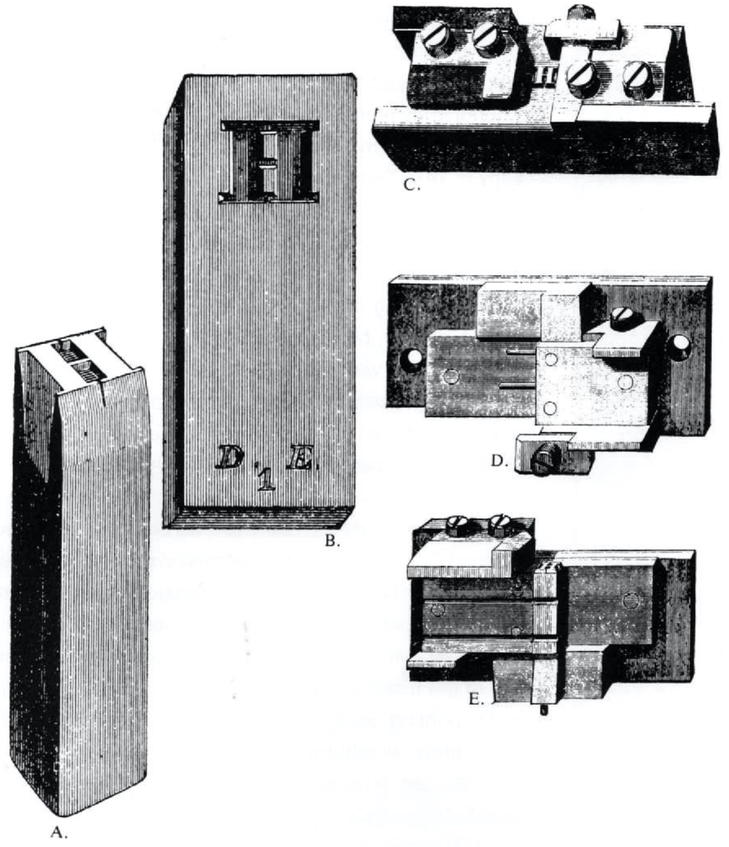
Página da *Bíblia Pauperum*, 1465

A letra K de um Alfabeto Grotesco, c. 1464

A impressão tipográfica na Europa

Com o papel disponível, o conhecimento da impressão por meio da xilogravura e o crescente mercado para livros, procura-se mecanizar a sua produção. Impressores na Alemanha, Países Baixos, França e Itália, procuravam desenvolver métodos que ao colocassem em vantagem competitiva.

A História diz-nos que Johann Gutenberg, um aprendiz de ourives, criou o primeiro sistema de impressão tipográfica em 1450. O primeiro livro impresso foi a Bíblia de quarenta e duas linhas.

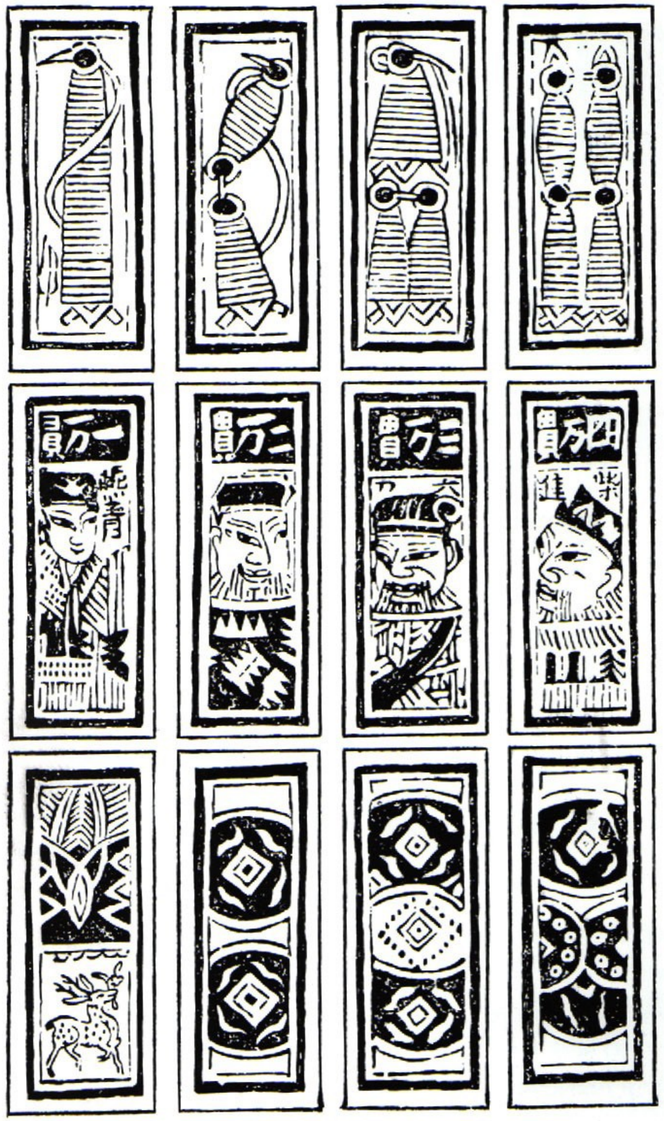


O sistema de produção de Tipos de Gutenberg, ilustração do séc. XIX

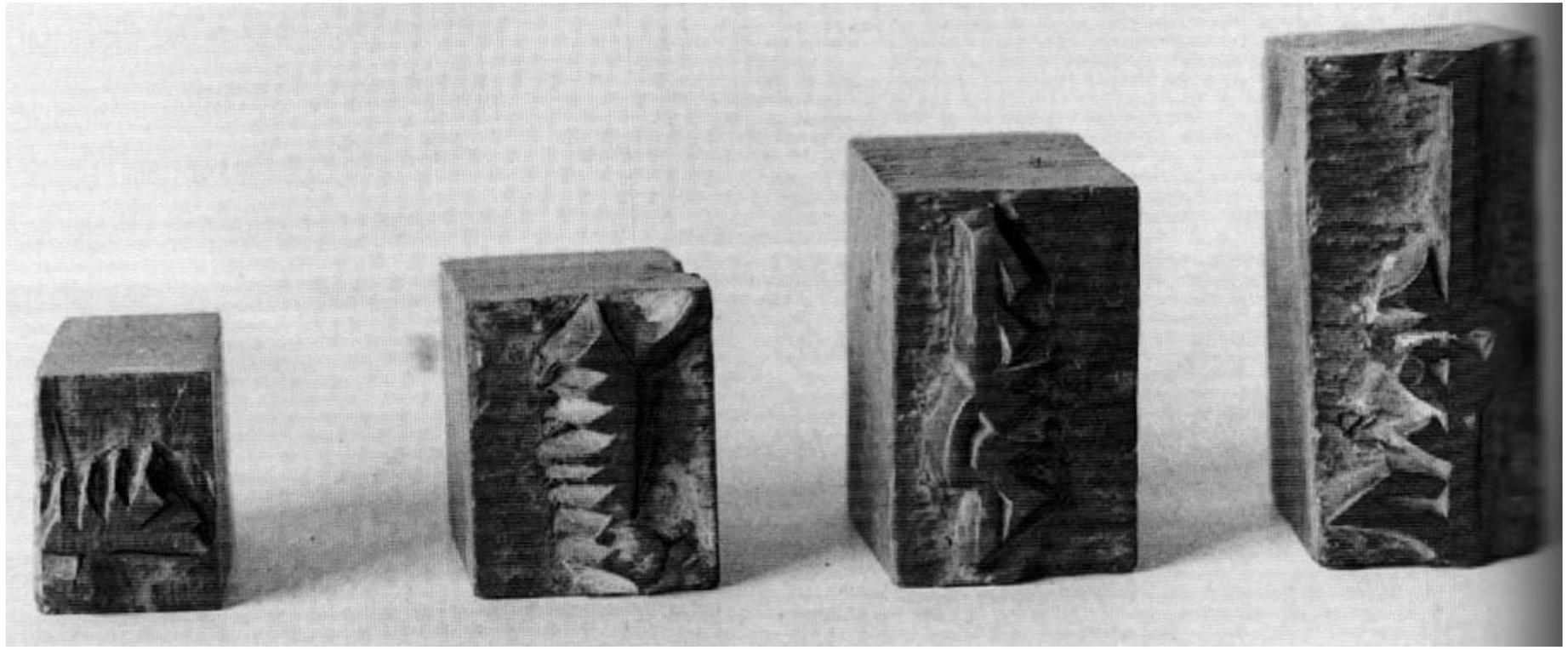
Johann Gutenberg, pág.s da Bíblia de Gutenberg, 1450-55

A impressão tipográfica não evolui diretamente com a utilização de caracteres de madeira porque a madeira é algo frágil.

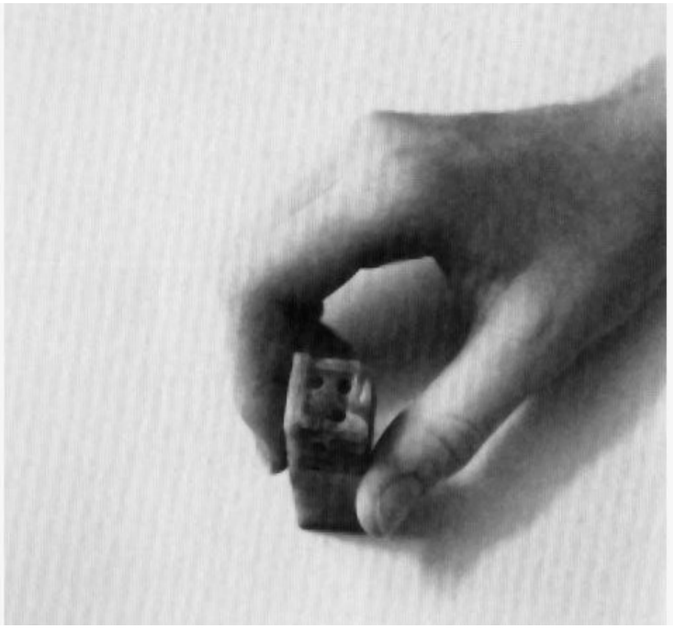
Na China, a impressão por blocos de madeira permaneceu popular muito depois da invenção da tipografia, mas os Chineses não tinham a necessidade de se preocuparem, por exemplo, com os espaçamentos entre caracteres. Na Europa, a existência de cerca de duas dúzias de caracteres e a preocupação com o espaçamento entre letras e entre palavras para melhorar a legibilidade torna necessária a criação de um sistema que permita a reutilização de tipos móveis, independentes entre si.

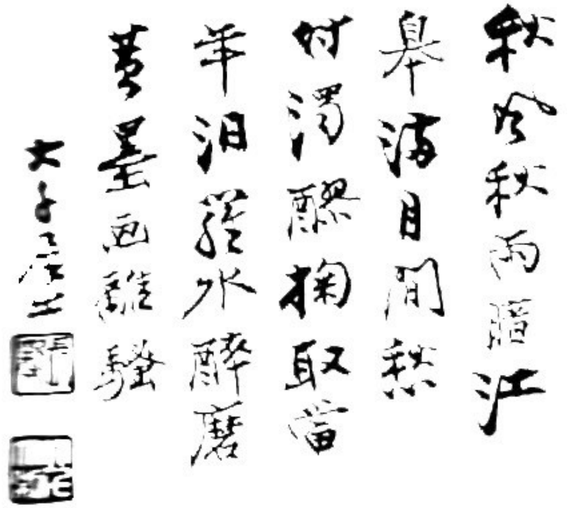


Cartas de jogo Chinesas, Xilogravura, s.d.



Tipos móveis chineses

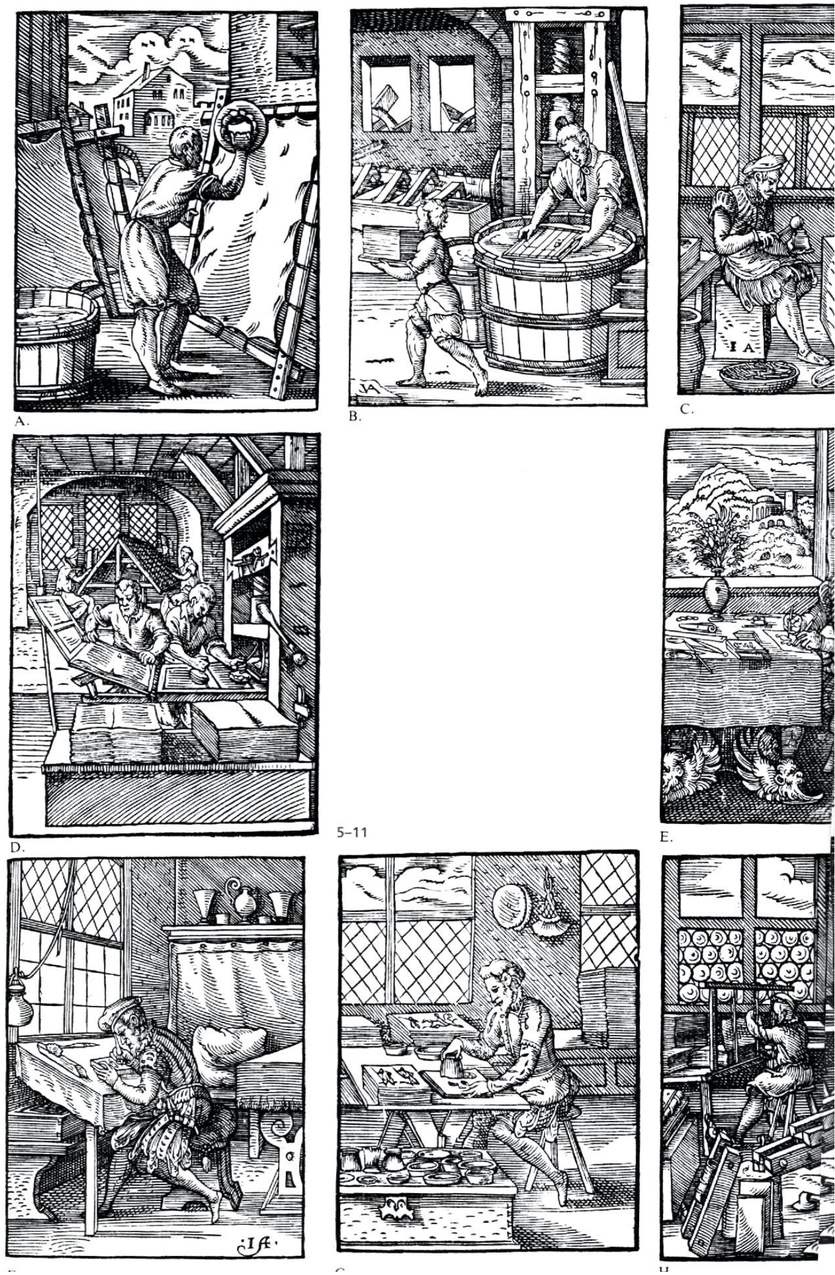




Tipos móveis chineses

Como base para a realização das impressões, Gutenberg escolheu o tipo de letra compacta Textura, muito usado pelos copistas Alemães da época. Os primeiros tipógrafos procuraram competir diretamente com os copistas. Os primeiros caracteres impressos quase não se conseguem distinguir de uma boa caligrafia. Os tipos eram gravados no topo de pequenas barras de metal. Quando colocados lado a lado para formar a composição, os blocos tinham todos a mesma altura. Gutenberg criou uma liga metálica própria para a fabricação dos tipos e uma tinta própria para tintar os tipos (aquela que funcionava com a madeira não era própria para ligas metálicas). Todos os tipos, depois de utilizados, eram guardados individualmente numa caixa própria.

O processo de impressão e a prensa de Gutenberg estiveram em uso, com pequenas alterações, durante 400 anos. A velocidade da produção e a qualidade consistente foram as suas maiores vantagens relativamente à xilogravura e à tintagem manual. O primeiro centro de produção tipográfica foi estabelecido em Mainz, Alemanha, mas rapidamente a tipografia se expandiu para França e Itália.



Joost Amman, xilogravura),1568

Os três pássaros, gravura em cobre, c. 1450

Ao mesmo tempo que Gutenberg inventava a tipografia, era inventada a gravura em cobre. Um desenho é gravado numa chapa de cobre, que é tintada e impressa. Gutenberg poderá ter estado envolvido no processo de aperfeiçoamento desta técnica.

A impressão espalhou-se rapidamente. Por volta de 1480, 23 cidades do norte da Europa, 31 cidades Italianas, 7 cidades Francesas, e 6 cidades Espanholas e Portuguesas tinham prensas. Na Europa de 1450, eram produzidos panfletos, religiosos ou não, para venda ou distribuição gratuita. Eventualmente estes panfletos evoluíram para o cartaz, publicidade e jornal. A reprodução tipográfica transformou a falta de livros (e dos conhecimentos neles contidos), em abundância.

A invenção da tipografia é o avanço mais importante entre a invenção da escrita e a invenção dos meios eletrónicos de comunicação de massas, no séc.XX. A tipografia ajudou a sedimentar línguas e povos, ajudou a debater e espalhar os conceitos e ideias que estiveram na origem das Revoluções Francesa e Americana do séc.XVIII.

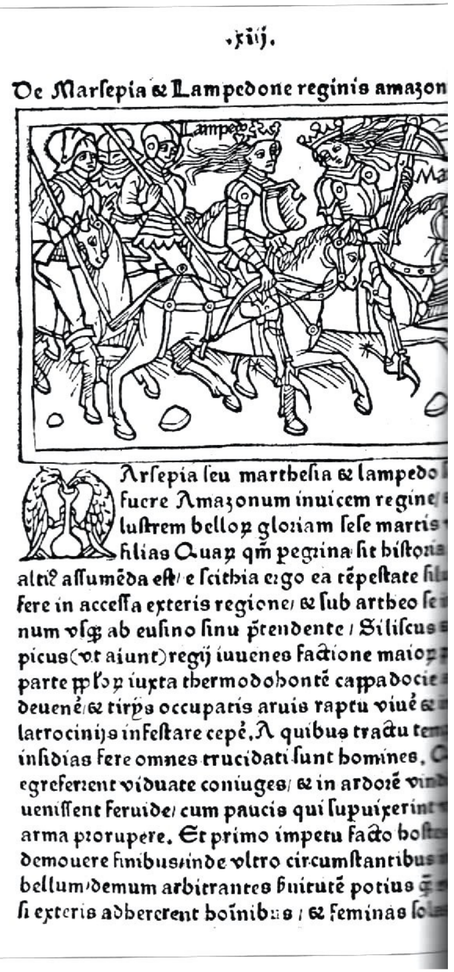
Os mesmos textos e informação passaram a estar disponíveis em diferentes línguas.

Ex Libris, Johannes Knabensberg, c. 1450

Os inovadores Renascentistas alteraram a perceção da informação através da criação de dois sistemas visuais. A pintura, evocava a ilusão do mundo natural através da representação de fontes de luz, modelação de luz e sombra, do ponto de vista e da perspetiva linear e atmosférica.

A tipografia criava a leitura ordenada, sequencial e repetitiva da informação e do espaço. Estes fatores contribuem para a criação de raciocínios lineares, para a categorização e compartimentação de informação (base do pensamento científico) e para a valorização do individualismo (característica dominante na sociedade Ocidental desde o Renascimento).

A tipografia contribuiu para a Reforma da igreja católica. Foi através da impressão tipográfica que Martinho Lutero difundiu as suas interpretações da Bíblia, que levaram a cisões na Igreja e à criação da Igreja Protestante. Tanto Lutero como o Papa Leão X usaram folhas impressas para difundir as suas ideias nesta disputa teológica.

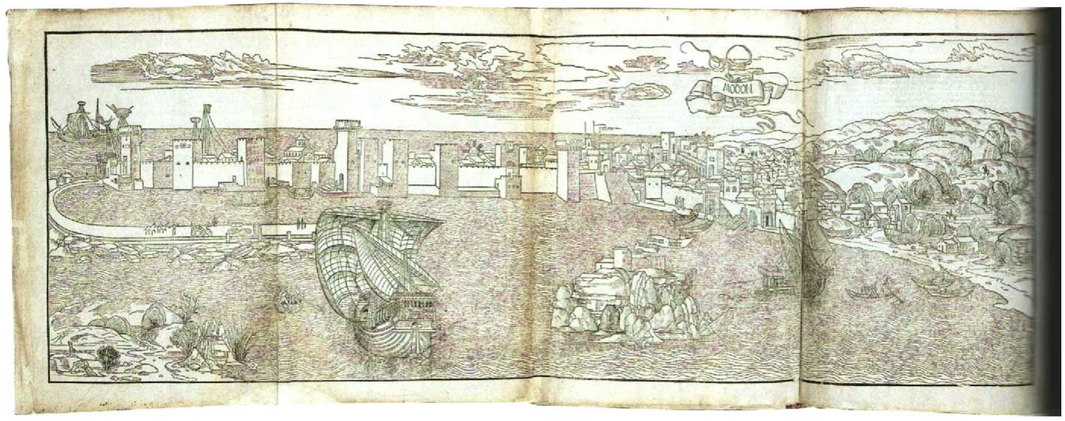


Albrecht Pfister (editor), ilustração da 2ª edição de ***Der Ackerman aus Böhmen***, c. 1463

Gunther Zainer (editor), ilustração de ***Spiegel des menschlichen Lebens***, 1475

Apesar de estar já espalhada pelo continente Europeu, a tipografia produzia em massa, mas raramente contribuía para avanços em termos de design gráfico. O próximo avanço provém da Alemanha, com a produção de livros ilustrados e panfletos, com colaboração entre ilustradores (blocos de madeira) e tipógrafos. Os ilustradores começam a ser reconhecidos e identificados nas fichas técnicas dos livros. Começam a aparecer livros com páginas dobradas em harmónio. Os principais centros de produção destas obras são Ulm e Nuremberga (que no séc XV se estabelece como o principal posto comercial da Europa central.

Nestas obras de colaboração prevalece um apurado sentido estético e de composição. Arrisca-se mais em termos de *layout* e na junção entre texto e imagem. São produzidas ilustrações de cidades europeias, de monstros imaginários, da criação do mundo, de símbolos imaginários.



Erhard Reuwich, ilustração de *Peregrinationes in Montem Syon*, 1486

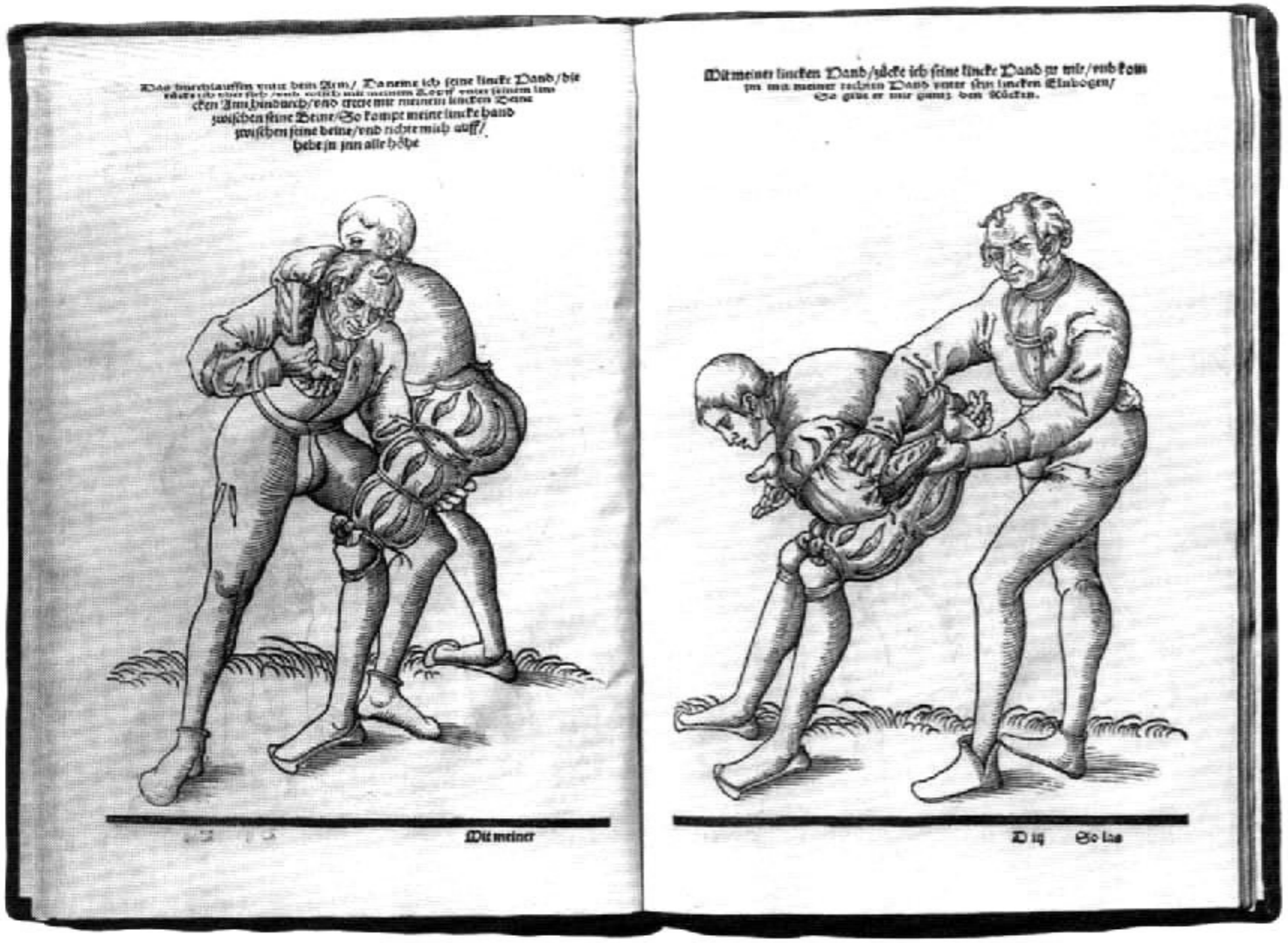
Anton Koberger, páginas de *Nuremberg Chronicle*, 1493

Em 1498, Albrecht Dürer publica “O Apocalipse”, versão em Latim e versão em alemão, ilustrada com uma sequência de 15 xilogravuras. Este livro de 32 páginas e 44,5 x 30,5 cm era composto por página de texto em duas colunas (à esquerda) e página de ilustração (à direita). A expressão gráfica e poder emocional do trabalho de Dürer não tinham precedentes. Aos 27 anos de idade, Dürer era famoso por toda a Europa.

Durante as primeiras décadas de existência da tipografia, os impressores e artistas gráficos Alemães estabeleceram o livro ilustrado como uma tradição nacional e espalharam o novo meio de comunicação para toda a Europa e para o Novo mundo.

Em simultâneo, um renascimento cultural desponta em Itália.

Albrecht Dürer, *Os quatro cavaleiros do Apocalipse*, 1498.

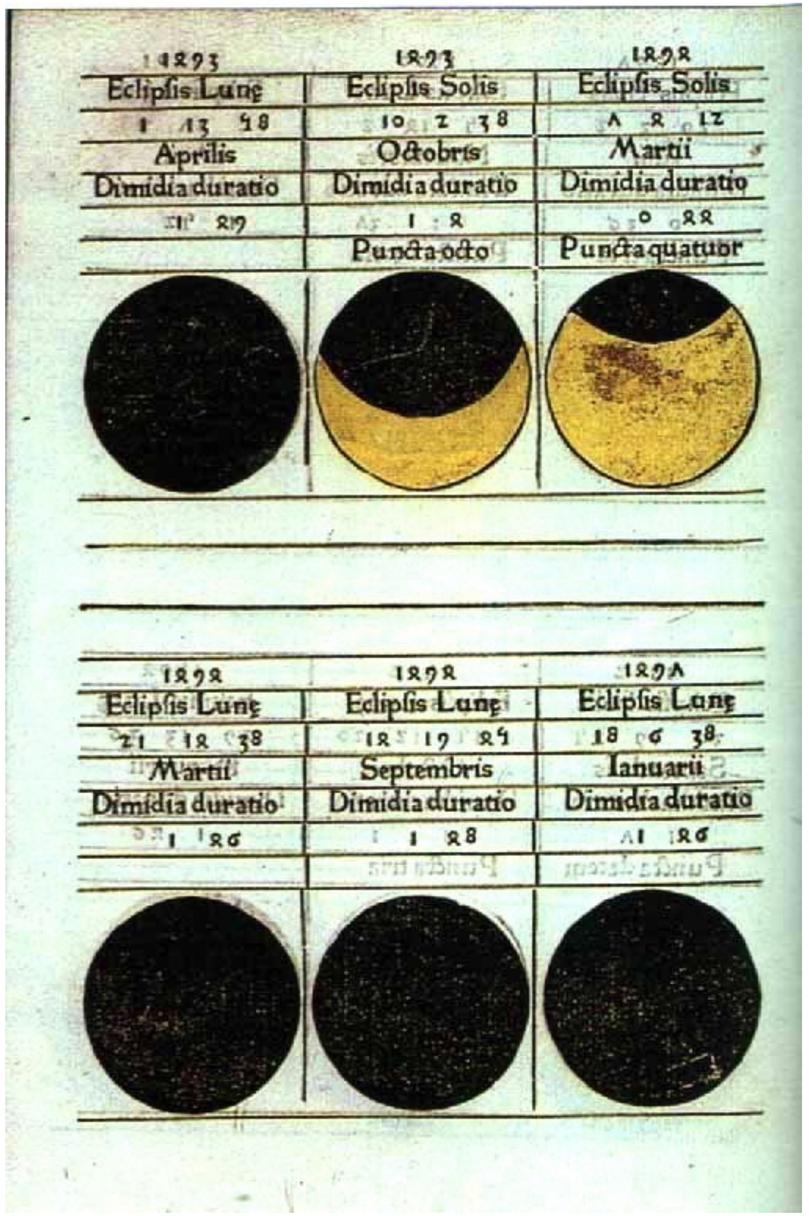


Hans Luft (editor) e Lucas Cranach, o novo, páginas de *Auerswalds Ringer-Kunst (A Arte da Luta)*, 1539.

Renascença italiana

Originalmente, o termo Renascimento denominava o período iniciado nos séculos XIV e XV em Itália, quando a literatura clássica Grega e Romana foi revivida e reinterpretada. Hoje o termo renascimento denomina o período de tempo que serve de transição entre a época medieval e o mundo moderno. O renascimento da literatura clássica e o trabalho dos humanistas italianos é um período marcado por inovações no *design* dos livros.

O *design* da tipografia, o l*ayout* das páginas, os ornamentos, as ilustrações e a abordagem ao que é o *design* de um livro, todos foram repensados pelos impressores e estudiosos italianos. A nova abordagem ao *design* de livros, diferente da abordagem alemã, iniciou-se em Veneza e teve continuidade ao longo das últimas três décadas do séc. XV. Veneza era o porto de entrada para o comércio com a Índia e o Oriente. Em 1469 foi impresso em Veneza o primeiro livro com páginas numeradas.



Erhard Ratdolt, Peter Loeslein e Bernhard Maler, página de ***Calendarium***, 1476.

Com o Renascimento surge uma nova filosofia relativamente à vida e ao modo de ver o ser humano, uma filosofia que promove o conhecimento, valor e dignidade humana. Este novo espírito surge acompanhado de novos estudos dos escritos das culturas Grega e Romana. Os escritos de Aristóteles são impressos de novo.

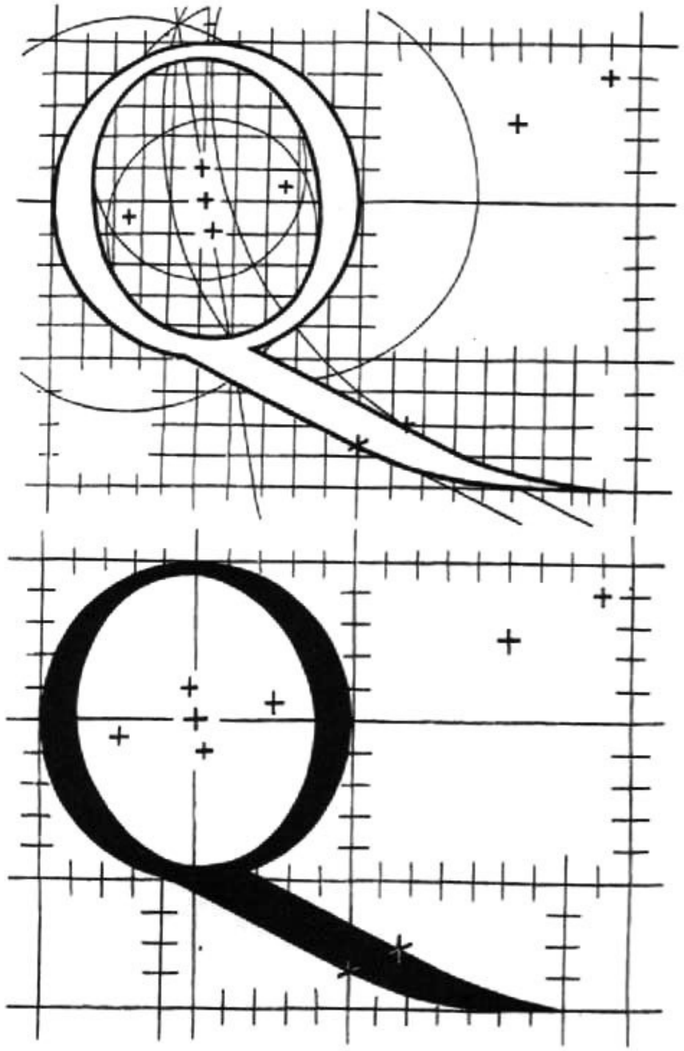
A colaboração cuidada e comunicação coordenada entre tipógrafos, impressores, ilustradores e autores levaram a uma integração excecional entre informação escrita e informação visual. Experimenta-se com tipos, afinam-se e corrigem-se problemas de visibilidade e reconhecimento visual. Em 1501 surge o protótipo do livro de bolso, uma edição das obras de Vergílio (de 7,7 x 15,4 cm), escrito com o primeiro tipo de letra itálico (que permite reduzir o espaçamento entre letras).

Erhard Ratdolt, Peter Loeslein e Bernhard Maler, páginas de *Calendarium*, 1476.

O livro tipográfico viajou da Alemanha para Itália como sendo uma espécie de livro manuscrito realizado com tipos. Uma série de inovações de design, como a criação da página - título, a criação dos tipos de letra romano e itálico, a impressão dos números das páginas, os ornamentos em blocos de madeira ou chapa metálica e a abordagem inovadora ao layout da página, à junção das ilustrações com o texto, permitiram aos impressores Italianos comunicar à posteridade o formato básico do livro tipográfico que conhecemos hoje.

Robert Estienne, frontispício para Bíblia, 1540.

Geoffroy Tory, Letra capitular, 1526.



Geoffroy Tory, construção da letra Q, livro ***Champ Fleury***, 1529.

Geoffroy Tory, alfabeto fantástico, livro ***Champ Fleury***, 1529.

ORONTII
FINEI DELPHIN. REGII
MATHEMATICARVM
PROFESSORIS:

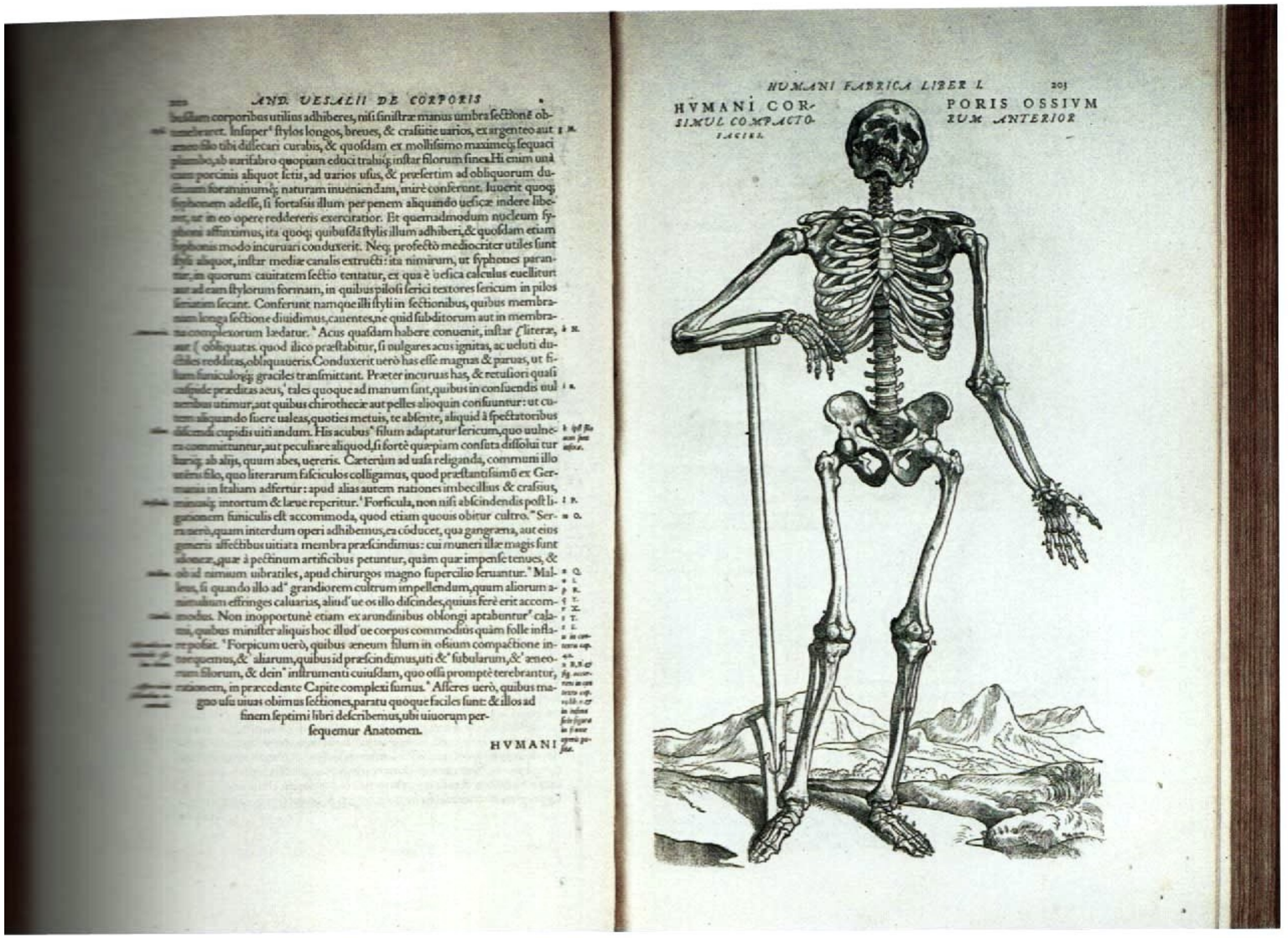
ARITHMETICA
Practica, libris quatuor absolu-
ta, omnibus qui Mathematicas
ipsas tractare volunt perutilis,
admodúmque necessaria: Re-
cens ab Authore castigata, au-
cta, & recognita, hoc est, in na-
tiuũ splẽdorem (quem priorum
impressorum amiserat incuria)
summa fidelitate restituta.

PARISIIS
Ex officina Simonis Colinæi.
1535.

Cum gratia & priuilegio Chri-
stianissimi Francorum regis.

Simon de Collines (editor) e Oronce Finé (designer), frontispício de ***Aritmetica***, 1535.

Johannes Frellonius (editor) e Hans Holbein, o jovem (ilustrador), páginas de *A Dança da Morte*, 1561.



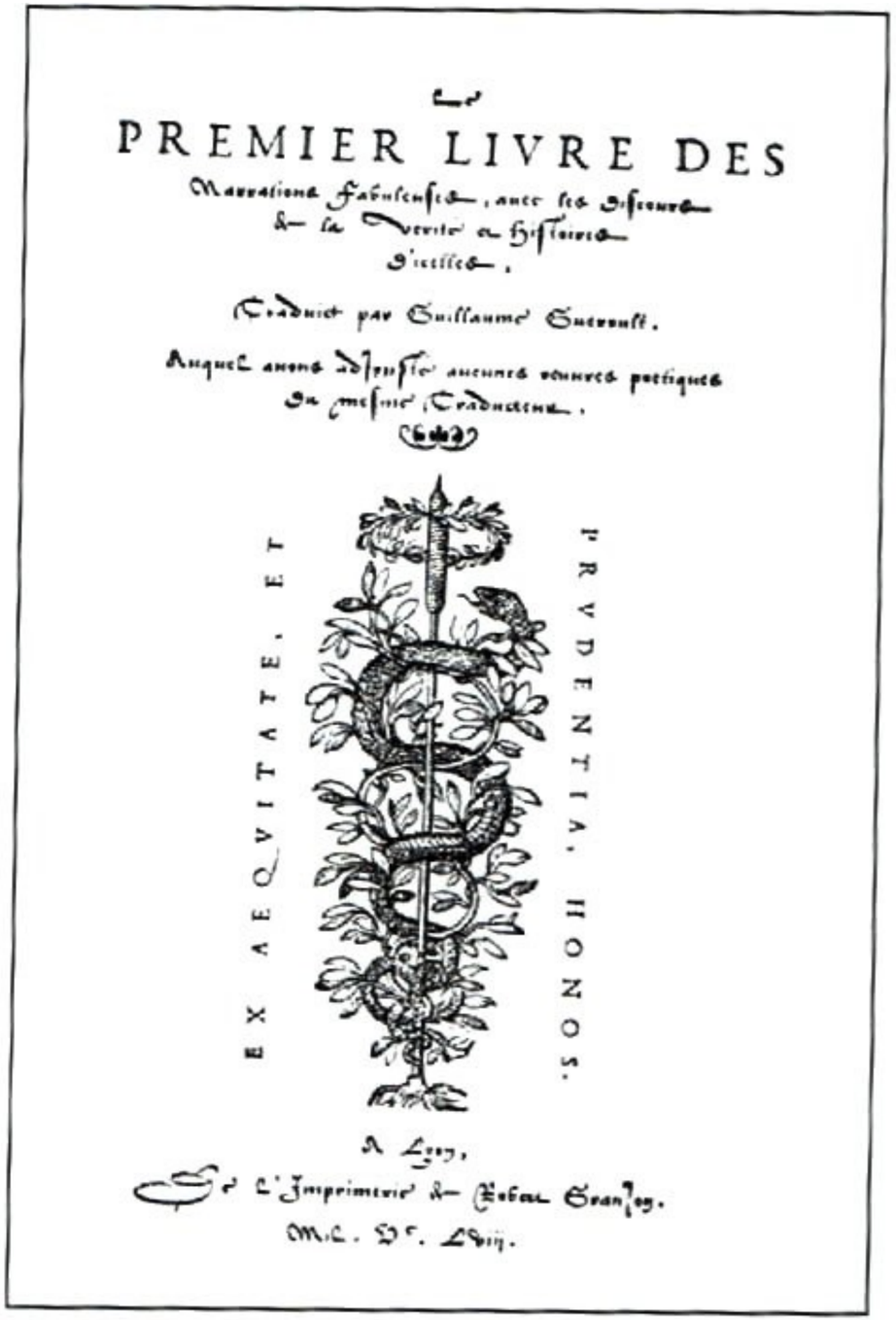
ANDR. VESALII DE CORPORIS

HVMANI FABRICA LIBER I. 203

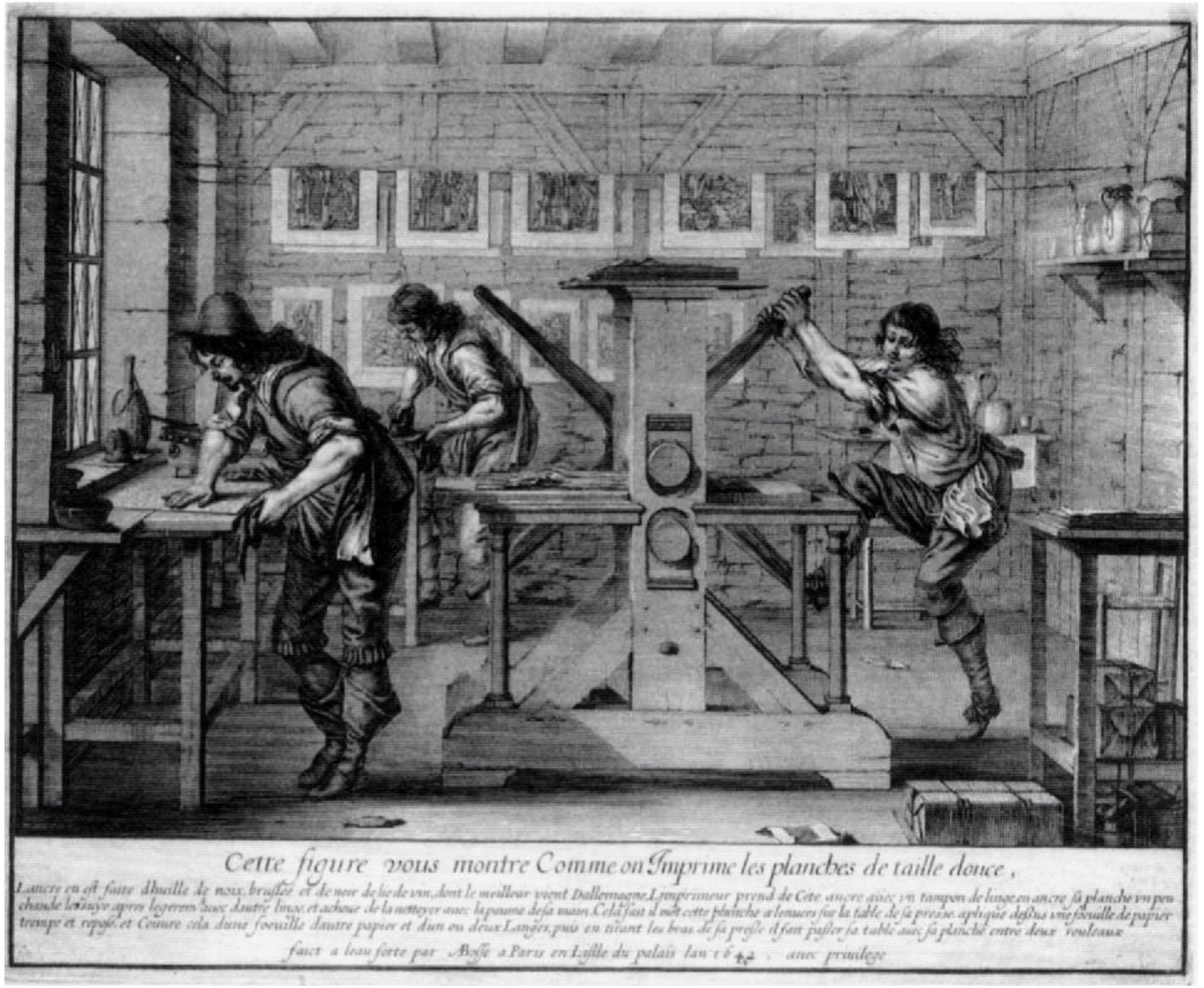
HVMANI CORSIMUL COMPACTO FACIEI.

PORIS OSSIVM RUM ANTERIOR

Johann Oporinus (editor), páginas de ***De Humani Corporis Fabrica***, 1543.

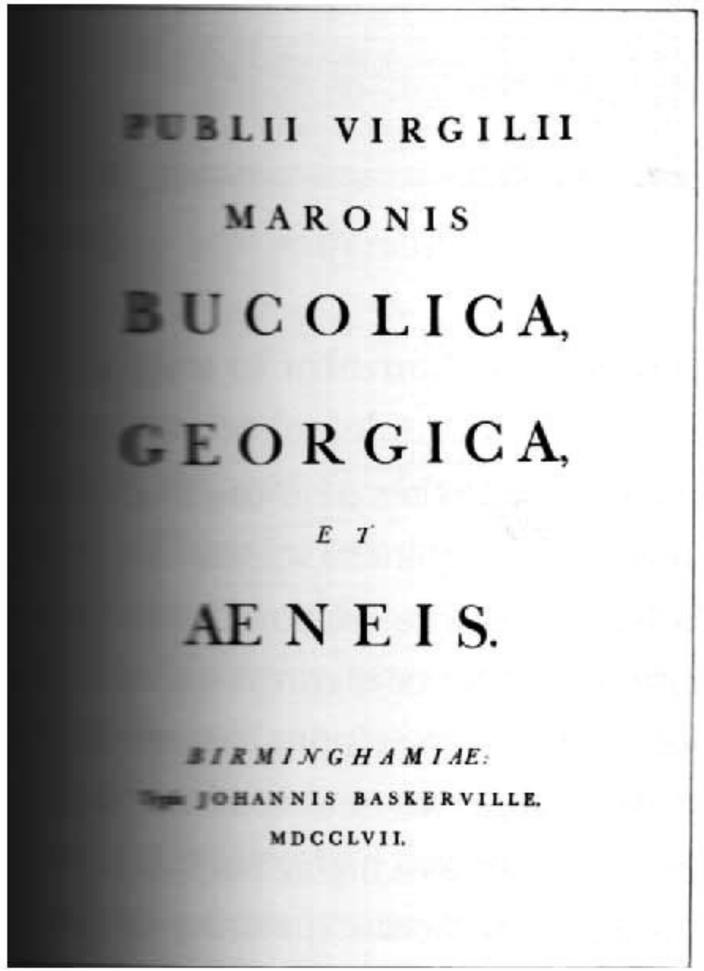


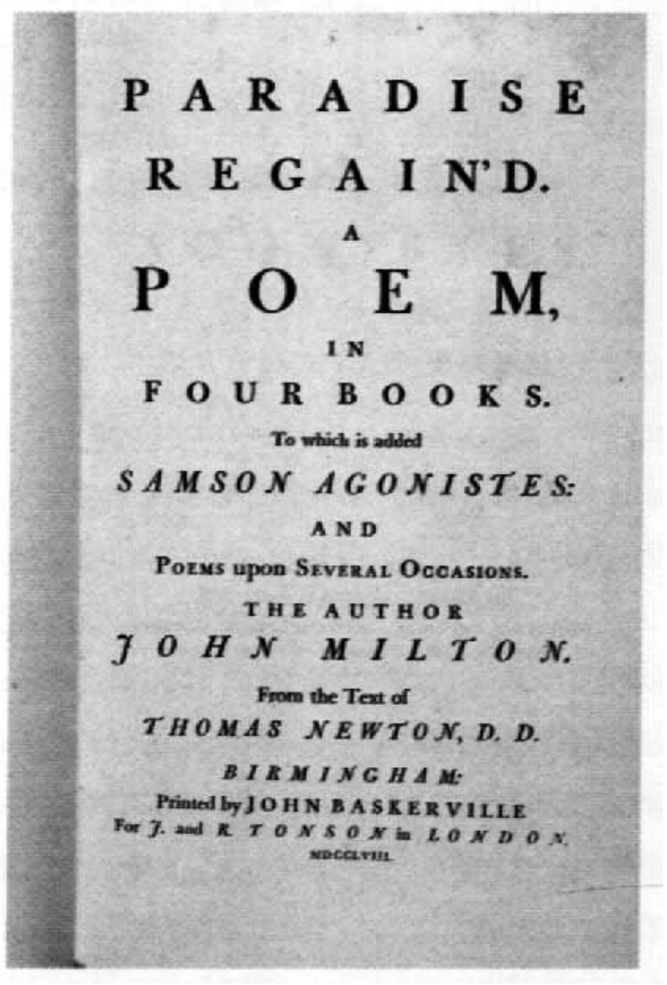
Robert Granjon, frontispício de *Le premier livre des narrations fabuleuses*, 1558.



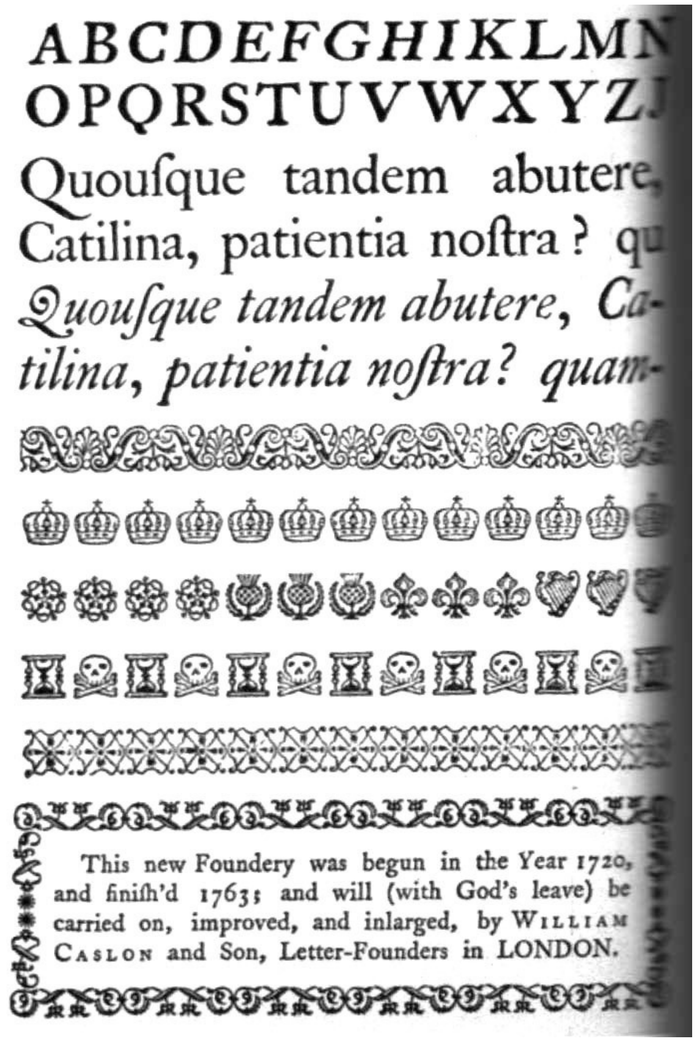
Abraham Bosse, *Printing Shop- The Plate Printer*, 1642.

"Roupa de Talhante", de *The Trades*, 1690.


PUBLII VIRGILII
MARONIS
BUCOLICA,
GEORGICA,
ET
AENEIS.
BIRMINGHAMIAE:
Typis JOHANNIS BASKERVILLE.
MDCCLVII.


PARADISE
REGAIN'D.
A
POEM,
IN
FOUR BOOKS.
To which is added
SAMSON AGONISTES:
AND
POEMS upon SEVERAL OCCASIONS.
THE AUTHOR
JOHN MILTON.
From the Text of
THOMAS NEWTON, D. D.
BIRMINGHAM:
Printed by JOHN BASKERVILLE
For J. and R. TONSON in LONDON.
MDCCLVIII.

John Baskerville, frontispício de ***Bucolica***, ***Paradise regained***, 1758.


ABCDEFGHIKLMN
OPQRSTUVWXYZJ
Quouſque tandem abutere,
Catilina, patientia noſtra? qu
Quouſque tandem abutere, Ca-
tilina, patientia noſtra? quam-
This new Foundery was begun in the Year 1720,
and finiſh'd 1763; and will (with God's leave) be
carried on, improved, and inlarged, by WILLIAM
CASLON and Son, Letter-Founders in LONDON.

William Caslon, *specimens* de tipografia Caslon romana e itálica, 1734.

Ille agmine longo
Tandem inter pateras et levia pocula serpens
Libavitque dapes, rursusque innoxius imo
Successit tumulo, et depasta altaria liquit.

AENEIDOS

LIBER QUINTUS.

Interea medium Aeneas jam classe tenebat
Certus iter, fluctusque atros Aquilone secabat,
Mœnia respiciens, quæ jam infelicis Elissæ
Collucent flammis. Quæ tantum accenderit ignem
Causa latet; duri magno sed amore dolores
Polluto, notumque furens quid femina possit,
Triste per augurium Teucrorum pectora ducunt.
Ut pelagus tenuere rates, nec jam amplius ulla
Occurrit tellus, maria undique et undique cœlum;
Olli cæruleus supra caput adstitit imber,
Noctem hiememque ferens; et inhorruit unda tenebris.
Ipse gubernator puppi Palinurus ab alta:
Heu! quianam tanti cinxerunt æthera nimbi?
Quidve, pater Neptune, paras? Sic deinde locutus,
Colligere arma jubet, validisque incumbere remis;
Obliquatque sinus in ventum, ac talia fatur:
Magnanime Aenea, non, si mihi Juppiter auctor

Pierre Didot (editor), páginas de *Bucolica, Georgica et Aeneis*, 1798.

AVIS

AUX SOUSCRIPTEURS

DE

LA GERUSALEMME

LIBERATA

IMPRIMÉE PAR DIDOT L'AÎNÉ

SOUS LA PROTECTION ET PAR LES ORDRES

DE MONSIEUR.

Les artistes choisis par Monsieur pour exécuter son édition de la Gerusalemme liberata demandent avec confiance aux souscripteurs de cet ouvrage un délai de quelques mois pour en mettre au jour la premiere livraison. Il est rarement arrivé qu'un ouvrage où sont entrés les ornements de la gravure ait pu être donné au temps préfix pour lequel il avoit été promis : cet art entraîne beaucoup de difficultés qui causent des retards forcés; et certainement on peut regarder comme un empêchement insurmontable les jours courts et obscurs d'un hiver long et rigoureux. D'ailleurs la quantité d'ouvrages de gravure proposés actuellement par

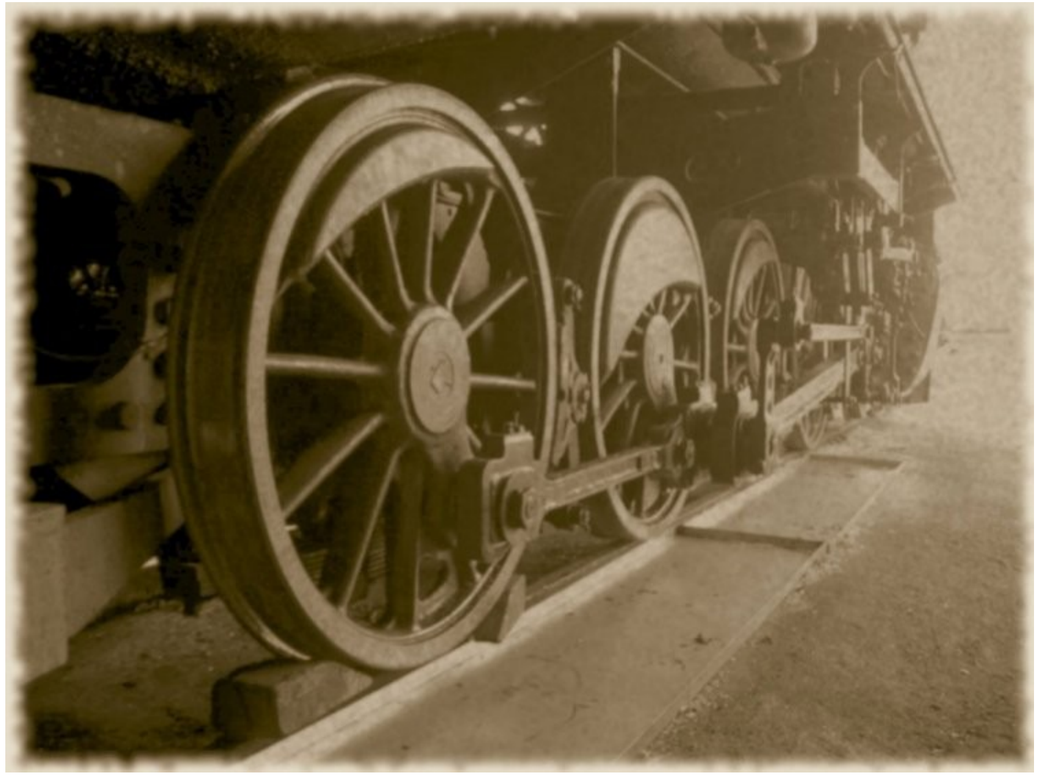
François Ambroise Didot, tipografia de um prospecto acerca da libertação de Jerusalém, 1784.

Iniciada em Inglaterra entre 1760 e 1840, a **Revolução Industrial** tornou-se um período histórico de mudanças sociais e económicas radicais.

Um dos maiores impulsos para a mudança da sociedade agrária para a sociedade industrial foi o aperfeiçoamento da máquina a vapor por James Watt, que a partir da década de 1780 começou a substituir a força animal e humana.

Durante o séc. XIX, a capacidades geradora de energia da máquina a vapor aumentou exponencialmente. Durante as últimas três décadas do século, a eletricidade e as máquinas a gasolina expandiram toda a capacidade de produção.

Desenvolveu-se a fábrica, com a produção mecânica, divisão de tarefas e linhas de produção. Novos materiais, assim como o aço e o ferro tornam-se abundantes.



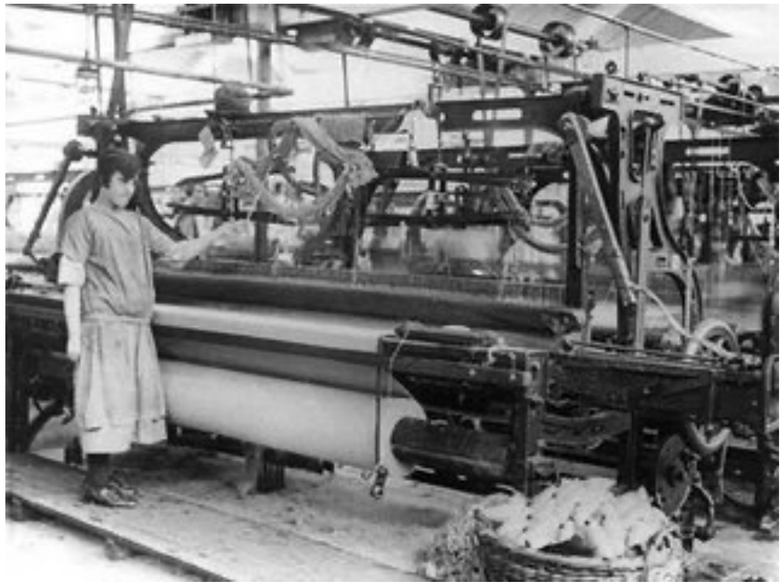
As cidades cresceram rapidamente, à medida que a população tenta deixar a economia de subsistência e procura melhorara as suas condições de vida. O poder político muda de mãos, passando da aristocracia para os capitalistas, comerciantes e até mesmo para a classe operária. Conhecimentos científicos são usados para melhorar técnicas de fabrico e materiais. A noção de domínio sobre a natureza e da capacidade de exploração dos recursos naturais do planeta para uso próprio criam uma confiança crescente.

O capitalista substitui o latifundiário enquanto detentor de poder na sociedade ocidental. O investimento em máquinas de produção em massa tornou-se a base de mudança na indústria. A população urbana, em franca expansão e com poder económico estimula a produção de produtos com melhorias tecnológicas.

As melhorias tecnológicas levam à produção em massa, que leva a maior variedade a preços mais acessíveis. À medida que este processo de procura e resposta se torna um ciclo, torna-se também a força motriz do desenvolvimento industrial e da utilização do *design* gráfico e da ilustração enquanto ferramentas de *marketing*.

Mas o processo da industrialização teve custos sociais elevados. Os trabalhadores (homens, mulheres e crianças) que trocavam as áreas rurais pelas urbanas trabalhavam treze horas por dia, com salários miseráveis e viviam em condições sanitárias terríveis. Era frequente perderem os empregos devido a recessões ou sobreprodução, falência de fábricas e de bancos ou por serem substituídos por produção mecanizada. No geral, as condições de vida melhoraram ao longo do séc. XIX, havendo no entanto um distanciamento do homem relativamente á natureza.

A civilização deixa de se reger por valores humanistas e espirituais, adoptando valores consumistas e materialistas.

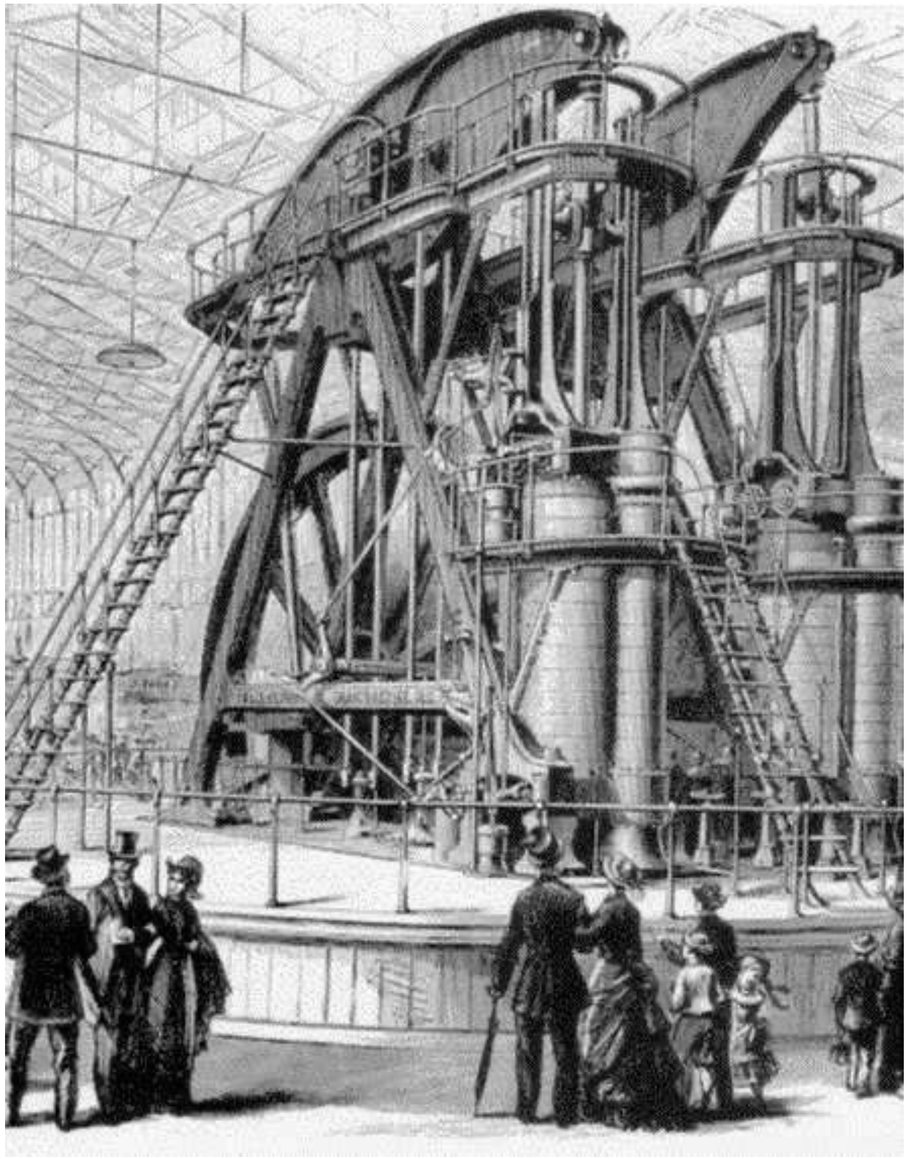


Valores acerca da igualdade humana surgem em consequência das revoluções francesa e americana, levando a um crescente interesse público na educação e literacia.

A audiência para produtos escritos aumenta. A comunicação gráfica ganha importância e torna-se mais acessível. A produção de materiais impressos torna-se mais barata devido aos avanços tecnológicos. O sistema de produção industrial leva a especializações dos vários intervenientes no processo de criação e produção gráfica.

Dá-se início à era da comunicação de massas. A natureza da informação visual muda. A tipografia expande fronteiras.

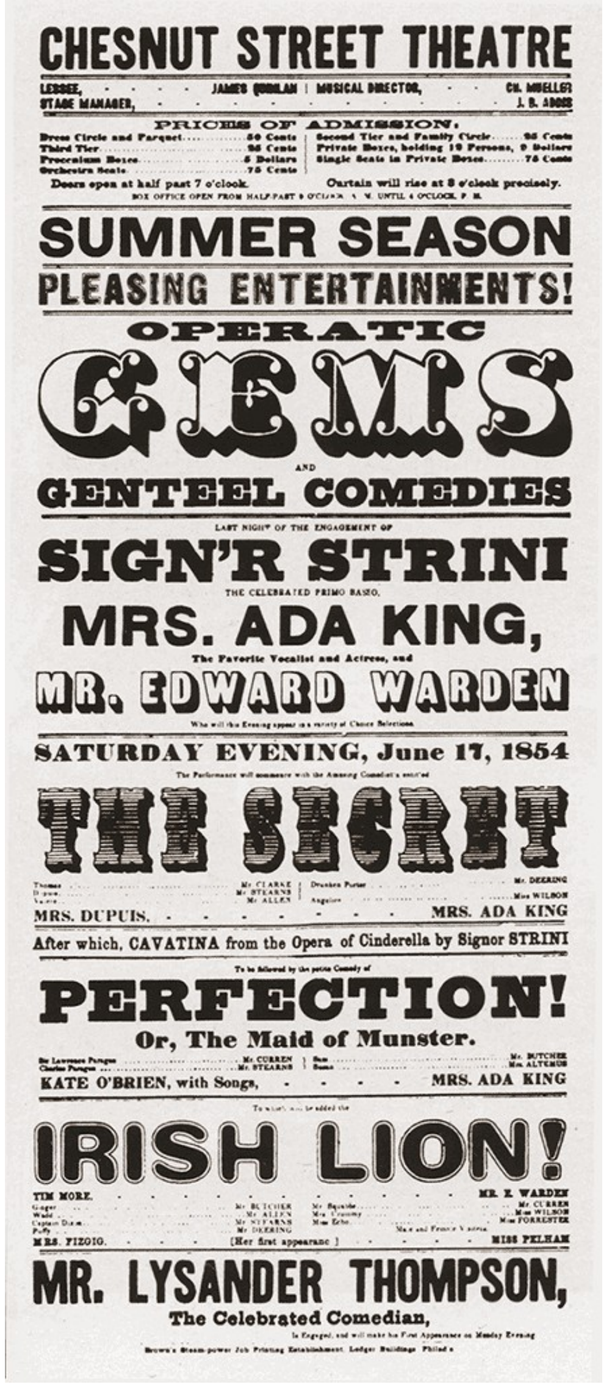
Surge a fotografia. Mais tarde, as imagens fotográficas passam a poder ser reproduzidas. O séc. XIX surge como uma época plena de novas tecnologias, formas imaginativas e novas funções para a comunicação.



Cartazes produzidos com tipos de madeira

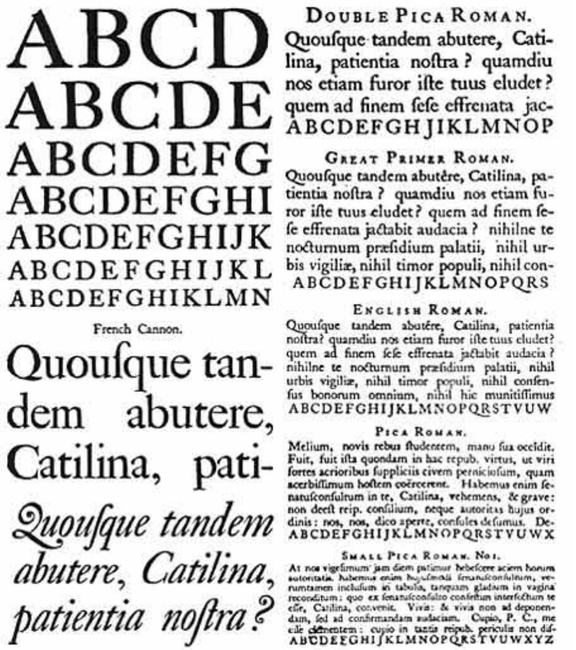
À medida que os tipos para impressão se tornam maiores, surgem problemas com a sua produção em metal. Os tipos tornavam-se caros, ao arrefecer as grandes superfícies tornavam-se côncavas, os tipos de grande formato eram muito pesados. A solução encontrada, por um americano chamado Darius Wells, foi a produção de novos tipos e alfabetos em madeira. Os americanos começaram a importar os alfabetos da Europa e a exportar os tipos de madeira, até que os europeus começaram a produzir os seus próprios tipos. O sucesso foi tal que alguns clientes eram convidados a enviar esboços de uma letra para se criar todo o alfabeto a partir daí. As crescentes encomendas de posters tipográficos por parte de circos itinerantes, lojas e caminho-de-ferro levaram ao aparecimento de oficinas especializadas na produção destes tipos de madeira. Na maioria das vezes, o criador destes tipos não era um Designer, no sentido que conhecemos no séc. XX, mas sim um Compositor a trabalhar em consonância com o cliente. De acordo com o especificado, criava as regras de utilização, selecionava e compunha os tipos, ornamentos e as ilustrações.

Havia uma grande diversidade de materiais para escolha e a filosofia era usar tudo o que estivesse disponível.



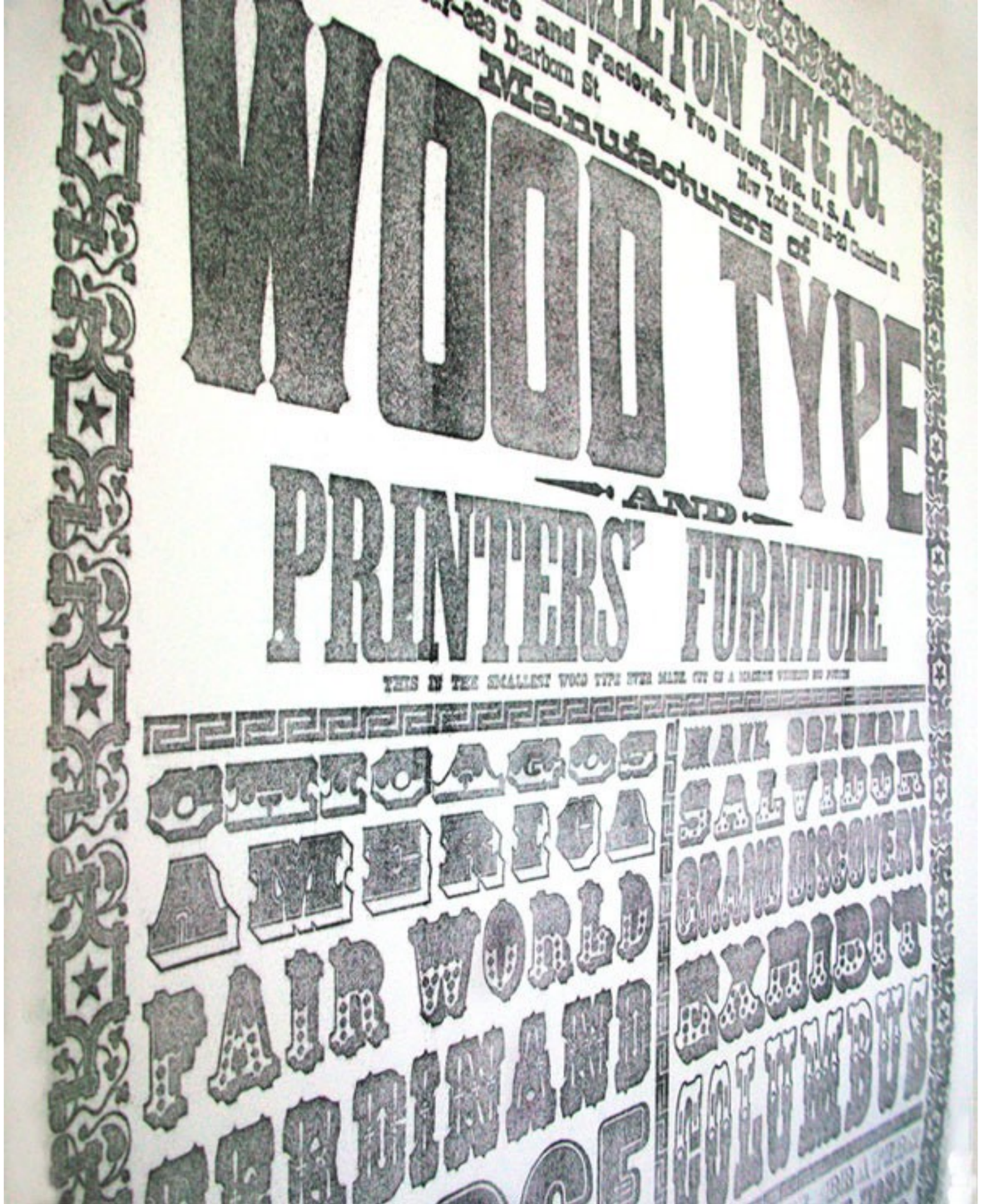
A necessidade de organizar e prender todos os elementos para de seguida passar na prensa leva a um reforço de um tipo de design marcado por fortes linhas verticais e horizontais. Esta organização orientada torna-se um princípio básico. As decisões em termos de design eram pragmáticas. Para palavras longas eram usados tipos condensados, para palavras curtas eram usados tipos expandidos. Às palavras mais importantes era dado ênfase através da utilização de tipos de letra maiores. Os tipos de madeira eram usados em conjunto com os tipos de metal, de forma livre.

A partir de 1870, as casas de produção de posters tipográficos entram em declínio devido aos desenvolvimentos na impressão litográfica, que permite imprimir posters com mais detalhe e cor. O declínio da importância dos espetáculos itinerantes também contribui para o declínio destas oficinas, assim como leis mais restritivas quanto ao uso de panfletos e publicidade, e o aumento da quantidade de revistas e jornais com espaços publicitários. No final do século, a quantidade de posters tipográficos produzida era decrescente.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRST
UVWXYZÀÅÉÎÕØÜABCDEFG
HIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎÕØ&1234567890($Ł.,!?)

SANS
LEAVES.
SANS
BARK.
Sans Serif.
TWO RIVERS WISCONSIN
WANTED!
SEPTEMBER & OCTOBER
2001
WOOD
TYPE
An AMERICAN Original

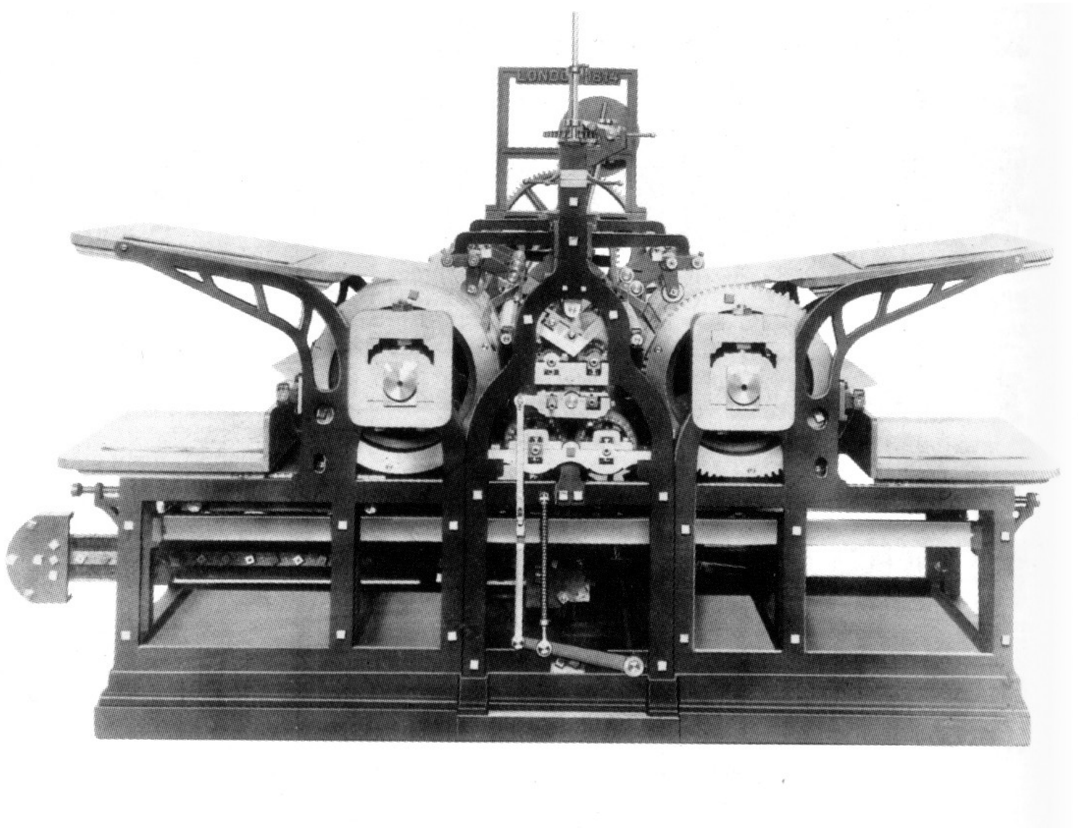

HAMILTON MFG. CO.
Two Rivers, Wis. U. S. A.
Manufacturers of
WOOD TYPE
AND
PRINTERS' FURNITURE
AMERICA
FAIR WORLD
EXHIBIT
EXHIBITS

Revolução na Impressão tipográfica

Os processos de impressão utilizados por tipógrafos como Baskerville e Bodoni eram basicamente similares ao primeiro processo inventado por Gutenberg, mais de três séculos antes. A Revolução Industrial vem alterar radicalmente o processo de impressão. Os processos manuais são substituídos por processos mecânicos, as prensas passam a ser fabricadas em ferro, é adaptado o processo da máquina a vapor ao processo de impressão, mecaniza-se o processo da tintagem dos tipos e a passagem do papel passa a ser feita através de cilindros. Rapidamente se passa a obter a capacidade de imprimir 1100 folhas de papel de 90 x 56 cm em cada hora.

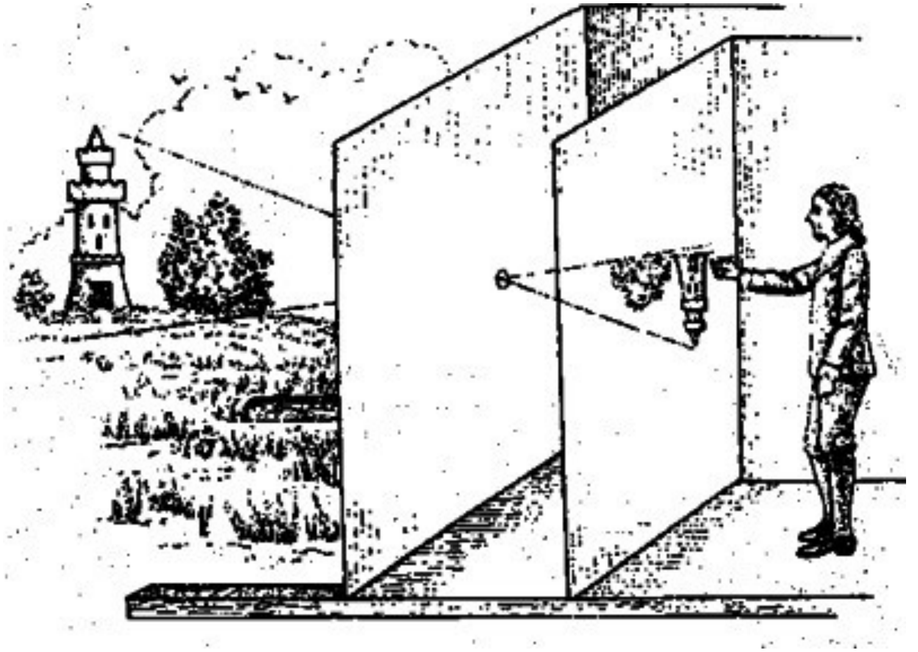
A tiragem dos jornais dispara. Passam a ser produzidos mais jornais, com uma maior quantidade de folhas. O primeiro jornal a usar este sistema foi o londrino *Times*. Em 1815, as impressoras produziam 2400 páginas impressas por hora e, em 1827 chegavam já ás 4000 impressões por hora (frente e verso).

Também o papel passa a ser produzido mecanicamente, de forma a responder à procura. A primeira fábrica de papel surge em Inglaterra em 1803.



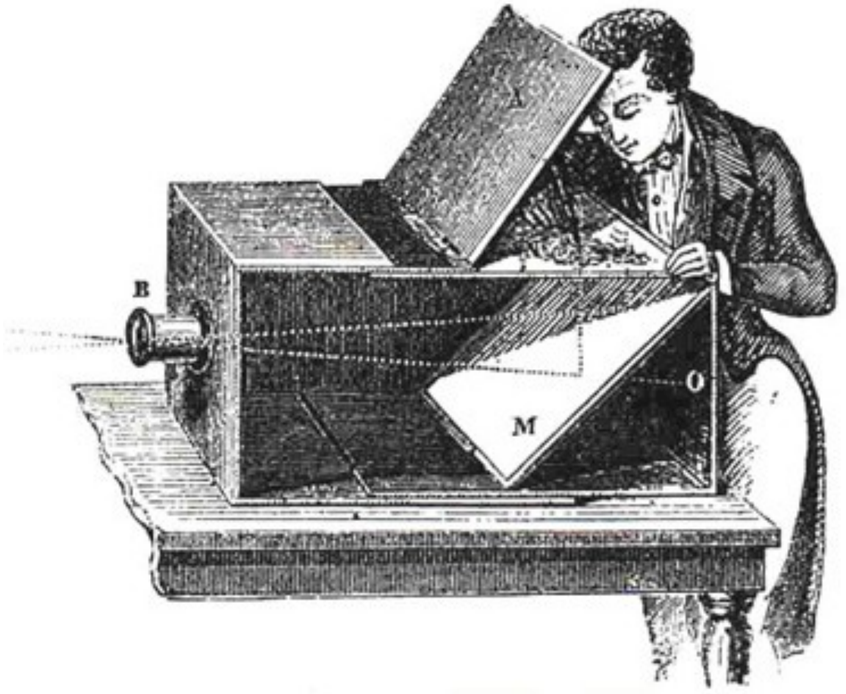
A mecanização da tipografia

Em meados do século. XIX, conseguiam-se produzir 25000 impressões numa hora, mas cada letra de cada palavra de cada livro, jornal ou revista tinha de ser colocada à mão. O processo de composição dos tipos na página continuava a ser lento e dispendioso. Após muitas tentativas surge uma máquina de composição dos tipos por processo mecânico, a máquina de Linótipos. O aparecimento e difusão deste novo processo de composição leva ao despedimento de milhares de compositores altamente especializados. Seguem-se greves, tumultos e violência. No entanto, esta nova tecnologia leva ao surgimento de novos postos de trabalho, com a explosão de produção de produtos gráficos. Com o surgimento desta facilidade na produção gráfica, surge a época da comunicação em massa.



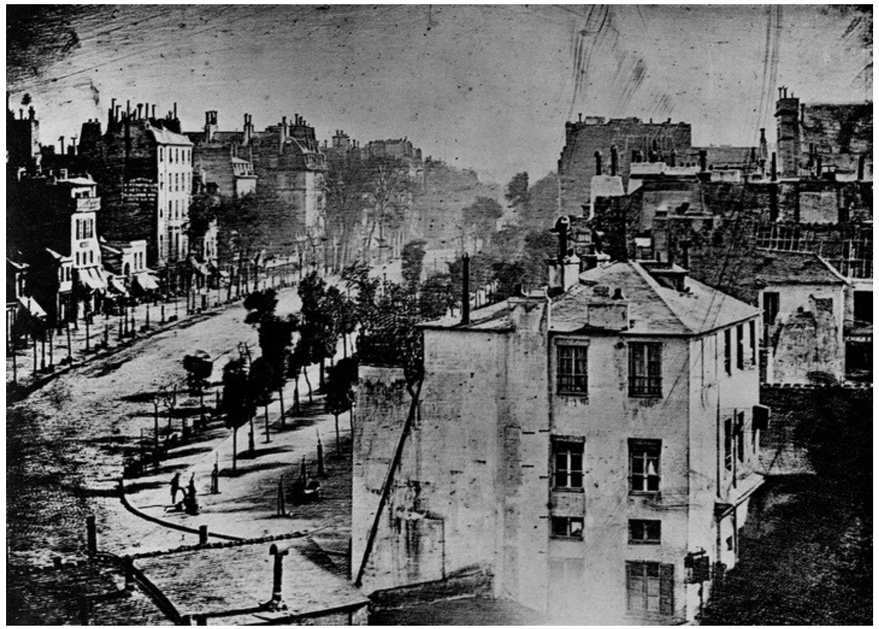
Surge a Fotografia

O processo da Camera Obscura era já conhecido na época de Aristóteles, século IV a.c. Foi um processo de auxílio ao desenho usado por artistas ao longo dos séculos. Para além deste processo, o que faltava surgir para obtermos a fotografia era um modo de fixar a imagem obtida pela reflexão dos raios solares.



Os inventores da Fotografia

Partindo das experiências realizadas por Joseph Niepce, Louis Jacques Daguerre é o primeiro a obter uma fotografia (ou Daguerreótipo), em 1839. Com a evolução do método de produção e resolução de problemas como a conversão da imagem negativa para positiva o processo ganha o nome de fotografia (do grego *photos graphos*, ou “desenho de luz”). Com o aparecimento e comercialização da câmara Kodak, em 1888, a fotografia passa a estar sob o domínio público. Com esta invenção, o cidadão comum passa a poder fazer o registo gráfico do seu dia-a-dia, vida e experiências.

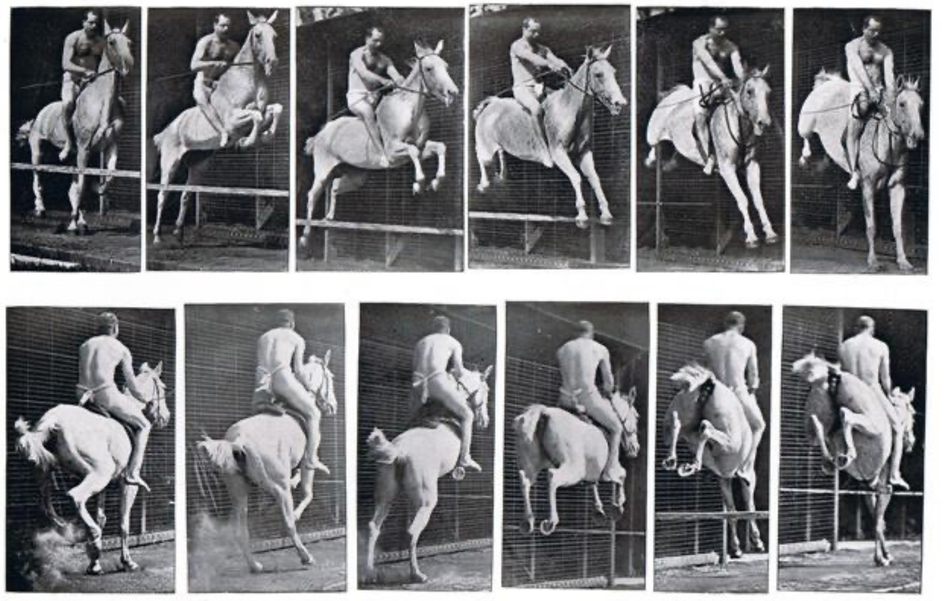


A aplicação da Fotografia à impressão

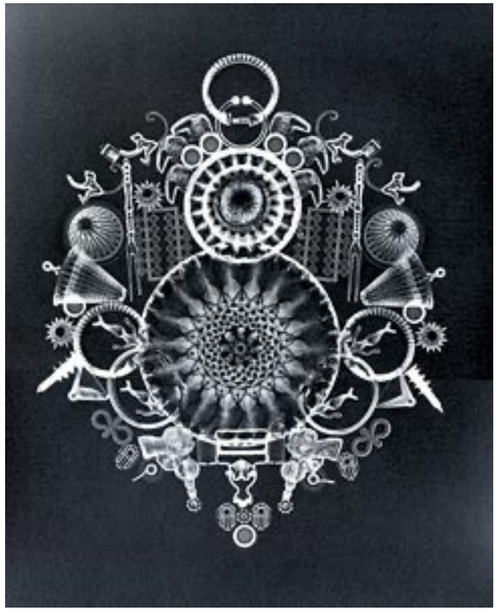
Em termos editoriais e publicitários a xilogravura dominava. Os blocos de madeira escavada ficavam à mesma altura dos tipos, podia ser tudo encaixado e impresso ao mesmo tempo. A impressão em gravura de cobre ou a litografia implicavam haver uma segunda impressão. Assim sendo, a xilogravura era o método mais usado em jornais, revistas ou revistas. Mas como o processo de produção da xilogravura era dispendioso, a atenção vira-se para o processo de reprodução fotográfica. A solução surge com a invenção do processo Halftone, que divide a imagem fotográfica em pontos, sendo as tonalidades criadas pela concentração desses mesmos pontos. Estava encontrada a solução para a reprodução fotográfica a uma cor.

Entretanto o *médium* fotografia começa a autonomizar-se. Em 1886, é publicada a primeira entrevista com registo fotográfico. A fotografia passa a ser usada como forma de registo histórico, como reportagem, registo da guerra civil americana e documentário acerca da descoberta de novos territórios a Oeste após o fim da mesma.

Edvard Muybridge usa um conjunto de 24 câmeras para registar e analisar o movimento de animais e pessoas, levando ao surgimento (com os estudos acerca do funcionamento do olho humano e da persistência da visão), das bases iniciais do funcionamento do cinema e da animação.



Gradualmente, a fotografia apoderou-se da forma de registo factual, deixando para os ilustradores o campo da fantasia. O aspeto tonal e textural da reprodução em *halftone* transformou por completo o aspeto da página impressa.



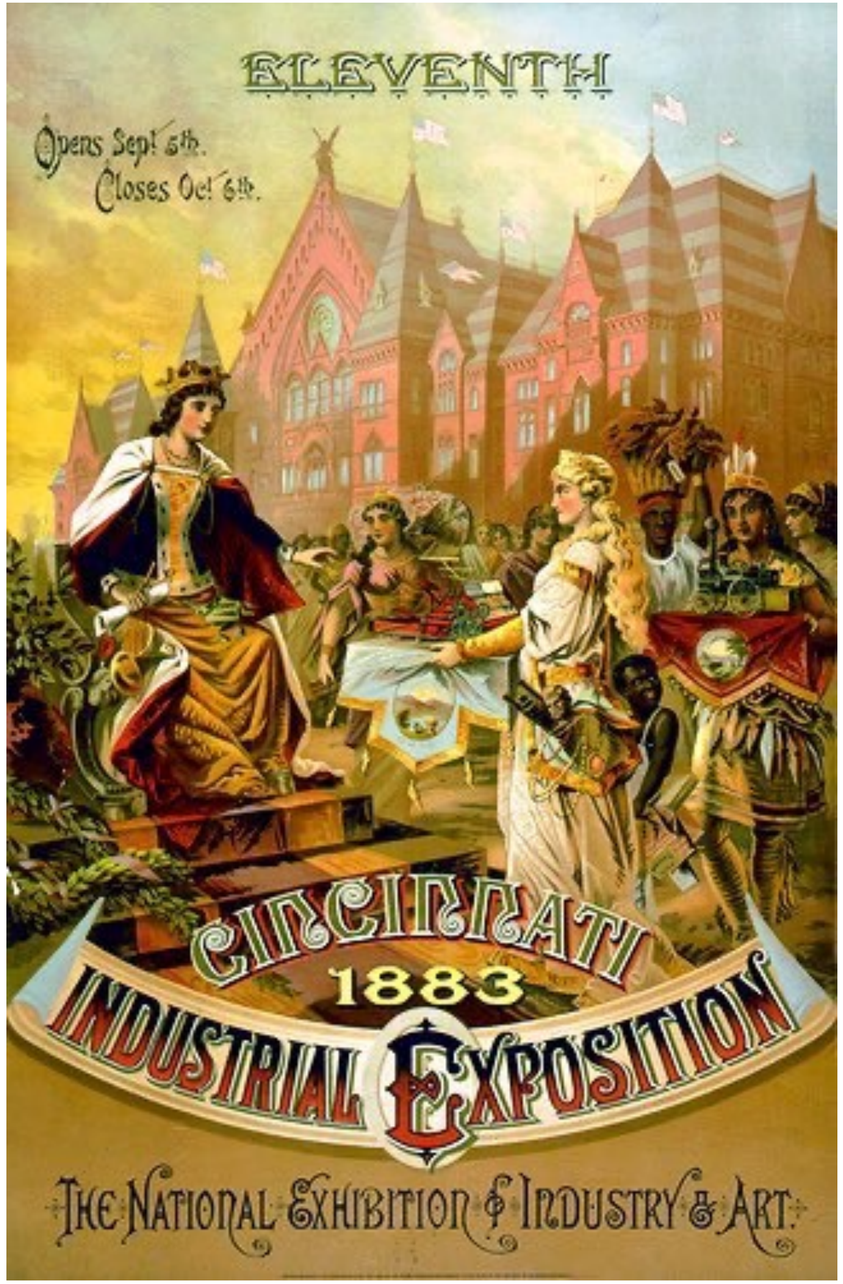
Litografia

A litografia (do grego lithos, ”impressão sobre pedra”) foi inventada na Bavária em 1796. É um processo de impressão que parte do princípio da não mistura de óleo e água. Foi um processo muito usado na Alemanha e na América (Escola de cromolitografia de Boston). Permite o uso de variadíssimos tons e a junção do *lettering* e imagem num *design* único. Foi um processo muito usado para fins publicitários, cartões pessoais e ilustração, assim como embalagens e etiquetas.

Com o desenvolvimento da fotogravura no fim do séc. XIX (processo de reprodução fotográfica), o uso da litografia entrou em declínio.

ARGO
ARGO
STONE-ORDEAN-WELLS CO. DISTRIBUTORS
ARGO
JULIA MARLOWE

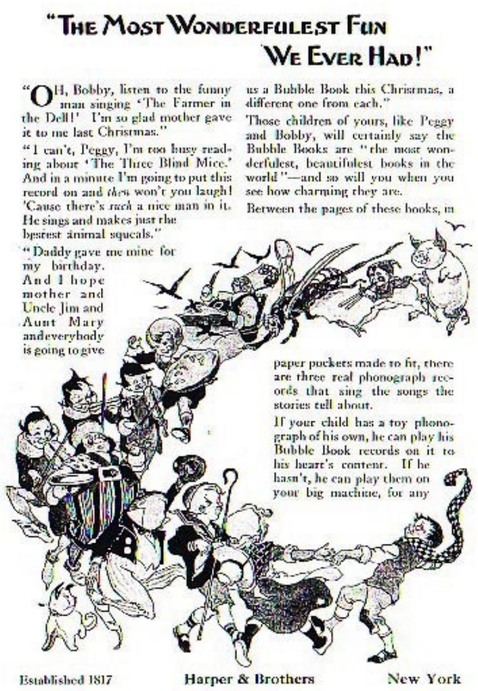
THOS. W. KEENE.
OTHELLO
W. J. Morgan & Co.
LITH. CLEVELAND, O.


ELEVENTH
Opens Sept 5th.
Closes Oct 6th.
CINCINNATI
1883
INDUSTRIAL EXPOSITION
THE NATIONAL EXHIBITION OF INDUSTRY & ART.

Surge o design editorial e o design publicitário na América

Na América, surgem as revistas pictóricas com a *Harper`s New Monthly Magazine*. Revistas dirigidas a públicos precisos (jovens, mulheres, etc…), com artigos escritos, ilustrações, cartoons e banda desenhada.

Paralelamente ao surgimento das revistas pictóricas surgem as agências de publicidade. A maioria das técnicas de venda publicitária foram criadas e testadas nas últimas décadas do séc.XIX.



"THE MOST WONDERFULEST FUN WE EVER HAD!"

"OH, Bobby, listen to the funny man singing 'The Farmer in the Dell!' I'm so glad mother gave it to me last Christmas."

"I can't, Peggy, I'm too busy reading about 'The Three Blind Mice.' And in a minute I'm going to put this record on and *then* won't you laugh! 'Cause there's *such* a nice man in it. He sings and makes just the bestest animal squeals."

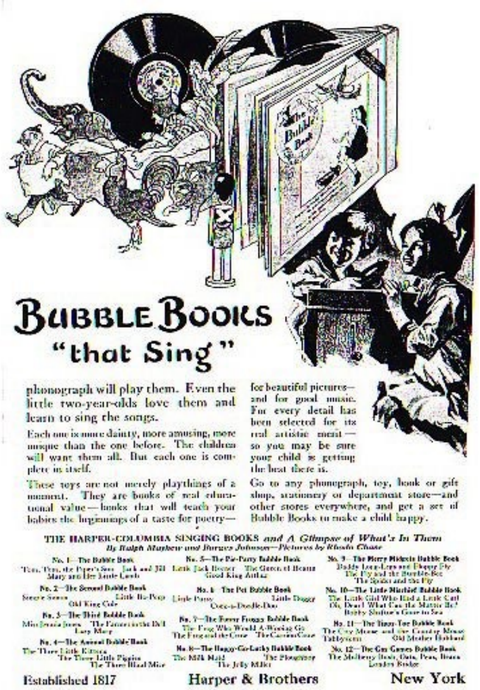
"Daddy gave me mine for my birthday. And I hope mother and Uncle Jim and Aunt Mary and everybody is going to give us a Bubble Book this Christmas, a different one from each."

Those children of yours, like Peggy and Bobby, will certainly say the Bubble Books are "the most wonderfulest, beautifulest books in the world"—and so will you when you see how charming they are.

Between the pages of these books, in paper pockets made to fit, there are three real phonograph records that sing the songs the stories tell about.

If your child has a toy phonograph of his own, he can play his Bubble Book records on it to his heart's content. If he hasn't, he can play them on your big machine, for any

Established 1817 Harper & Brothers New York



BUBBLE BOOKS "that Sing"

phonograph will play them. Even the little two-year-olds love them and learn to sing the songs.

Each one is more dainty, more amusing, more unique than the one before. The children will want them all. But each one is complete in itself.

These toys are not merely playthings of a moment. They are books of real educational value—books that will teach your babies the beginnings of a taste for poetry—for beautiful pictures—and for good music. For every detail has been selected for its real artistic merit—so you may be sure your child is getting the best there is.

Go to any phonograph, toy, book or gift shop, stationery or department store—and other stores everywhere, and get a set of Bubble Books to make a child happy.

THE HARPER-COLUMBIA SINGING BOOKS *and A Glimpse of What's In Them*
By Ralph Mayhew and Burges Johnson—Pictures by Rhoda Chase

No. 1—The Bubble Book
Tom, Tom, the Piper's Son Jack and Jill
Mary and Her Little Lamb

No. 2—The Second Bubble Book
Sweet Seven Little Bo-Peep
Old King Cole

No. 3—The Third Bubble Book
Miss Jennie Jones The Farmer in the Dell
Lucy Mary

No. 4—The Animal Bubble Book
The Three Little Kittens
The Three Little Pigeons
The Three Blind Mice

No. 5—The Pie-Party Bubble Book
Little Jack Horner The Queen of Hearts
Good King Arthur

No. 6—The Pet Bubble Book
Little Pussy Little Dogger
Cocoa-a-Doodle-Doo

No. 7—The Fowey Froggy Bubble Book
The Frog Who Would A-Wooing Go
The Frog and the Crow The Carrion Crow

No. 8—The Haggy-Go-Lucky Bubble Book
The Milk Maid The Ploughboy
The Jolly Miller

No. 9—The Merry Midwife Bubble Book
Baddy Long-Legs and Fluppy Fly
The Fly and the Bumble-Bee
The Spider and the Fly

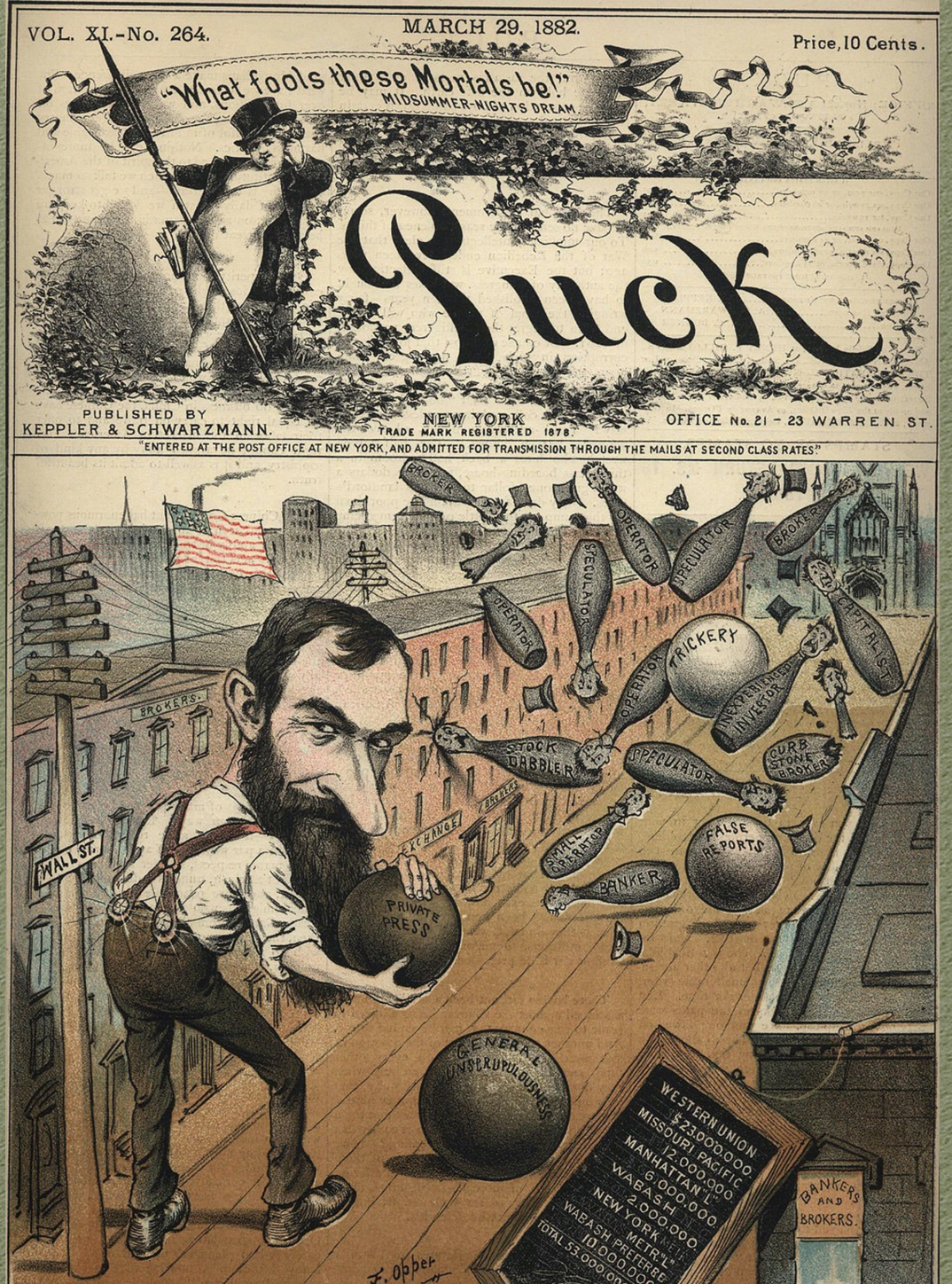
No. 10—The Little Mischief Bubble Book
The Little Girl Who Had a Little Curl
Oh, Dear! What Can the Matter Be?
Bobby Shafter's Gone to Sea

No. 11—The Tiney-Toe Bubble Book
The Cry Mouse and the Country Mouse
Tabbycum Old Mother Hubbard

No. 12—The Gun Games Bubble Book
The Mulberry Bush, Oats, Peas, Beans
London Bridge

Established 1817 Harper & Brothers New York

Época Vitoriana



Época Vitoriana - 1837 a 1901

Durante a Época Vitoriana, o Reino Unido expandiu suas colónias para a África e a Índia, além do Oriente Médio e regiões da Ásia.
A Inglaterra torna-se a nação mais poderosa do mundo e cria o Império Britânico.
Época de desigualdades sociais.
Revolução nos transportes públicos com a construção dos primeiros comboios.
São inventados a fotografia, o selo postal, a eletricidade, o telégrafo, o telefone.

Rainha Vitória e Príncipe Albert

A Época Vitoriana é marcada por um tipo de pensamento conservador e hipócrita.
Enquanto a burguesia desfilava a última moda pelas ruas de Londres, milhares de operários morriam de tuberculose.

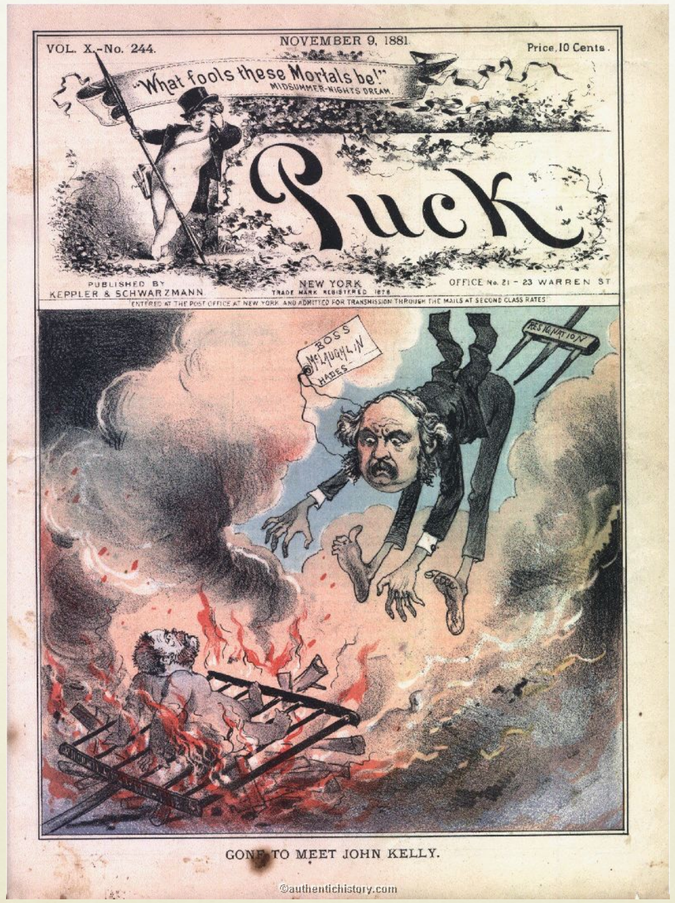
Os principais nomes da literatura vitoriana são Oscar Wilde (“O Retrato de Dorian Gray”), George Eliot - pseudónimo de Mary Ann Evans (“Middlemarch”), Jane Austen (“Orgulho e Preconceito”), as irmãs Charlotte, Emily e Anne Brontë (“The Tenant of Wildfell Hall”), Charles Dickens (“Oliver Twist”), Arthur Conan Doyle (Sherlock Holmes”) e Mary Shelley (“Frankenstein”).
A literatura do período pode ser divida entre os romances onde se narravam os gostos e hábitos da burguesia que se enriquecia e autores que se dedicaram à ficção científica.

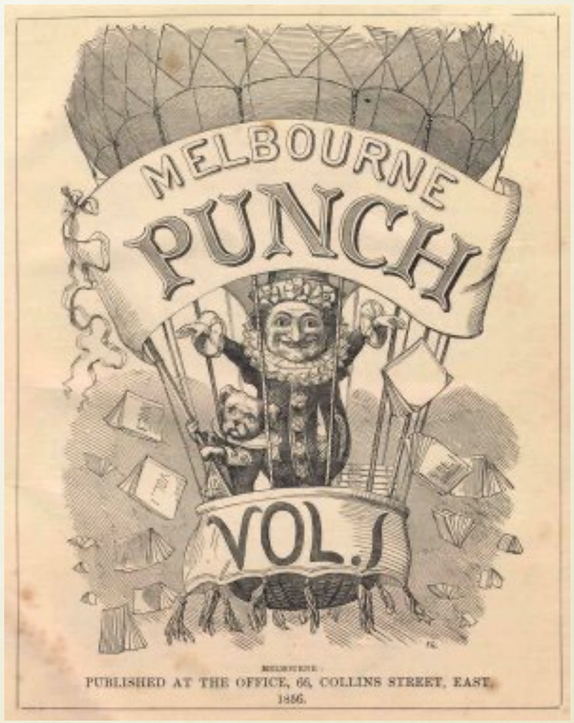
A Época Vitoriana é considerada pelos ingleses como uma de Era da Paz e da Prosperidade, por o Reino Unido passar a dominar um quarto do mundo.
Com a industrialização, a produção aumentou e a oferta de alimentos cresceu. Há um aumento das taxas de natalidade e dos padrões de saúde.
Mas a prosperidade não estava disponível a todos. Houve um grande período de fome na Irlanda nos anos de 1845-1847, que obrigou um terço de sua população a imigrar.
As classes trabalhadoras viviam em condições miseráveis e a expectativa de vida era de apenas 37 anos em 1837 passando para 48 anos, em 1901. Apesar de todas as campanhas realizadas contra o trabalho infantil, somente em 1847 foi decidido que crianças e adultos não deveriam trabalhar mais de 10 horas por dia.
Os sindicatos passam a reivindicar a melhoria das condições de trabalho.

Letterpress printing

A impressão tipográfica, também chamada de impressão em relevo, é um processo pelo qual muitas cópias de uma imagem são produzidas pela impressão direta e repetida de uma superfície levantada com tinta contra folhas ou um rolo contínuo de papel.

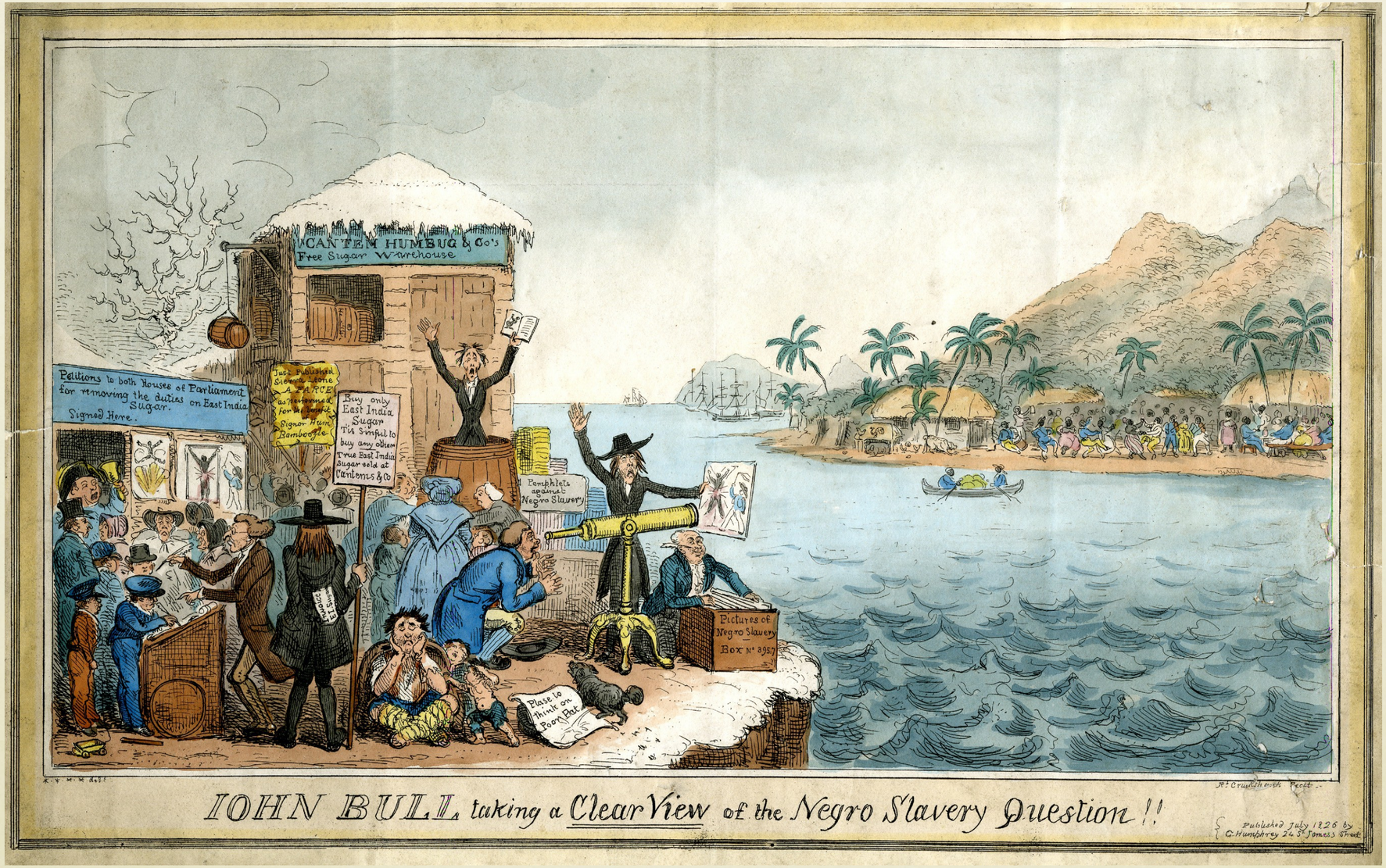
https://www.youtube.com/watch?v=0kjg2Sak9Kg





Publicações

George Cruishank



George Cruishank

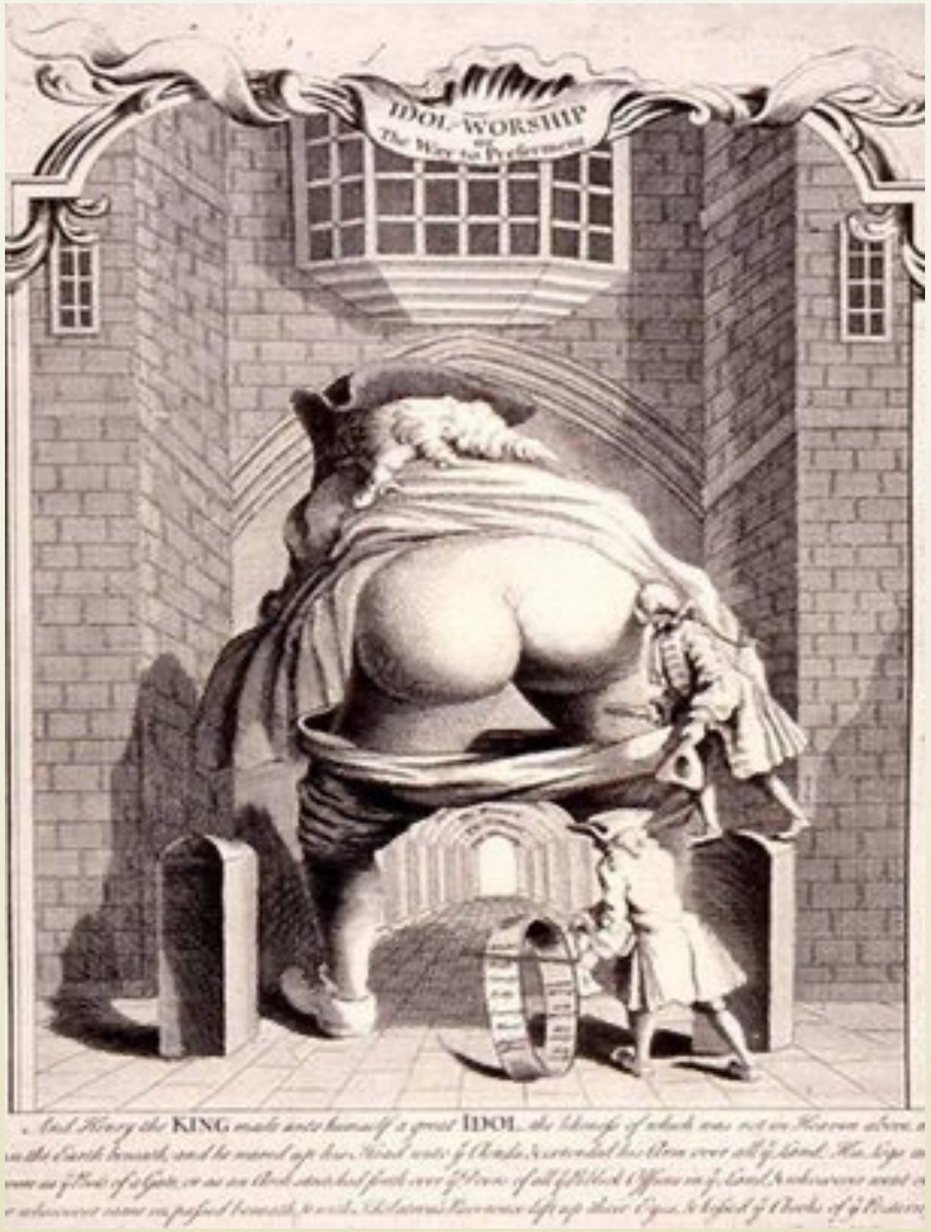
James Gillray

https://www.youtube.com/watch?v=JB5Z_wDFj3Q

James Gillray

William Hogarth

https://www.youtube.com/watch?v=FZoJo8Iby0M



William Hogarth

Thomas Rowlanson

Thomas Rowlanson

Randolph Caldecott

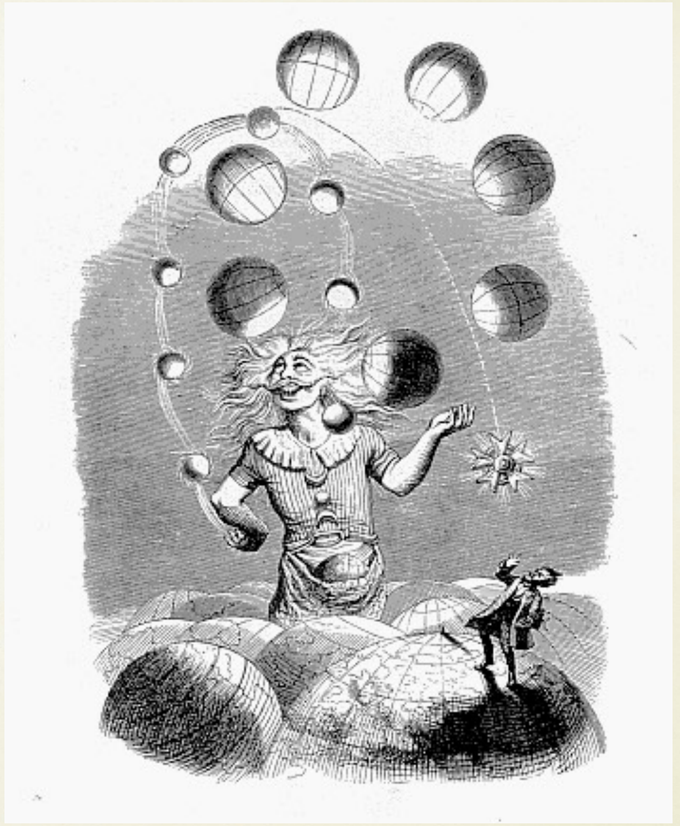
Randolph Caldecott

https://www.youtube.com/watch?v=mJO0MM4v7AI

Charles Dana Gibson

Autor Norte americano

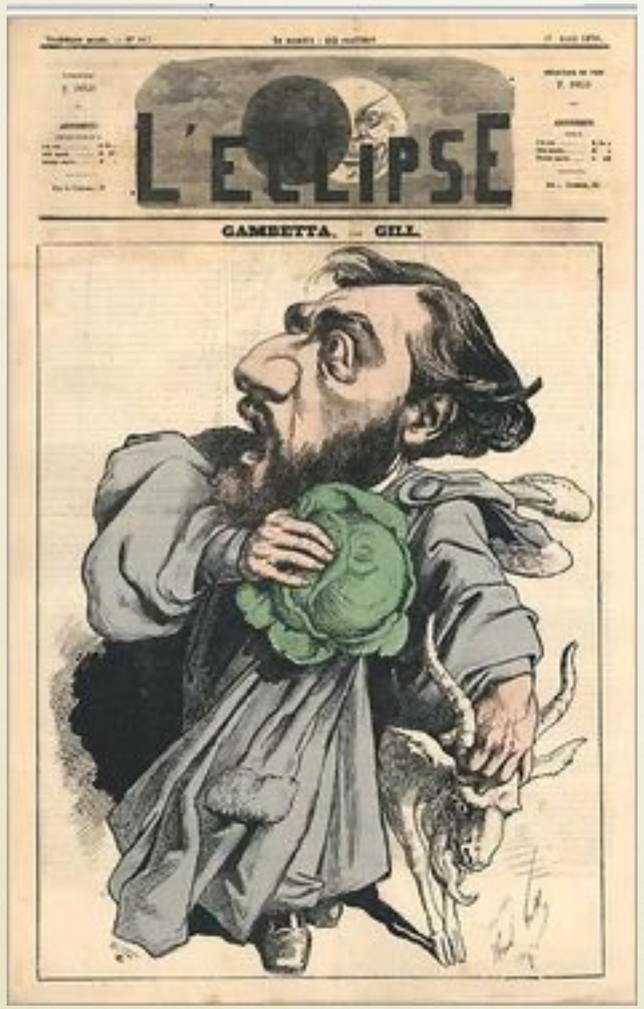
Charles Dana Gibson



J. J. Grandville

John Tenniel

John Tenniel



André Gill

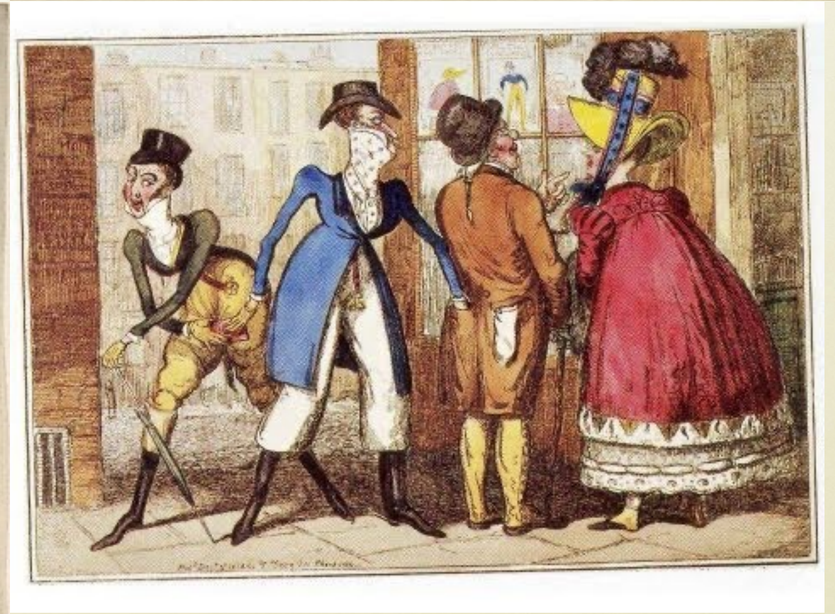
Gustave Doré

Dois caricaturistas franceses da época

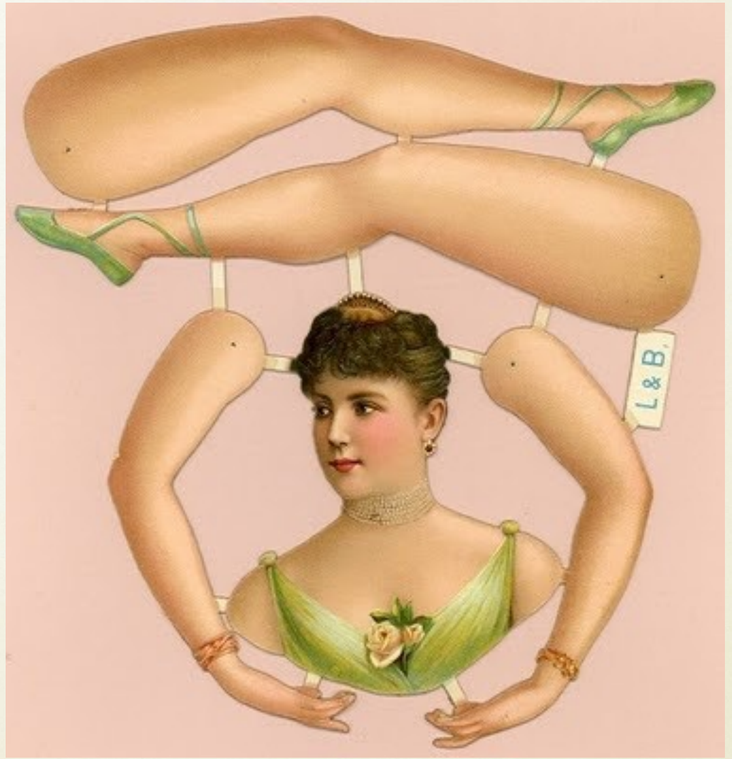
THE CONNOISSEUR.

Printseller & Publisher.
HUMPHREY
HONI. SOIT. QUI. MALY. PENSE

PUBLISHER
P. ROBERTS.
28
CARICATURE SHOP.



Printshops



Paper toys

Época Vitoriana

Imagem I Escrita I Registo I Comunicação I Design
A Época vitoriana

Paper toys

Venise
ITALIE
DECOUPAGE
COLLAGE

DICK WHITTINGTON
and his Cat.
A
B
C
D
E
F
G
1 MILE.
For instructions see over on address side

Paper toys

Paper toys

Exercício longo 01: **Paper toy.**

Criar um paper toy de inspiração Vitoriana, que trate de um assunto da atualidade enquanto crítica social, sátira de costumes ou política.

O Paper toy a construir será **uma personagem (ou personagens) que consiga ser planificada numa folha formato A3**. As medidas exatas e os materiais a utilizar ficam ao critério de cada aluno, segundo o seu objetivo de representação e comunicação.

Trabalho a ser concretizado por forma analógica ou digital, conforme escolha justificada pelo aluno. Procurem ser claros na vossa comunicação (visual e escrita). Procurem planear bem o trabalho, gerir o tempo e produzir imagens apelativas e profissionais.

O conceito, a planificação em esboço e a forma como pretendem concretizar tecnicamente o trabalho será apresentada na aula de 07/12.

Discussão partilhada e acompanhamento do exercício (desenhos de preparação, tentativas, dúvidas, partilhas…) no Fórum da UC, entre 30/11 e 06/12 às 13H. A entregar por Moodle até 12/12 até às 23h59m. Não serão aceites ficheiros entregues em data ou hora posterior. Não serão aceites ficheiros que não sejam entregues pelo link disponibilizado no Moodle de História da Ilustração e da Representação.

Enviar a imagem da planificação do Paper Toy, enviar a fotografia do Paper Toy montado, e um texto de até 150 palavras que enquadre e justifique as opções tomadas, a relação com a Ilustração vitoriana, a especificidade da imagem criada e a técnica usada na representação.

Cada imagem enviada será um jpg não superior a 10Mb e o texto será entregue em formato pdf. Os ficheiros serão entregues com as seguintes identificações: ExL01-nomeAluno.pdf (justificação escrita), ExL01A-nomeAluno.jpg e ExL01B- nomeAluno.jpg (as imagens).

Ilustração ao longo da História 03

Da Época Vitoriana ao final do séc.XX

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação

Nuno Fragata Marques | 2022/2023 | S1

Planeta Tangerina, 2018

Época Vitoriana

. Inglaterra, 1837 a 1901.

. Como consequência da Revolução industrial, há todo um novo mercado para produtos e para a reprodução rápida e económica de ilustrações, em jornais, em revistas e para diferenciar produtos.

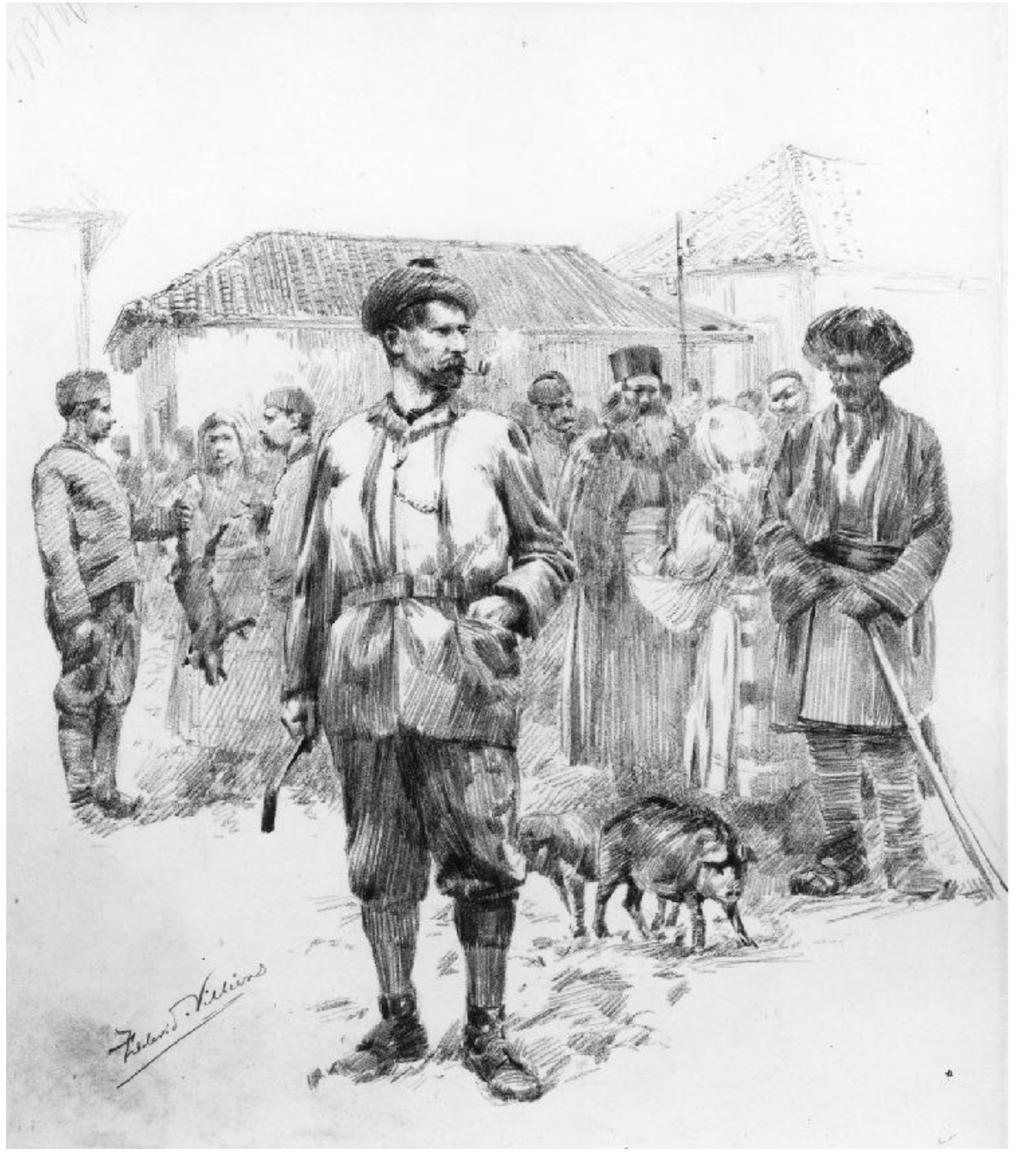
. Imagens maioritariamente criadas a preto e branco, com pincel e aparo, com xilogravura ou com àgua-forte.

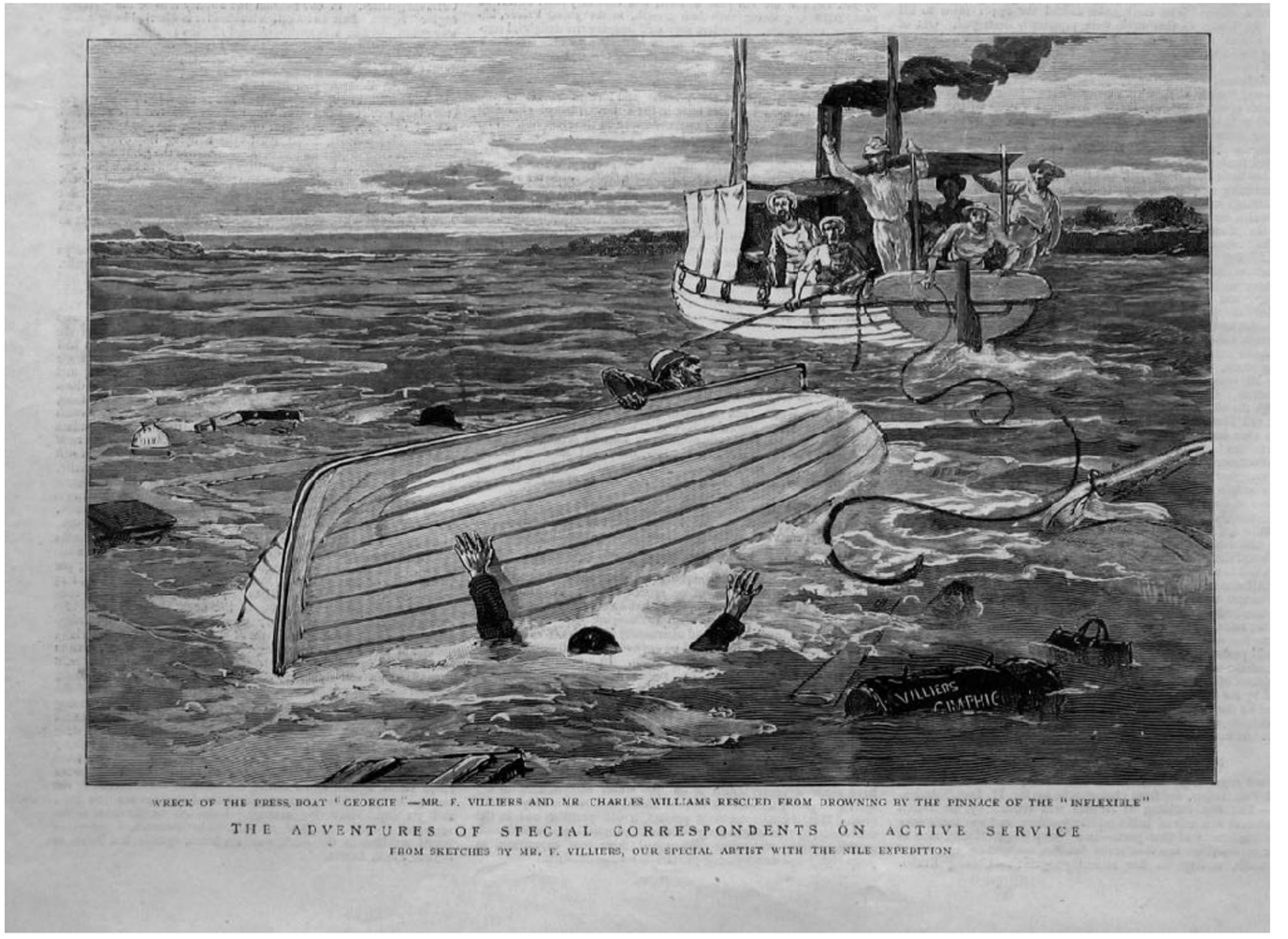
. As ilustrações produzidas iam do satírico à fantasia e ao absurdo.

. Ilustrações frequentemente ornamentadas, muito detalhadas e cuidadas, de forma a demonstrar o domínio técnico dos autores.

. A designação “vitoriana”, não se limita à ilustração produzida em Inglaterra, identificando motivos gráficos similares produzidos na Europa industrializada e nos Estados Unidos da América.

Publicações da época vitoriana





WRECK OF THE PRESS BOAT "GEORGIE"—MR. F. VILLIERS AND MR. CHARLES WILLIAMS RESCUED FROM DROWNING BY THE PINNACE OF THE "INFLEXIBLE"

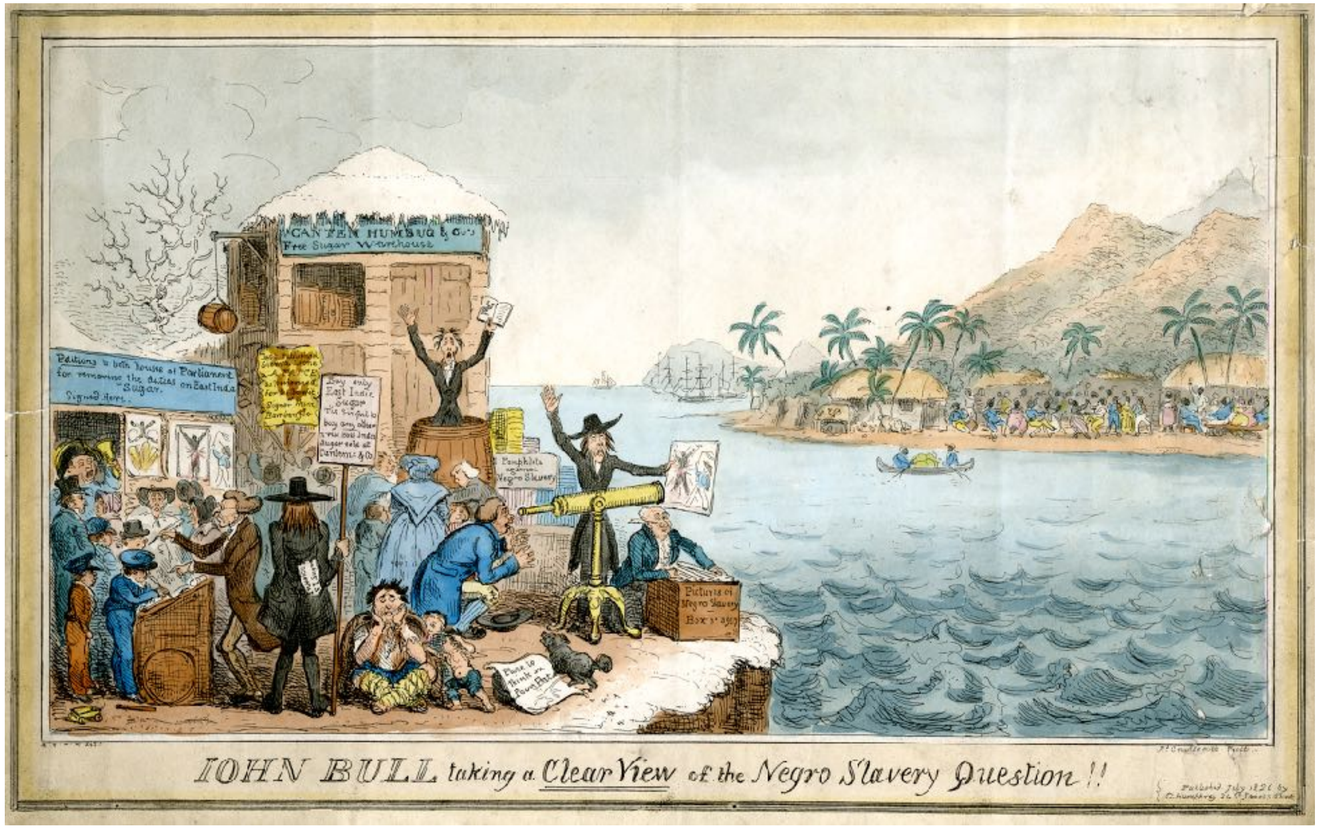
THE ADVENTURES OF SPECIAL CORRESPONDENTS ON ACTIVE SERVICE

FROM SKETCHES BY MR. F. VILLIERS, OUR SPECIAL ARTIST WITH THE NILE EXPEDITION

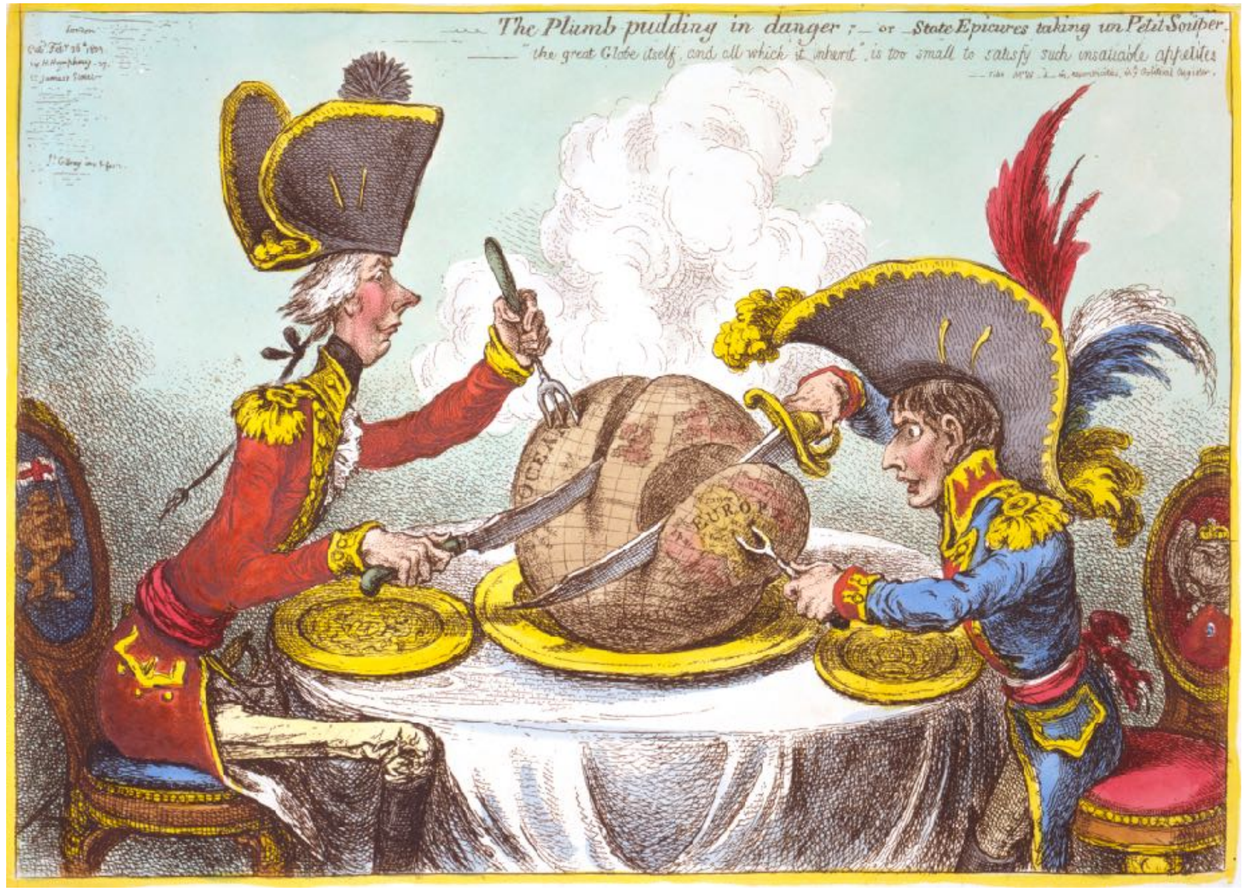
Frederic Villiers
Ilustrador e correspondente de guerra.

William Simpson

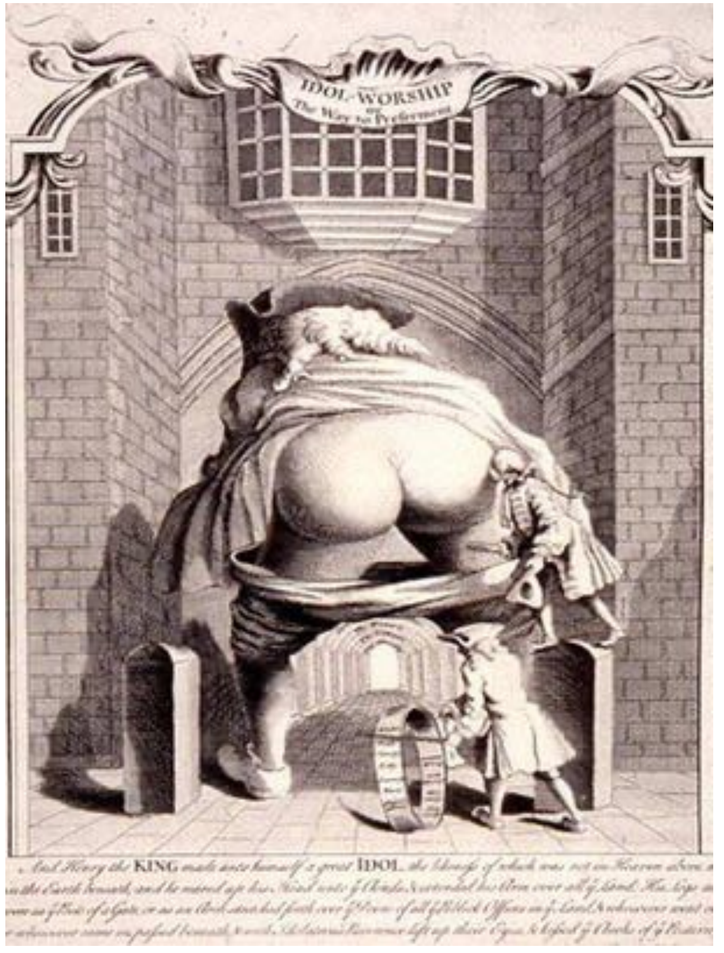
Ilustrador e correspondente de guerra.



George Cruishank

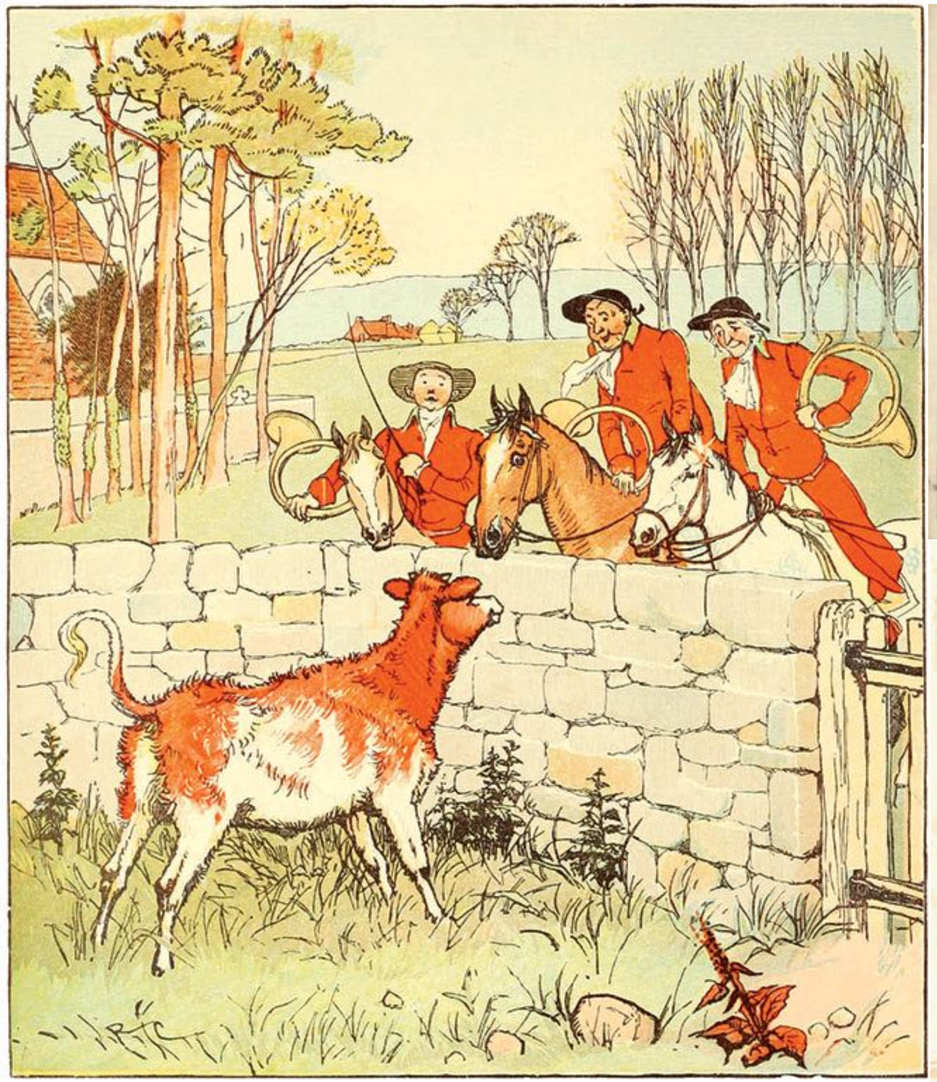


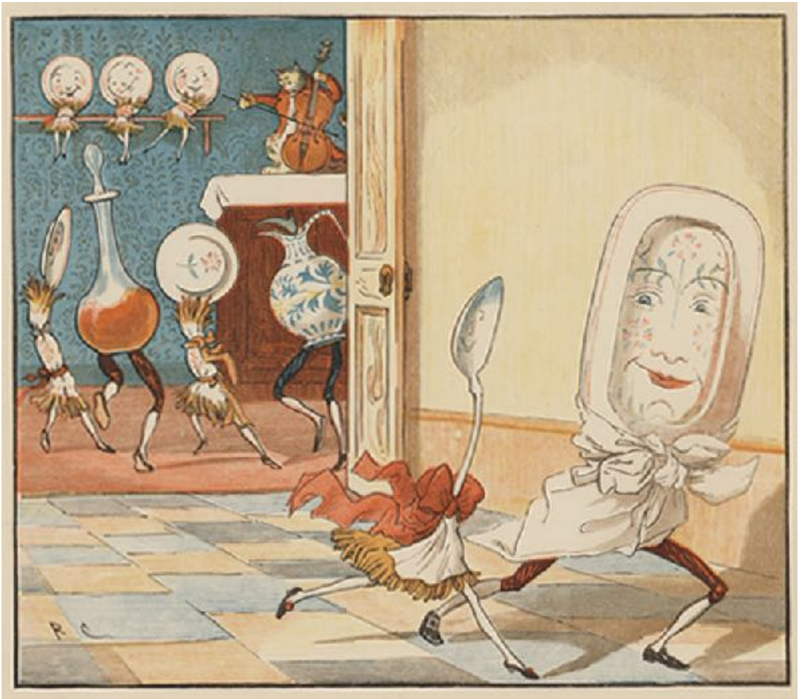
James Gillray

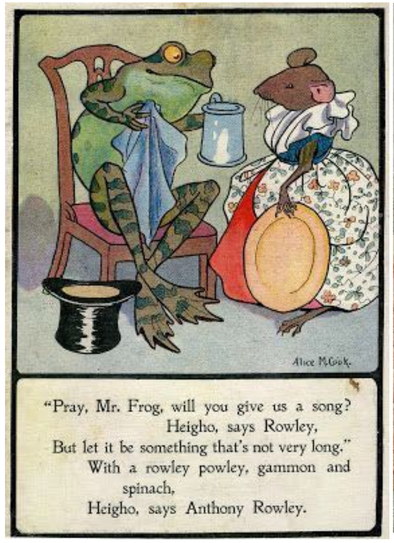


William Hogarth

Thomas Rowlanson



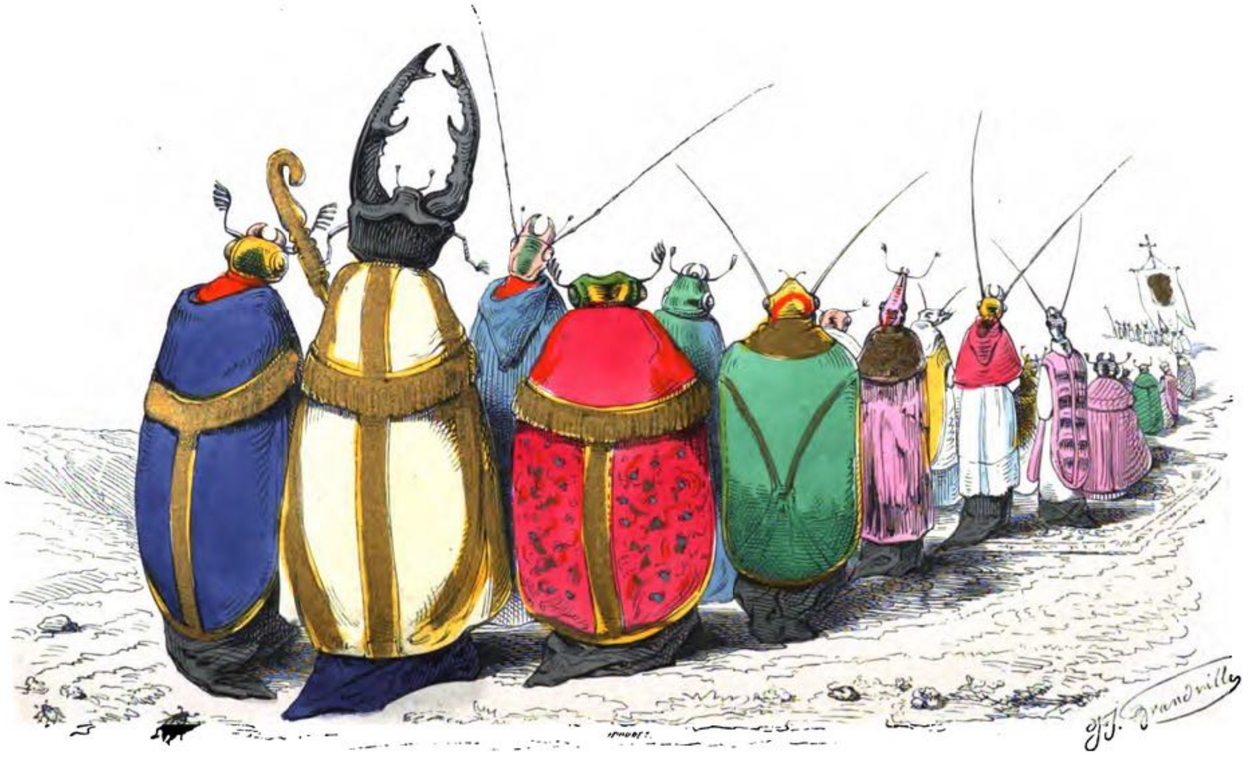




Randolph Caldecott

XXV.

J. J. Grandville



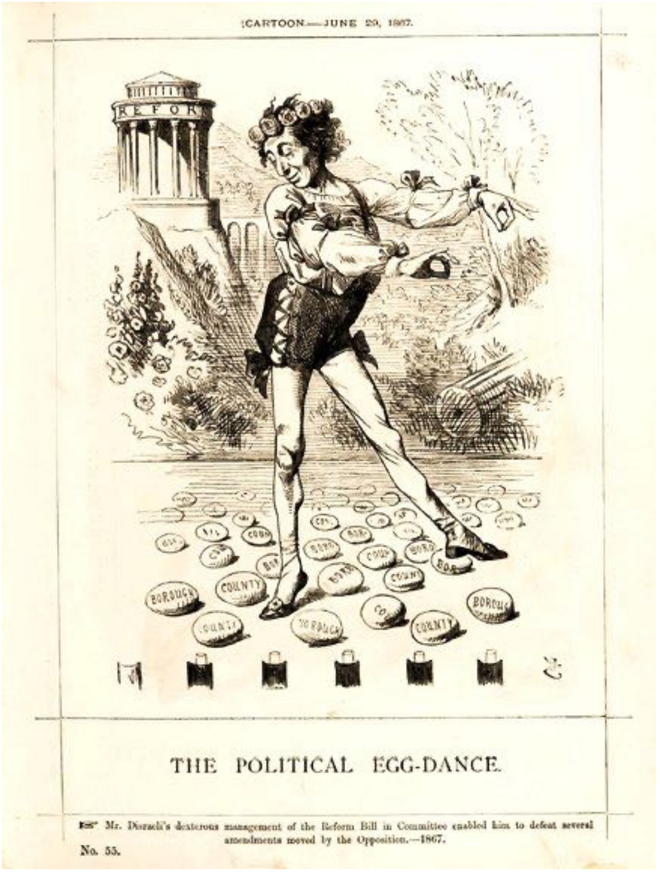
XXXIV.

Famille de Scarabées.

XXI.

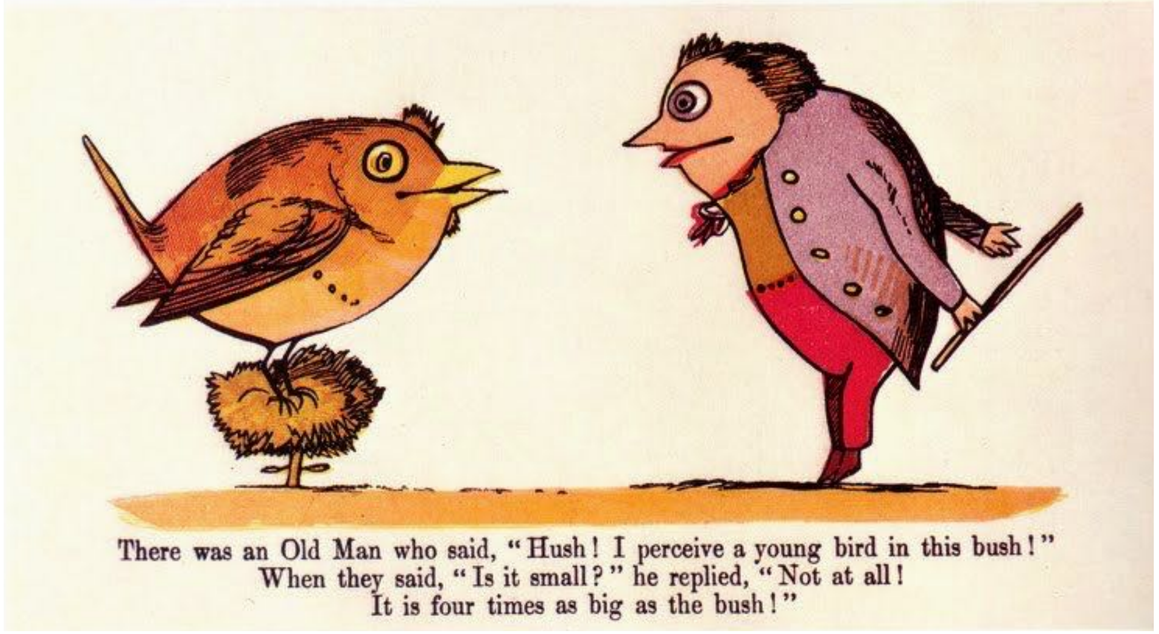
— Qué diable, Monsieur, on ne récule pas comme ça.
— Oh! je suis brave à ma manière... j'avance en reculant.

J. J. Grandville

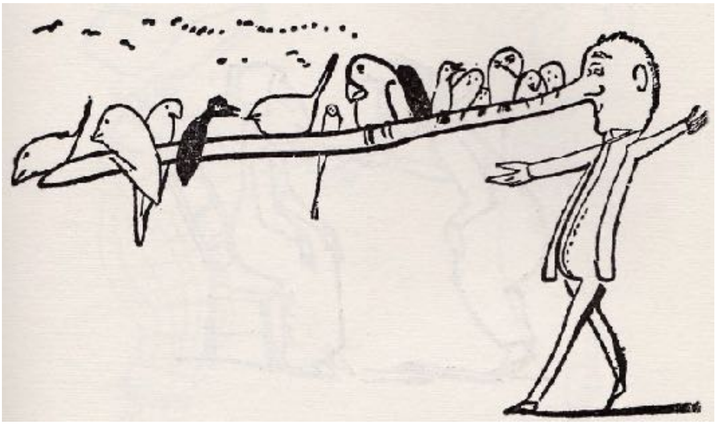


John Tenniel

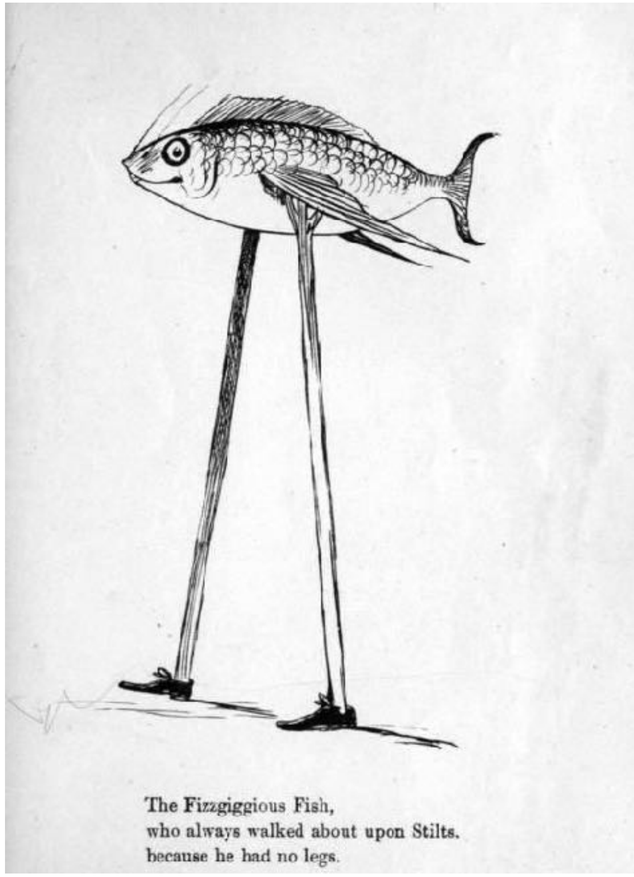
There was an Old Man of Whitehaven, who danced a quadrille with a Raven;
But they said, "It's absurd to encourage this bird!"
So they smashed that Old Man of Whitehaven.



There was an Old Man who said, "Hush! I perceive a young bird in this bush!"
When they said, "Is it small?" he replied, "Not at all!
It is four times as big as the bush!"

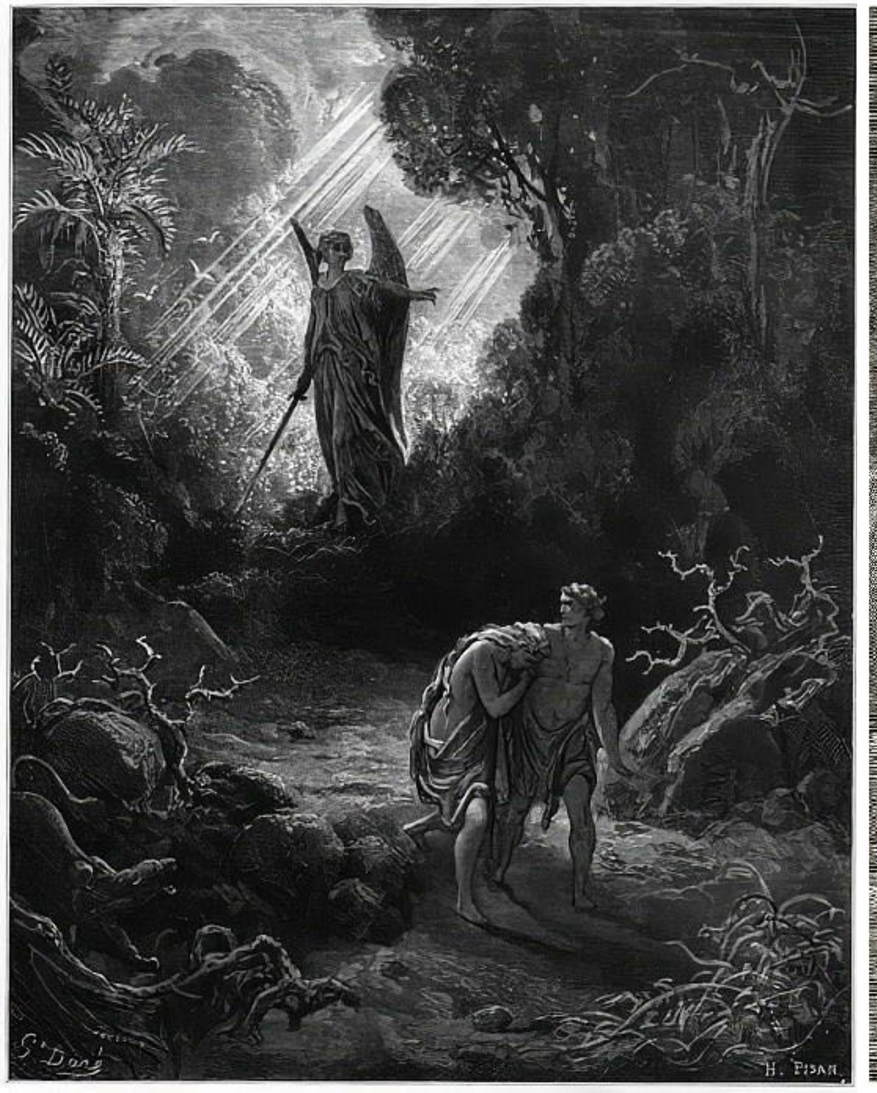


There was an Old Man with a beard, who said, "It is just as I feared!
Two Owls and a Hen, four Larks and a Wren,
Have all built their nests in my beard!"



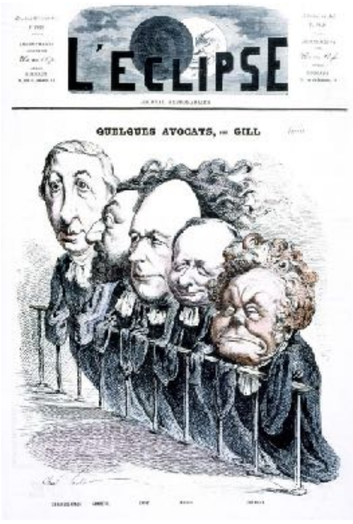
The Fizzgiggious Fish,
who always walked about upon Stilts,
because he had no legs.

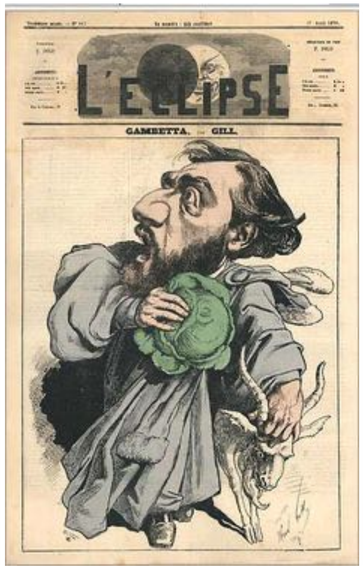
Edward Lear

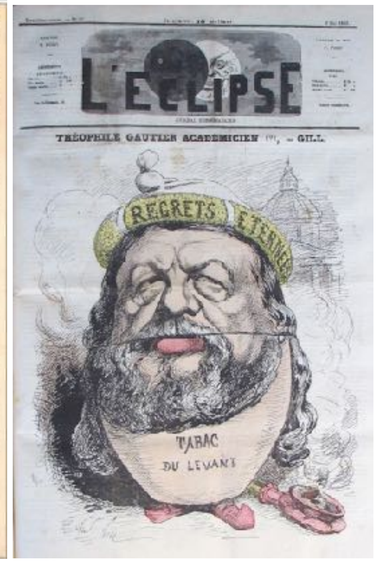


Gustave Doré

Ilustrador Francês







André Gill

Caricaturista francês

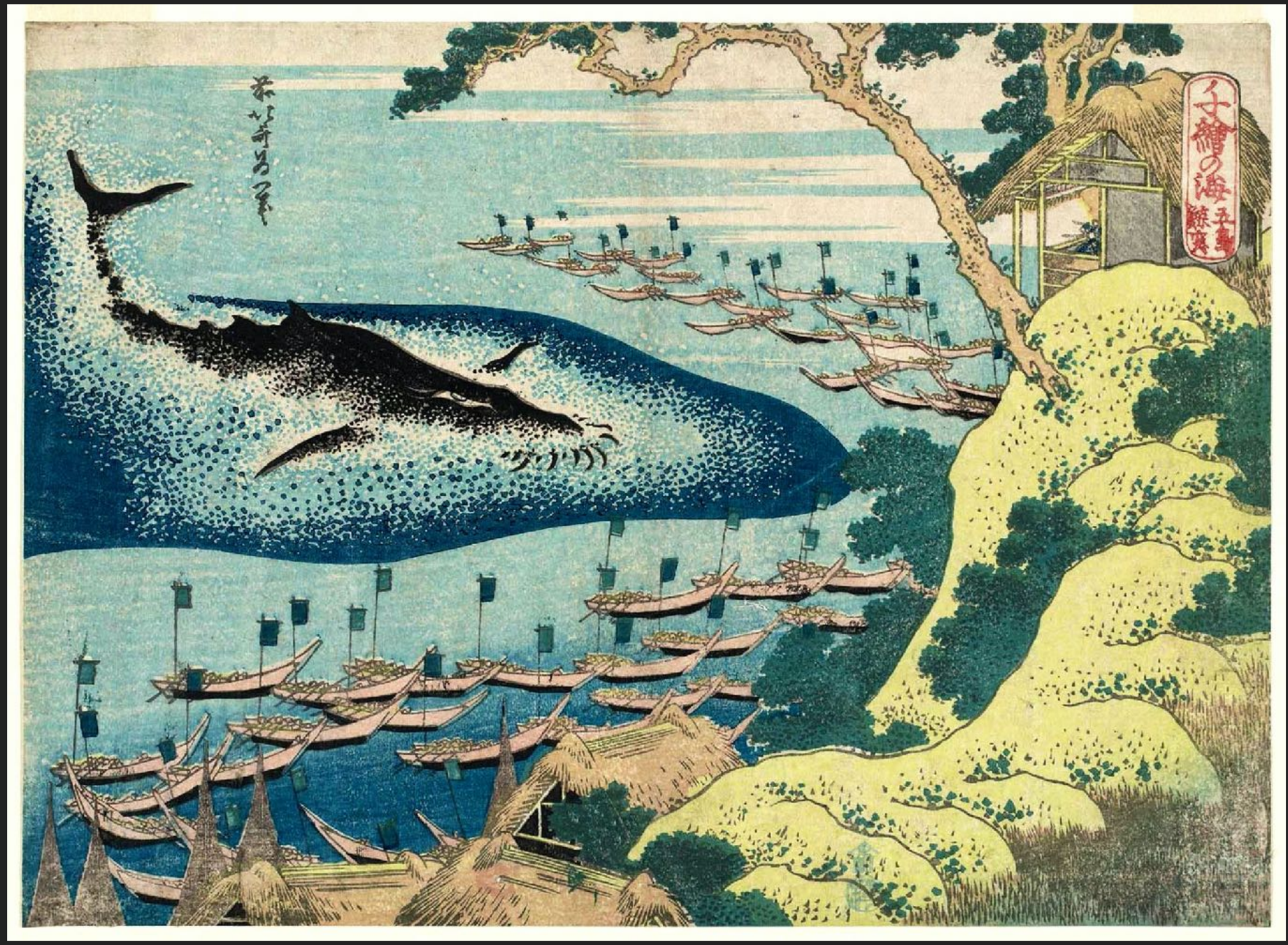
Charles Dana Gibson

Ilustrador Norte americano

Japão - Influência das estampas japonesas na arte europeia do início do séc.XX

IMAGENS DO MUNDO QUE PASSA

UKIYO-E



Katsushika Hokusai, A caça à Baleia

Katsushika Hokusai, da série Trinta e seis vistas do Monte

A PALAVRA UKIYO REFERE-SE AO MUNDO DAS PESSOAS COMUNS E SIGNIFICA "IMAGEM". QUANDO AS IMPRESSÕES UKIYO-E SURGIRAM NO FINAL DO SÉCULO XVI, RETRATAVAM GERALMENTE A VIDA COTIDIANA NA CIDADE DE QUIOTO. NO SÉCULO XVIII AS IMPRESSÕES UKIYO-E TORNARAM-SE UMA FORMA DE ARTE POPULAR NO JAPÃO, EM PARTE DEVIDO AOS AVANÇOS NAS TÉCNICAS DE IMPRESSÃO POR XILOGRAVURA, EM PARTE POR RETRATAR TEMAS FAMILIARES COMO ATORES DE KABUKI E MULHERES BONITAS.

Hutagawa Hiroshige, A ponte Nihonbashi com neve

Hutagawa Hiroshige, Água clara após a neve sob a ponte Nihonbashi

UKIYO-E

NO INÍCIO, AS UKIYO-E NÃO ERAM IMPRESSÕES MAS SIM PINTURAS FEITAS COM SUMI (TINTA PRETA). MAIS TARDE, FOI ADICIONADA A COR. COM O AUMENTO DO NÚMERO DE CORES DISPONÍVEIS AS PINTURAS TORNARAM-SE MAIS COMPLEXAS E PASSARAM A SER REALIZADAS A PARTIR DE XILOGRAVURA PARA PODEREM SER REPRODUZIDAS, DE FORMA MASSIFICADA.

O PROCESSO REALIZAVA-SE EM TRÊS ESTÁGIOS: (1) PINTAR UM DESENHO COM TINTA, (2) ESCULPIR O DESENHO EM BLOCOS DE MADEIRA E (3) APLICAR TINTA COLORIDA NOS BLOCOS E PRESSIONAR FOLHAS DE PAPEL PARA IMPRIMIR O DESENHO. CADA UMA DESSAS ETAPAS ERA REALIZADA POR ESPECIALISTAS.

Kitagawa Utamaro, Dois amantes

Kitagawa Utamaro

INFLUÊNCIA NA ARTE OCIDENTAL

POR VOLTA DO FIM DO SÉCULO XIX, OS PINTORES EUROPEUS ENTRARAM EM CONTATO COM CÓPIAS UKIYO-E, UTILIZADAS COMO PAPEL DE EMBRULHO PARA PRODUTOS ORIUNDOS DO JAPÃO. AS CURVAS EXPRESSIVAS, O USO OUSADO DA COR E OS DESENHOS LIBERAIS DAS UKIYO-E SURTIRAM GRANDE INFLUÊNCIA EM PINTORES IMPRESSIONISTAS COMO VINCENT VAN GOGH E CLAUDE MONET.

UKIYO-E

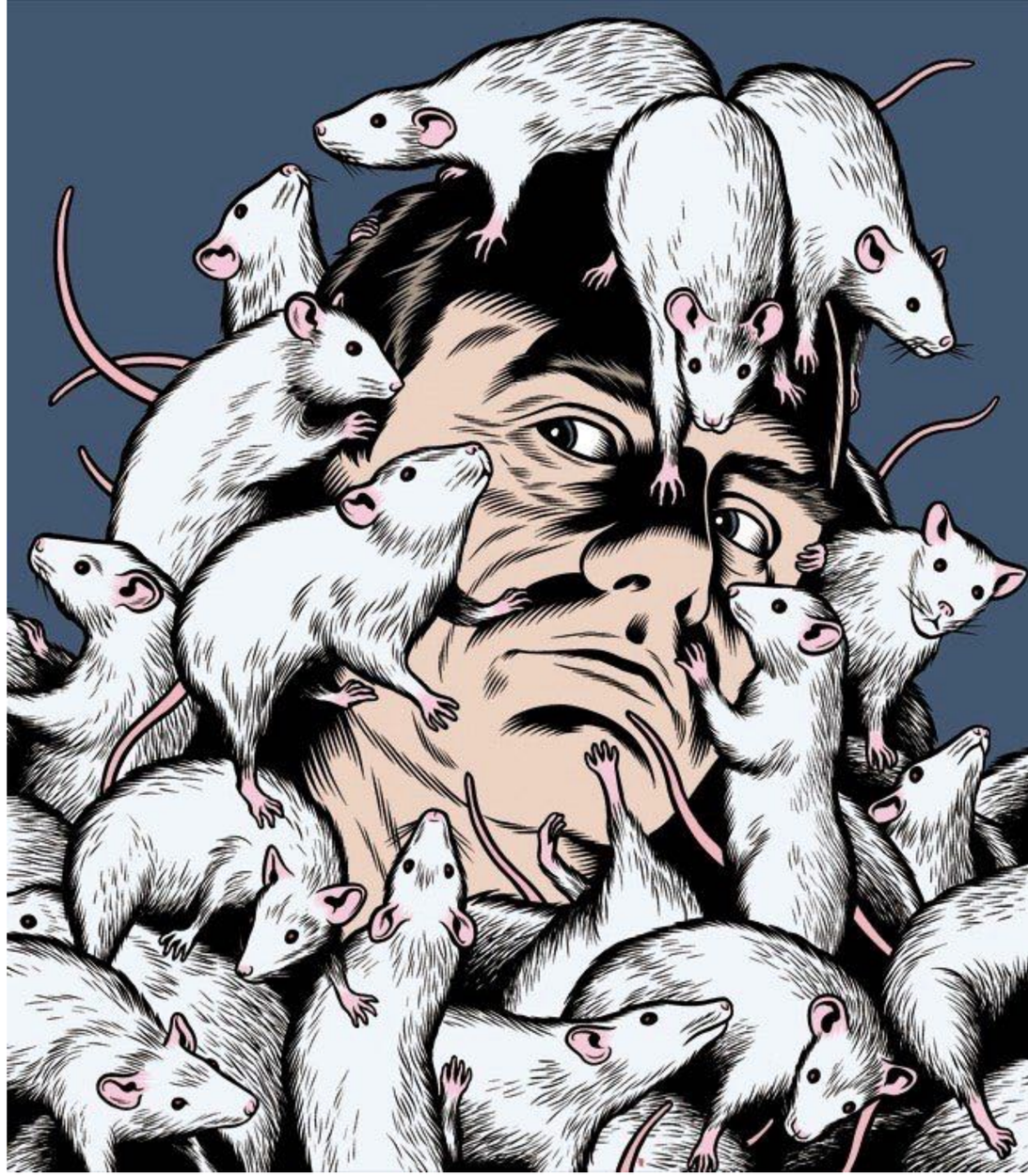
Lírios, Vincent Van Gogh, 1889

Mulher com Chapéu de sol em Argenteuil, Claude Monet, 1875

Ilustração ao longo da História 03

Estilos

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação



Charles Burns, 2008

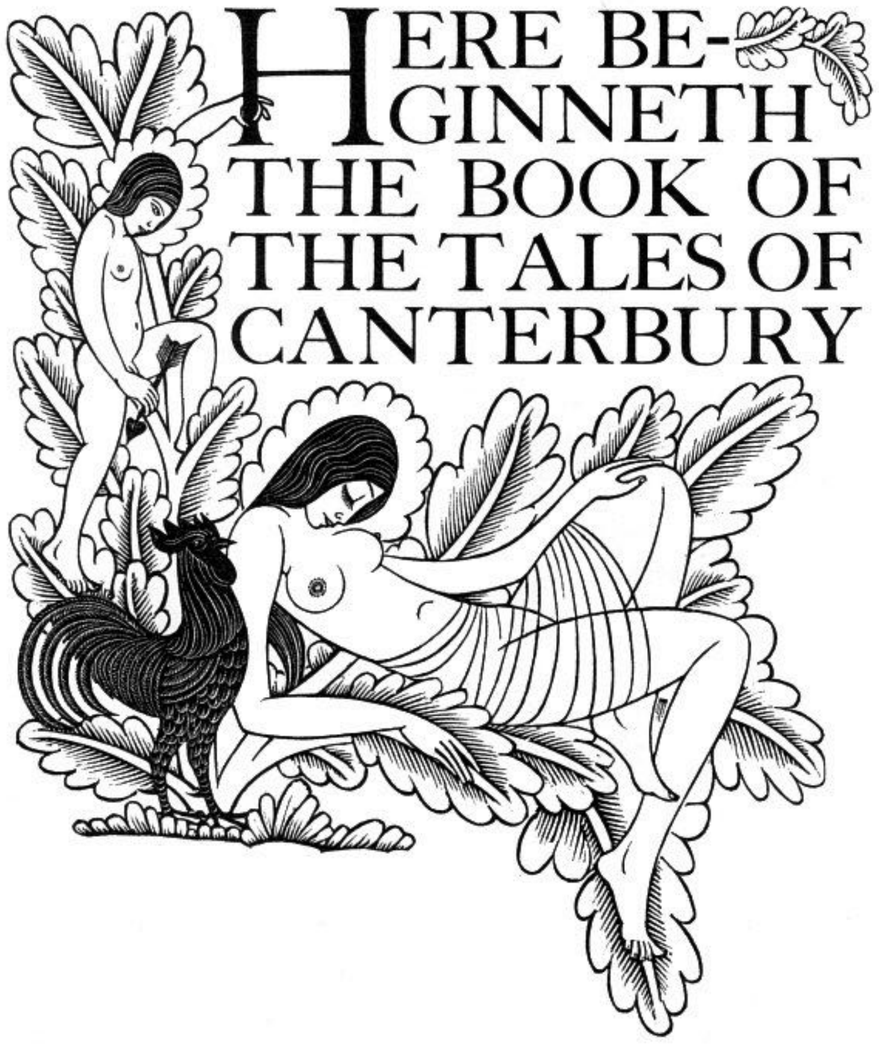
Arts and Crafts

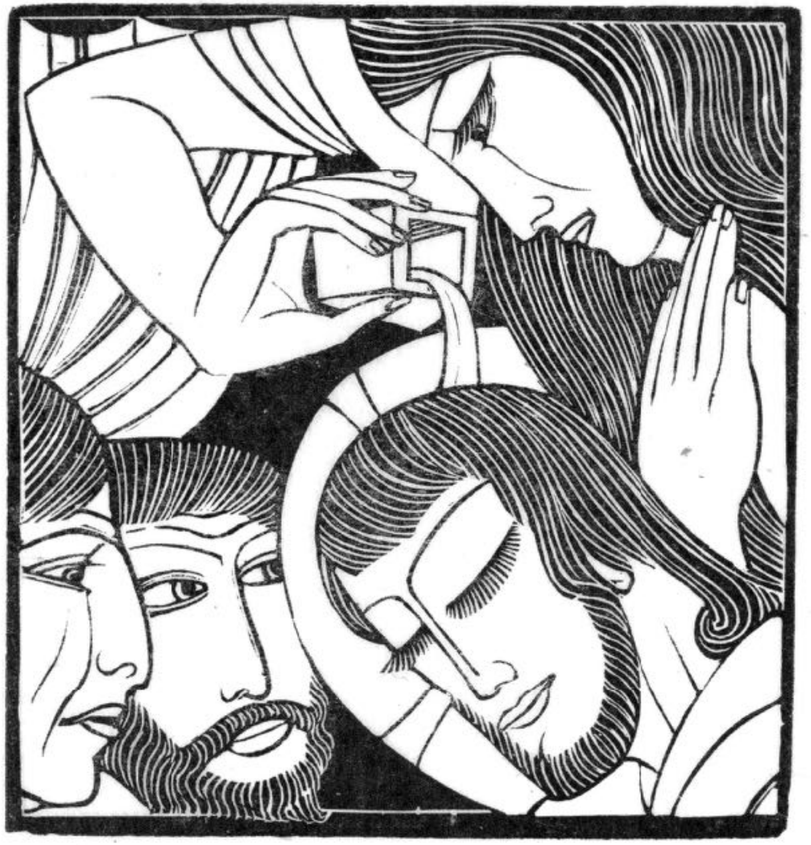
. O movimento Arts and Crafts iniciou-se em Inglaterra por volta de 1880.

. Adeptos do trabalho dos artistas Pré-Rafaelitas, os membros do Arts and Crafts influenciaram a arquitetura, o trabalho gráfico e a tipografia.

. Rejeitavam as máquinas e defendiam o trabalho dos artesãos especializados.

. Os trabalhos gráficos assumem caraterísticas dos manuscritos iluminados medievais.

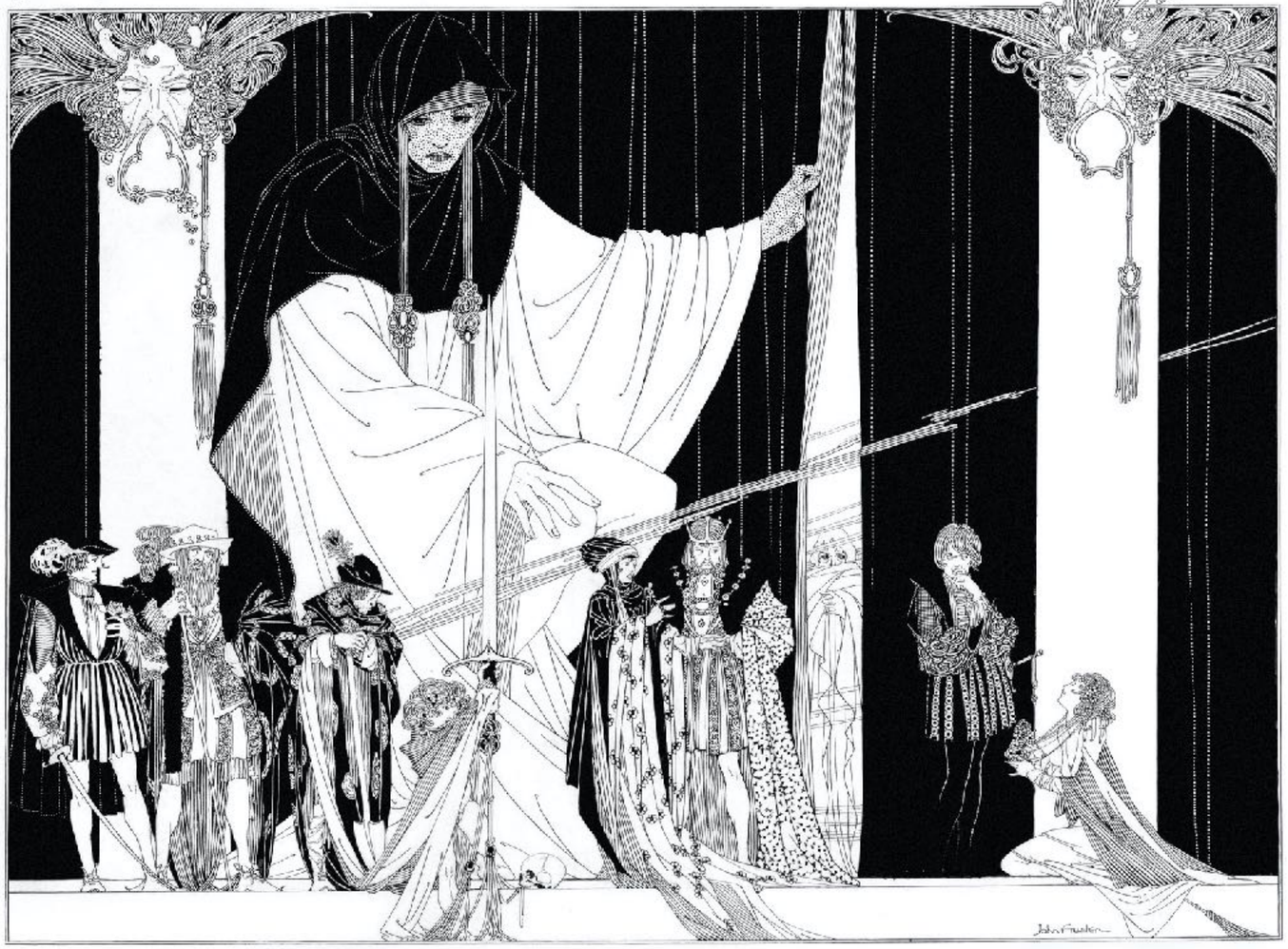




Eric Gill

Eric Gill

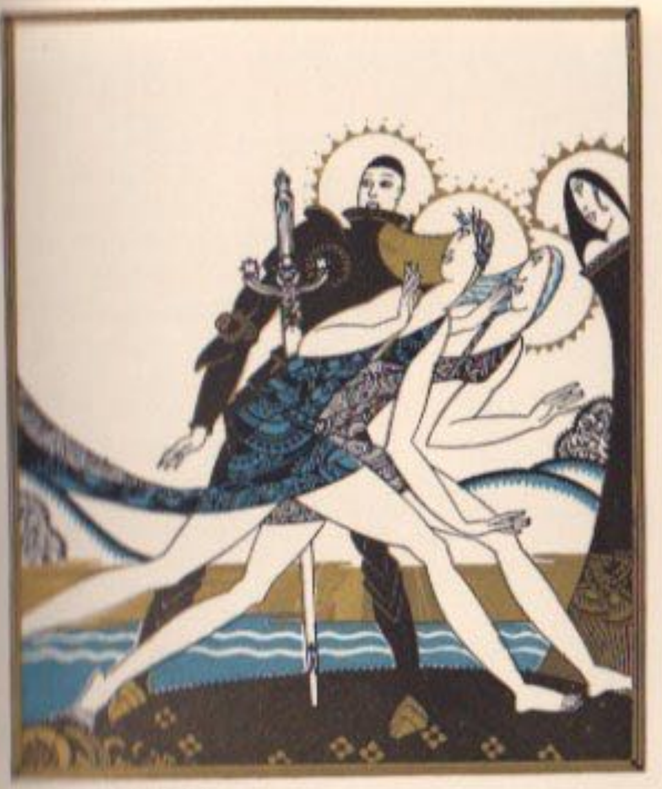
DRAMATIS PERSONÆ



John Austen

EVERYMAN

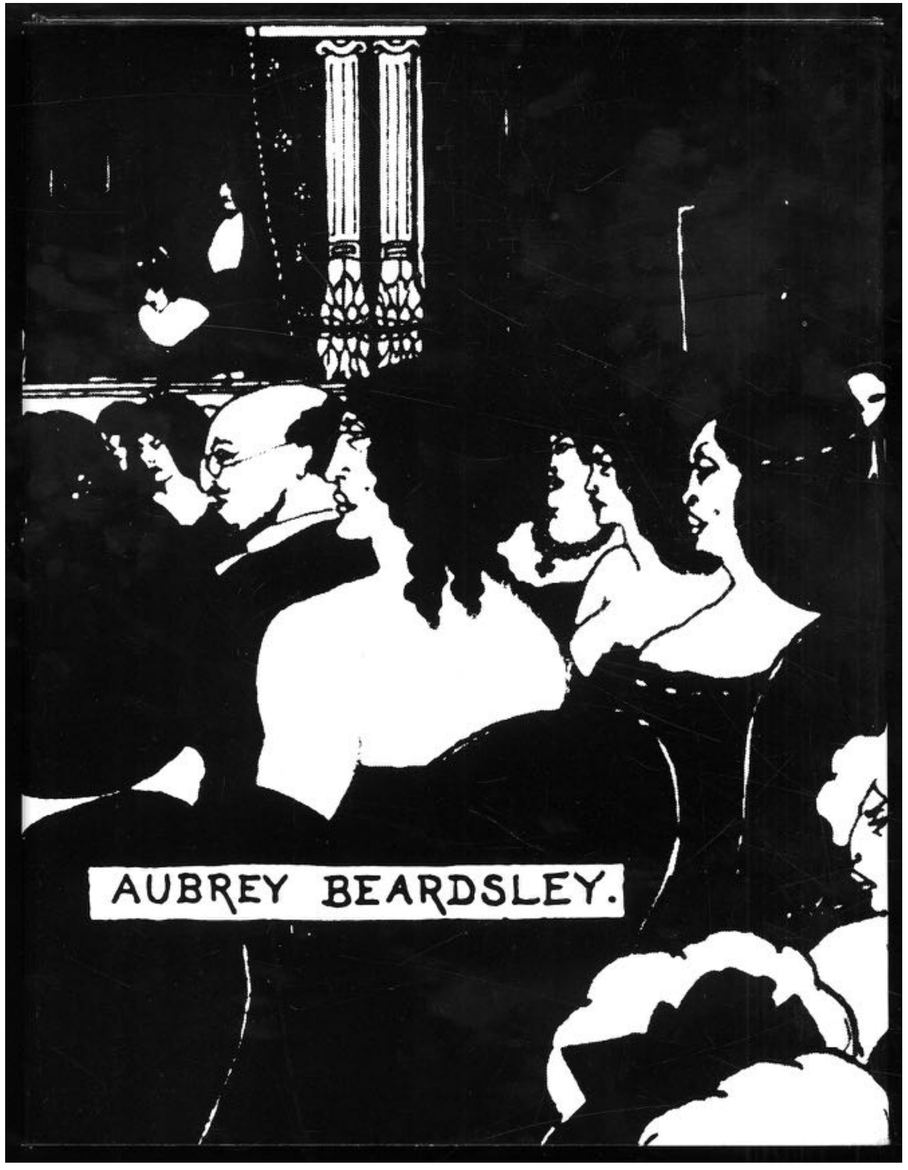
HERE BEGINNETH A TREATISE HOW THE HIGH FATHER OF HEAVEN SENDETH DEATH TO SUMMON EVERY CREATURE TO COME AND GIVE ACCOUNT OF THEIR LIVES IN THIS WORLD AND IS IN MANNER OF A MORAL PLAY



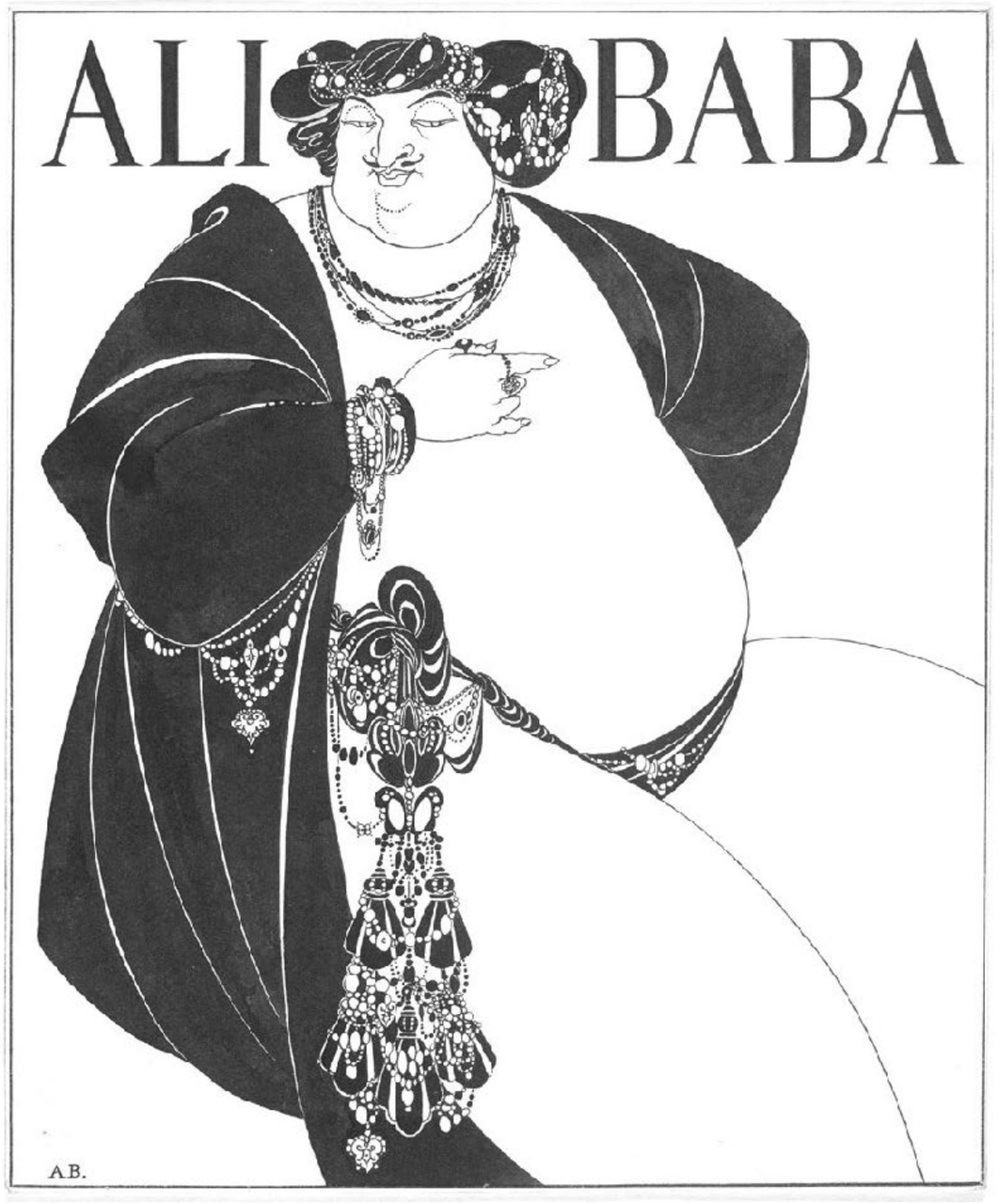
MESSENGER

I pray you all give your audience,
And hear this matter with reverence,
By figure a moral play.
The Summoning of Everyman called it is,

John Austen



Aubrey Beardsley



Aubrey Beardsley

Art Nouveau

. Por volta de 1890, o realismo académico foi colocado em causa por um conjunto de jovens ilustradores. A Arte Nova, foi também chamada L`Art Nouveau em França, La Libre Esthetique na Bélgica, Stile Liberty na Itália, Secession na Áustria, Modernista em Espanha, Jugendstill na Alemanha, The Glasgow School na Escócia, e Bohemian Secession na Checoslováquia.

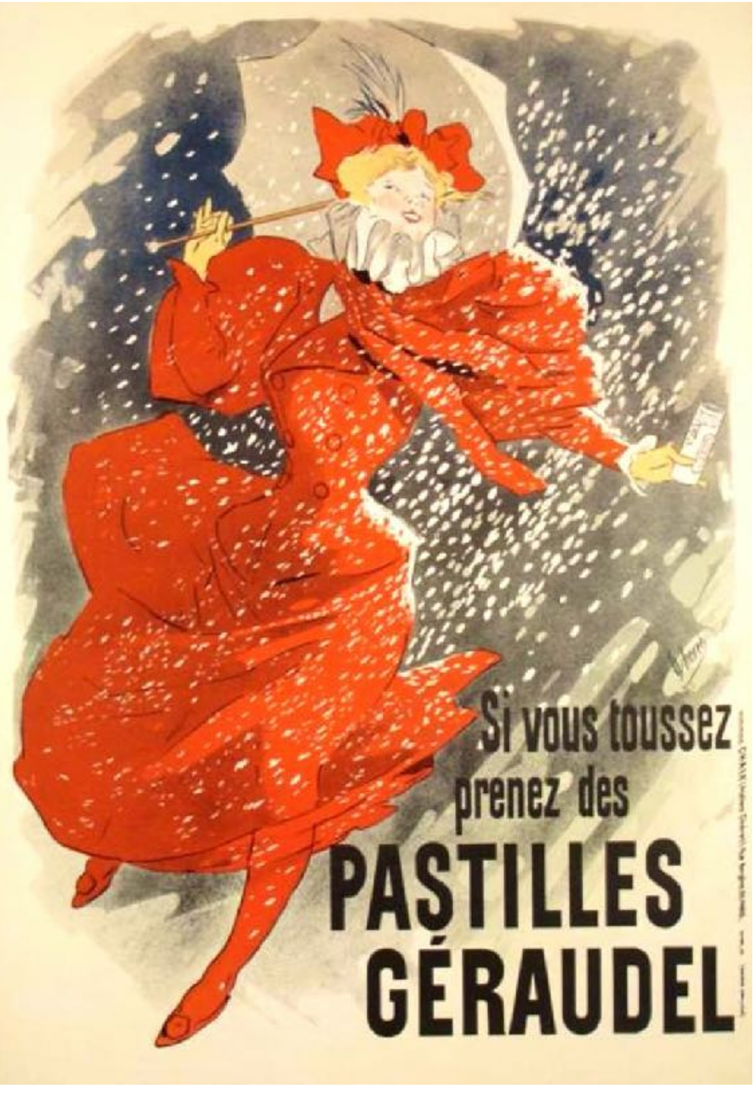
. A Art Nouveau marcou a diferença na forma de criar cartazes publicitários, com os trabalhos de Henri de Toulouse-Lautrec, Alphonse Mucha e Jules Cheret.

. A Art Nouveau surge em Inglaterra sob influência do movimento Arts and Crafts e de seguida dissemina-se. Em 1894 transforma-se em algo distinto, na Bélgica e em França, por influência do Japonismo, e em particular pelos trabalhos de xilogravura de Hokusai, Utamaro e Kuniyoshi.

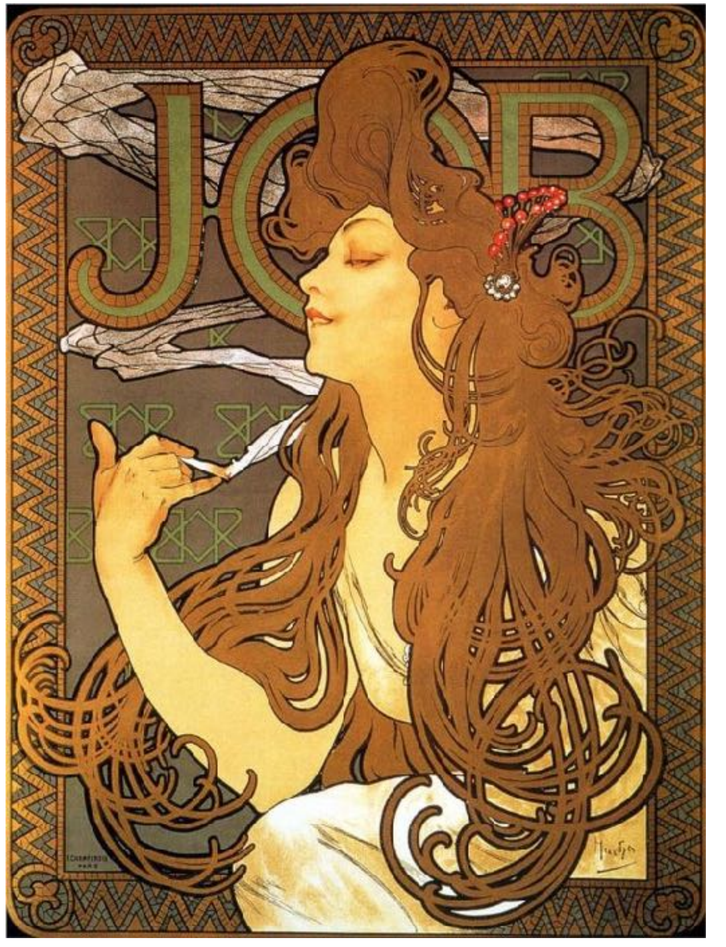
. A Art Nouveau marca um corte com o academismo na representação e abre portas para as diferentes formas de representação que irão surgir com o modernismo.

. É um estilo assumidamente comercial, com motivos florais e ornamentais.

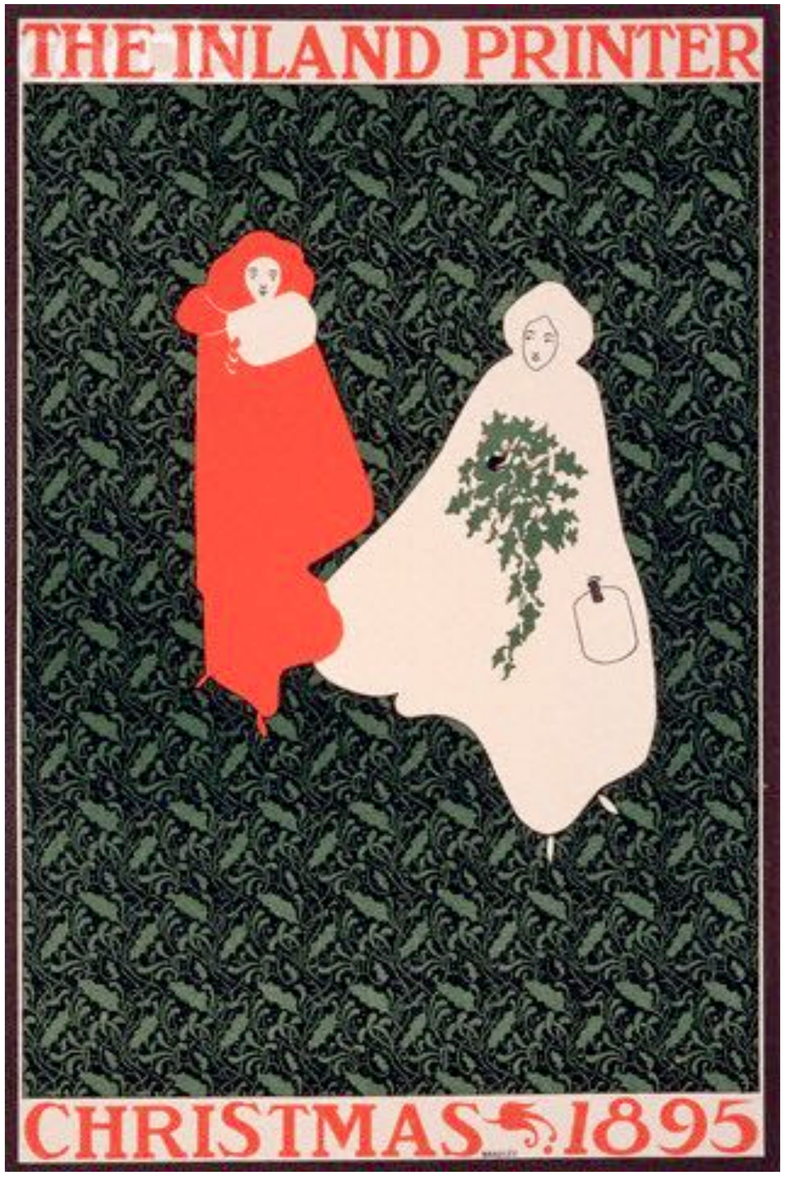
. Surge e desenvolve-se durante uma década, tendo o seu fim com o início da 1ª Guerra Mundial. No pós-guerra, outros estilos tornaram-se mais pertinentes.



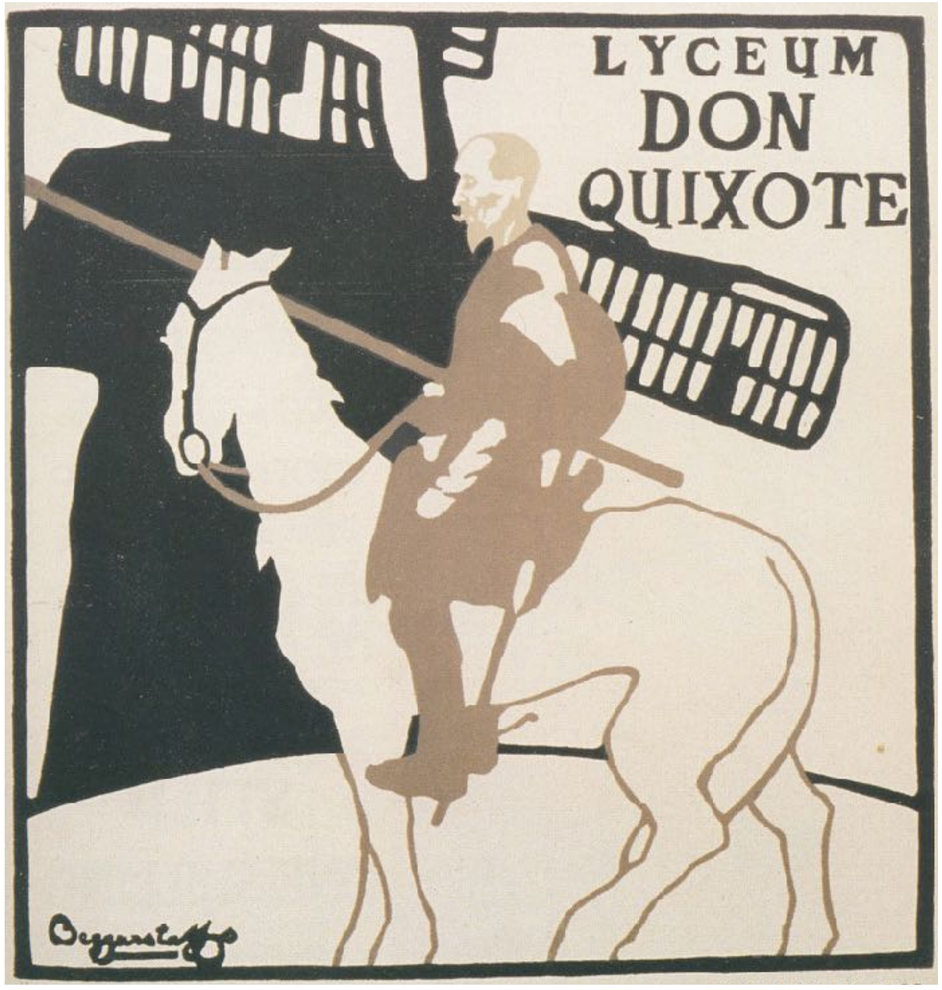
Jules Cheret

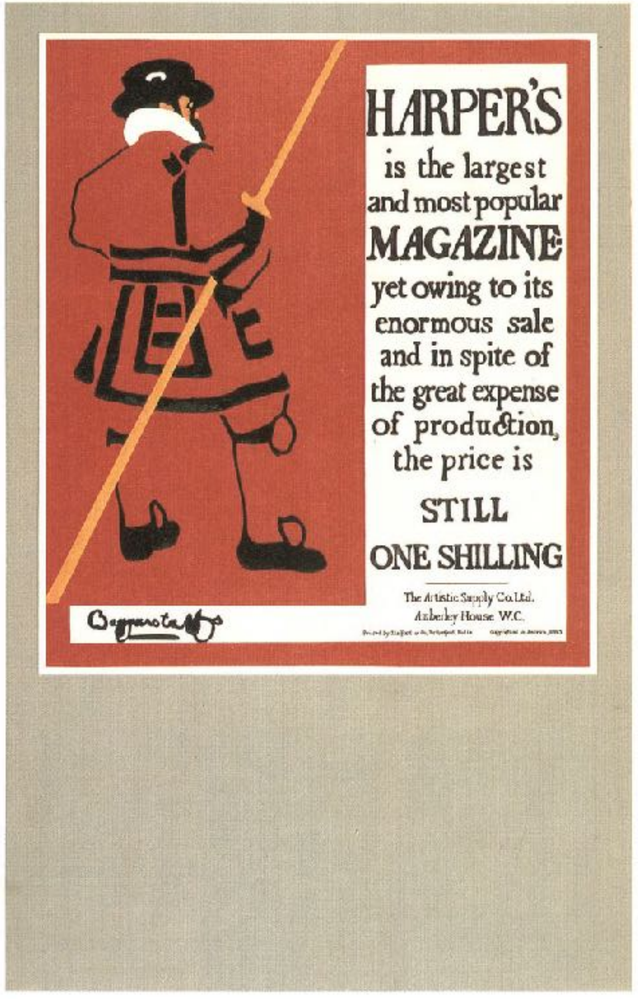


Alphonse Mucha



William H Bradley





Begarstaff Bros

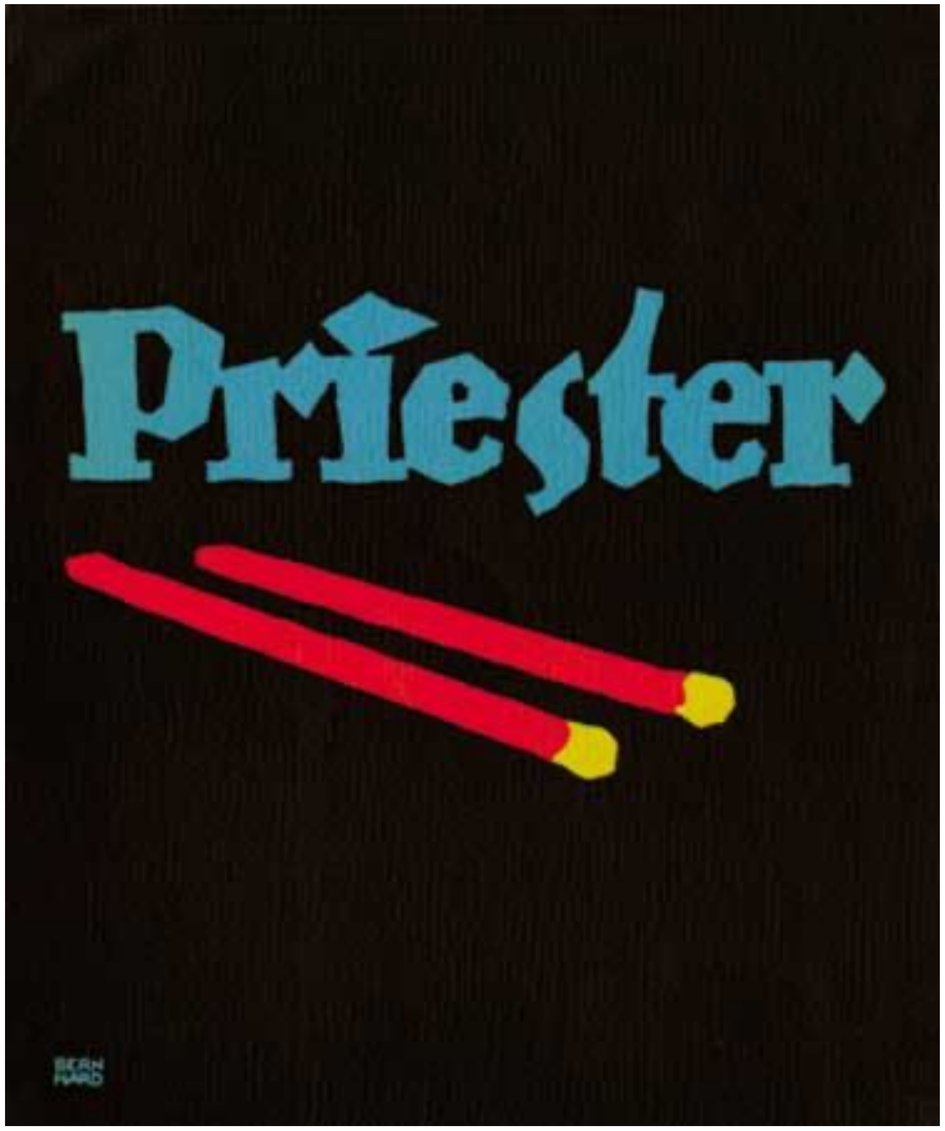
Sachplakat

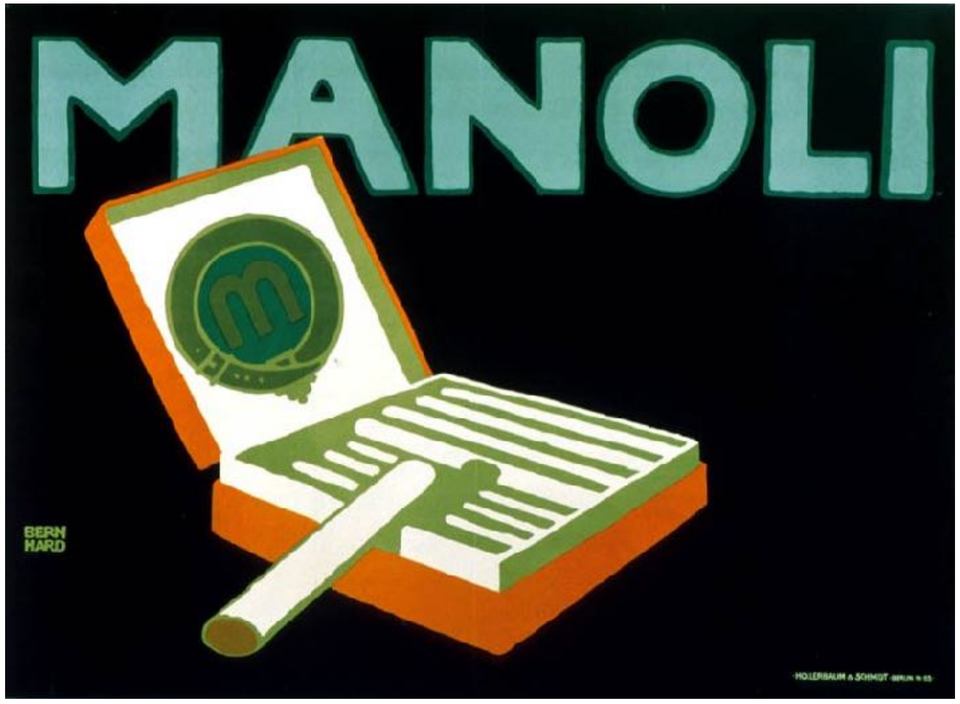
. Sachplakat é o nome dado a um tipo de poster ilustrado, muito simples,

que surge no seguimento e quase como resposta ao exagero da Art Nouveau.

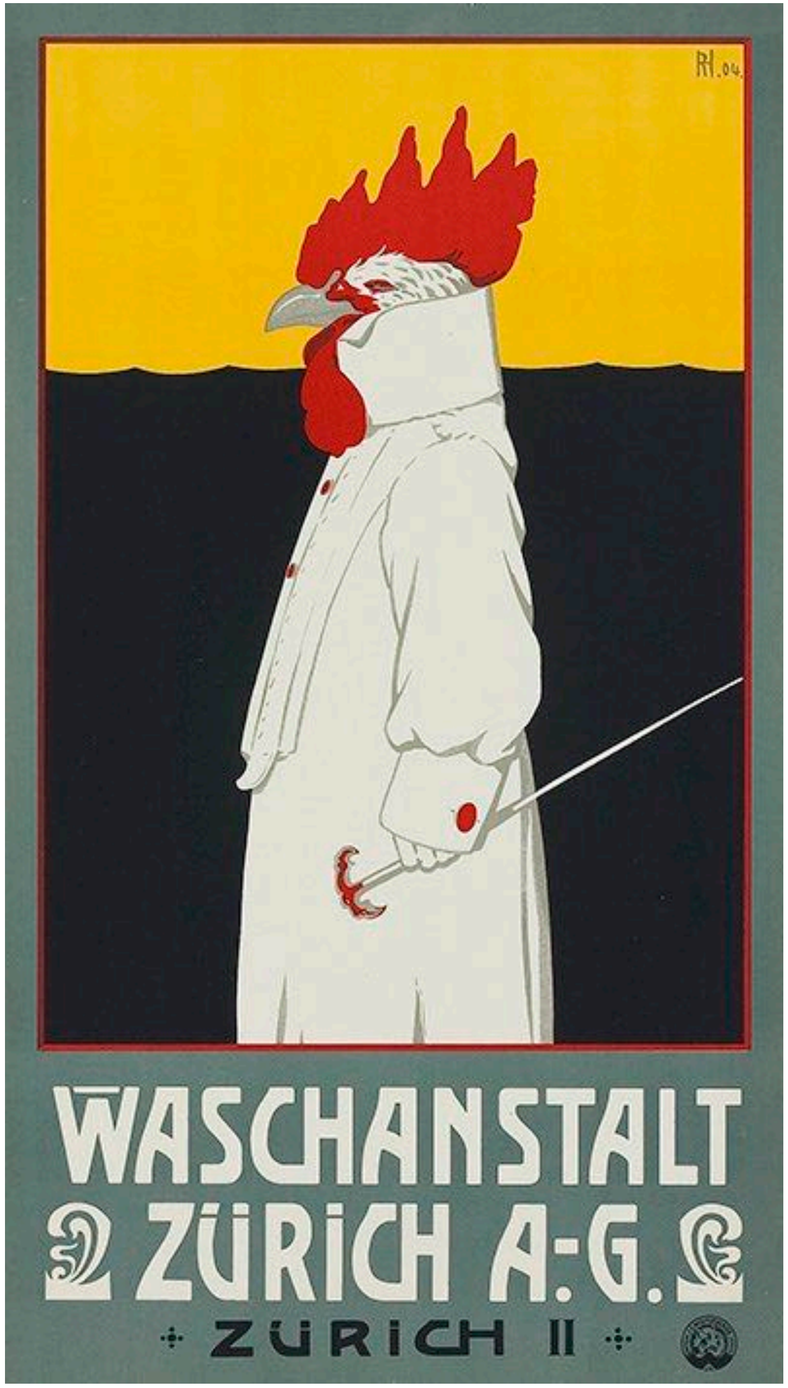
. Em vez de textos carregados e imagens complexas, estes cartazes apresentam imagens simples, de composição e cor cuidadas, e mínimo uso de texto.

. A simplicidade visual acima de tudo.





Lucian Bernhard



Robert Hardmeyer

Expressionismo

. O Expressionismo surge em 1905, numa época de tumulto na Europa.

. Os artistas expressionistas criticam a sociedade decadente e a forma tradicional de produzir arte/pintura.

. *Die Brucke*, e *Der Blaue Reiter*, foram os grupos que lideraram a exploração expressionista, o primeiro na direção da figuração, o segundo na direção da abstração. Ambos os grupos foram influenciados pelas cores usadas pelos artistas fauvistas, e pela iconografia primitiva (máscaras africanas e totems).

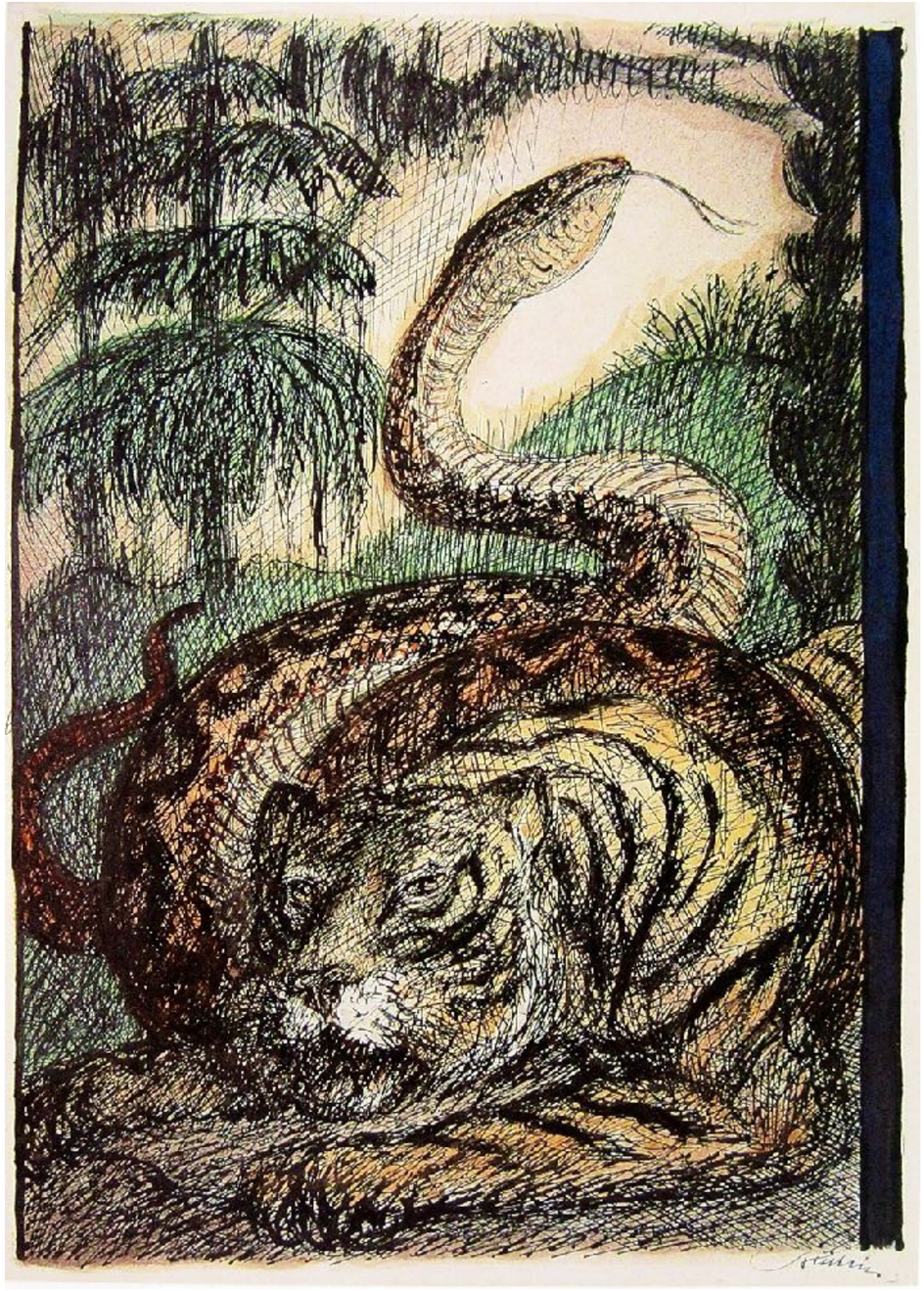
. Tendo surgido na Alemanha, o Expressionosmo influenciou os Futuristas Russos e também alguns Cartoonistas Americanos.

. Foi frequente o uso da xilogravura, por resistir à produção de uma imagem perfeita e subtil.

. Antes da 1ª Guerra Mundial, o Expressionismo ataca o *status quo*, mas após o fim da guerra em 1918, o movimento divide-se em facções.

. O movimento terminou em 1922, quando o Dadaísmo começa a ser o movimento dominante *anti-establishment.*

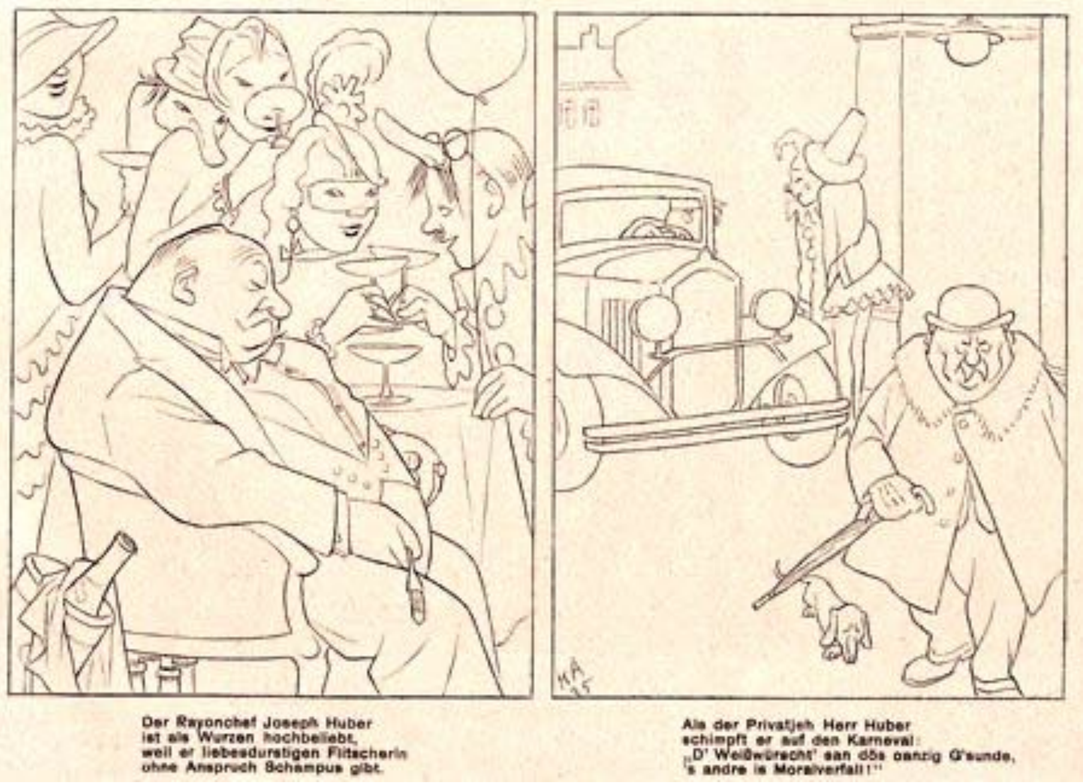
. Com o Expressionismo, o modo de fazer clássico e a produção do “belo” são colocados em causa.



Alfred Kubin

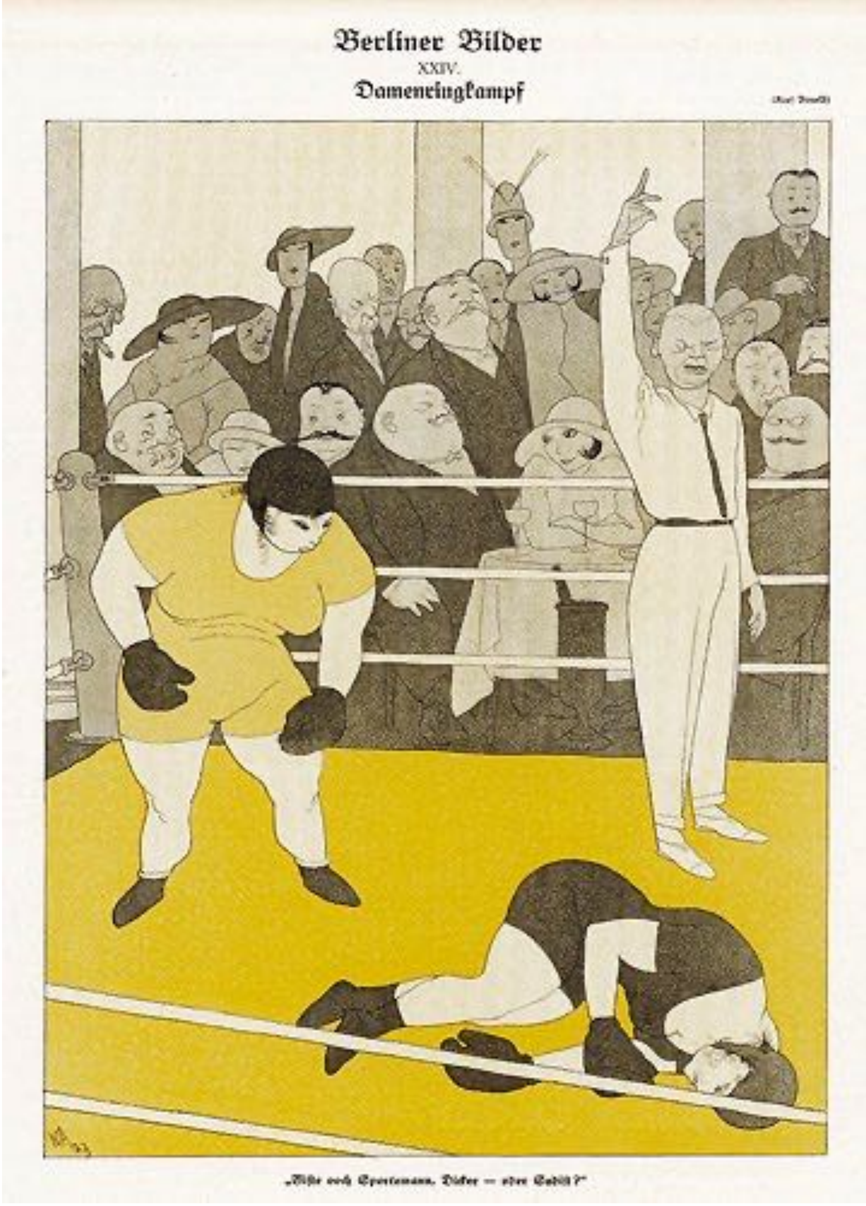
Alfred Kubin

Karl Arnold



Der Rayonchef Joseph Huber
ist als Wurzen hochbeliebt,
weil er liebesdurstigen Flitscherin
ohne Anspruch Schampus gibt.

Als der Privatjeh Herr Huber
schimpft er auf den Karneval:
„D' Weißwürscht' san dös oanzig G'sunde,
's andre is Moralverfall!"

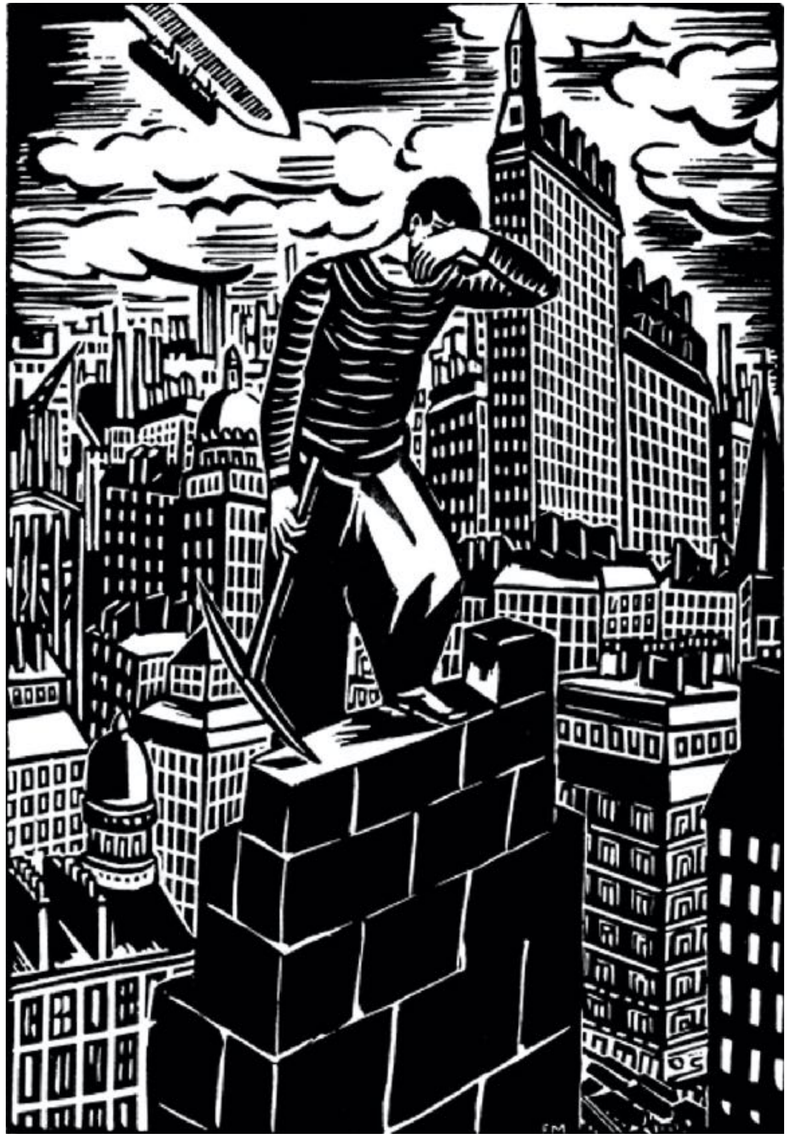


Karl Arnold

La culture a atteint ces plus hauts sommets...

mais l'animal reparaît quelquefois sous le civilisé.

Franz Mazereel



Franz Mazereel

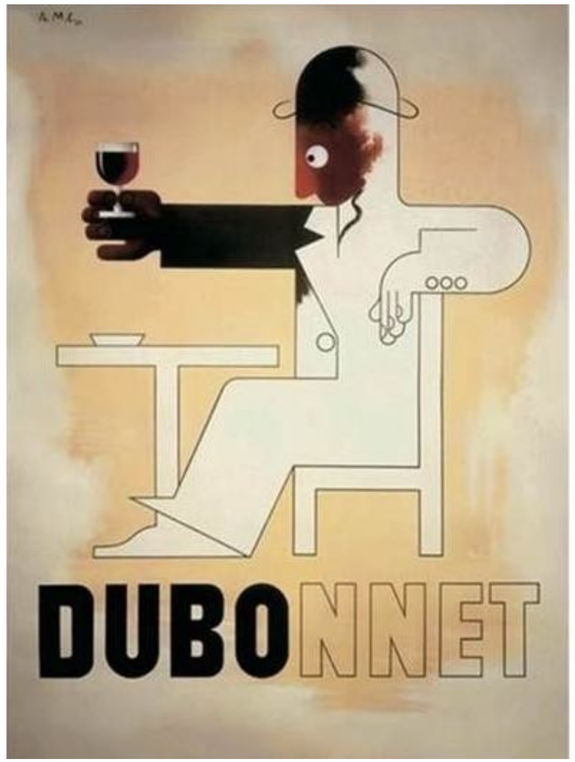
Art Deco

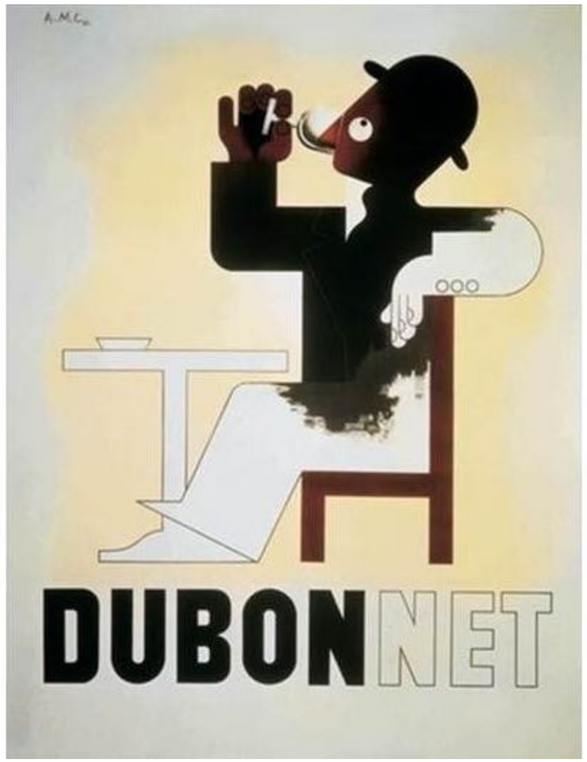
. Estilo que, a partir de França, substitui a Art Nouveau após a 1ª Guerra Mundial.

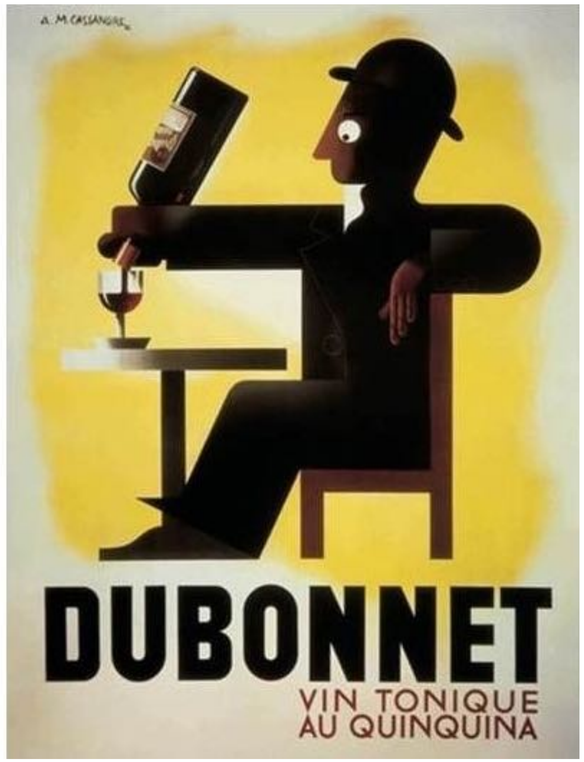
. Procura aliar a elegância clássica à excentricidade da Art Nouveau, criando um hibrido.

. Simplificação e estilização para comunicar elegância, num estilo assumidamente comercial que surgiu quase simultaneamente em todos os países industrializados.

. O estilo Art Deco esteve em voga durante quase duas décadas, até à época de austeridade da 2ª Guerra mundial.





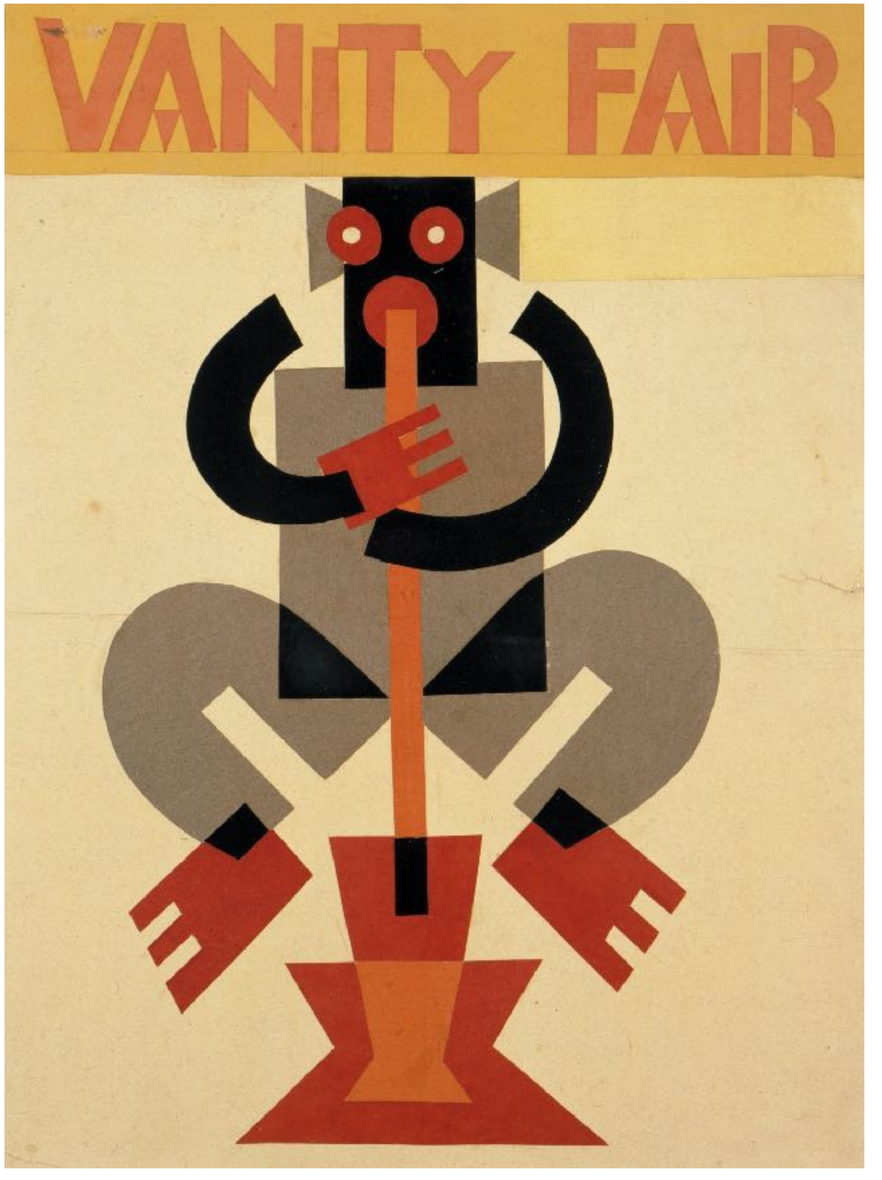


A. M. Cassandre

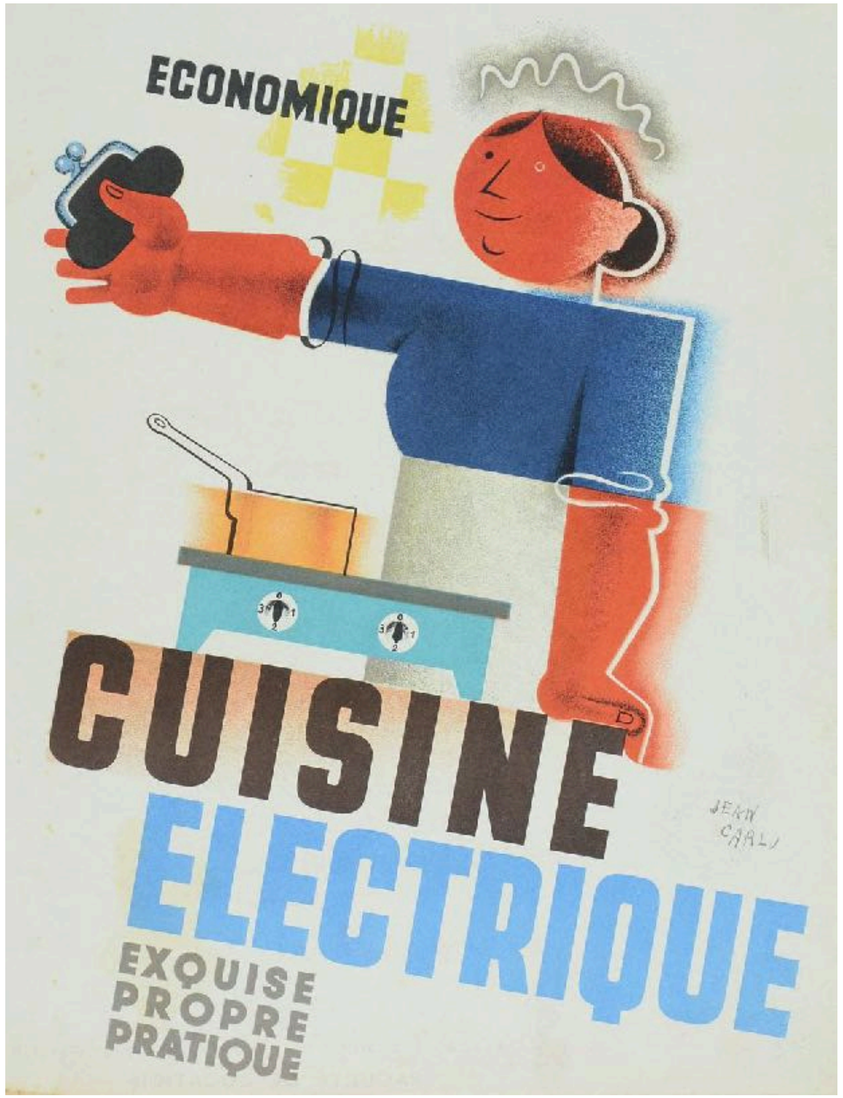
A. M. Cassandre

Charles Loupot

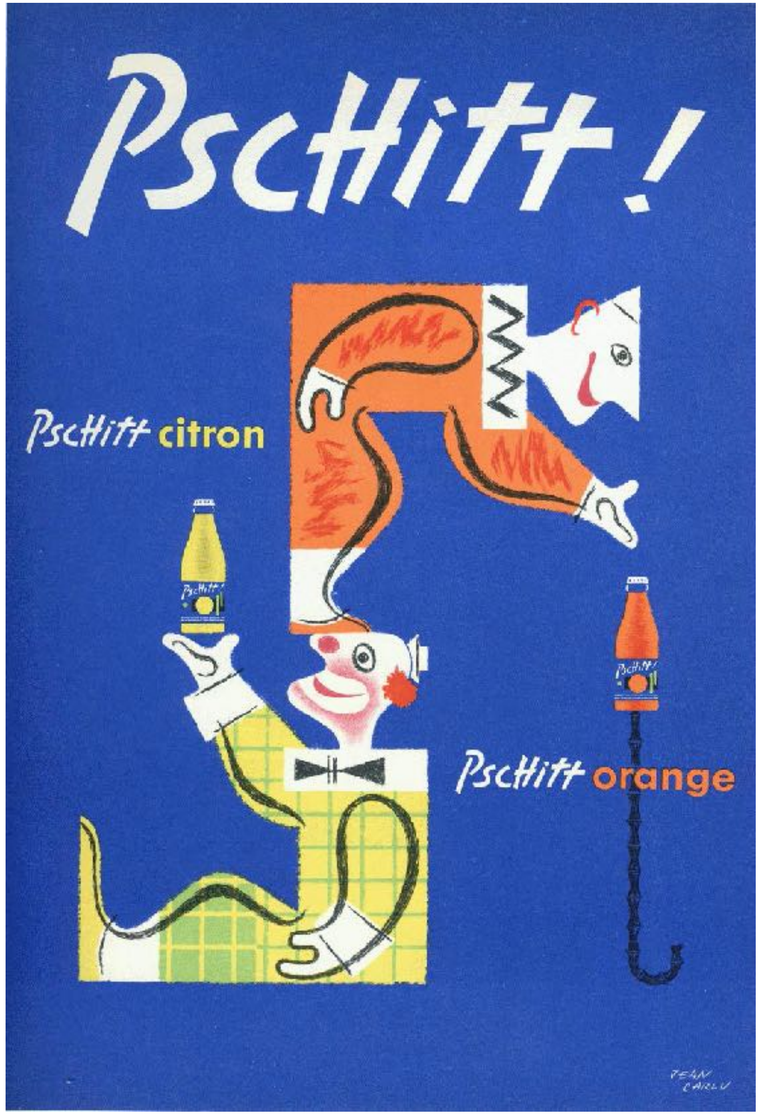
"Copertina di "Vanity Fair" di New-York - Luglio 1930
Fortunato Depero



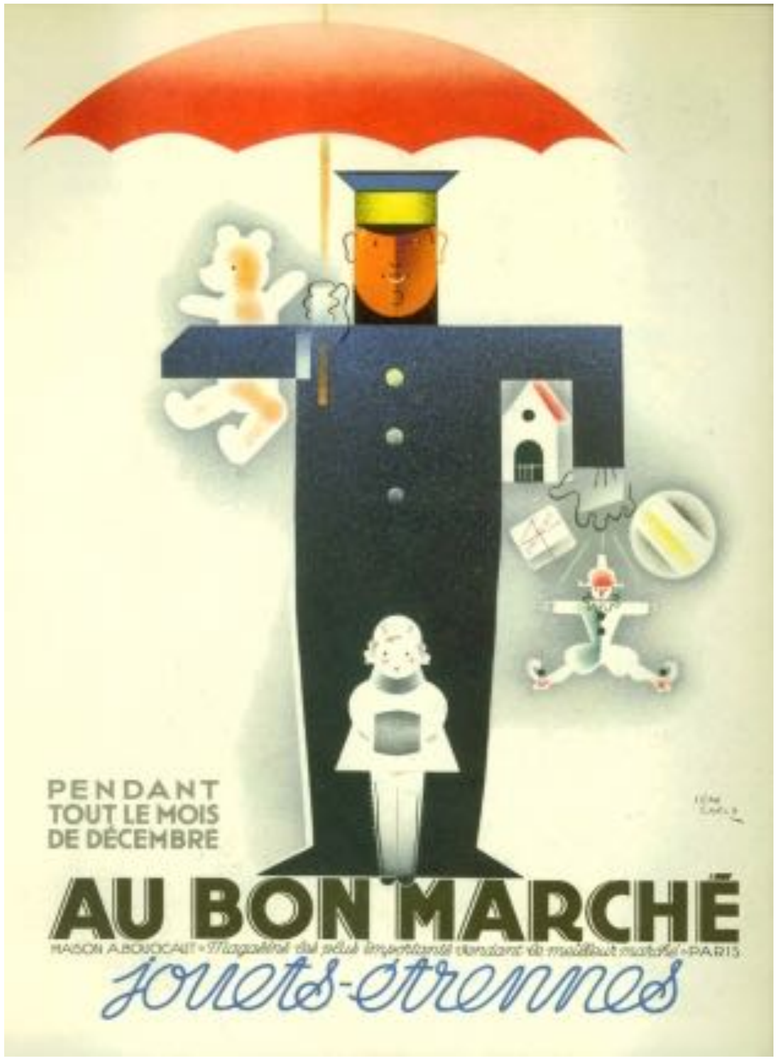
Fortunato Depero


ECONOMIQUE
CUISINE
ELECTRIQUE
EXQUISE
PROPRE
PRATIQUE
JEAN CARLU

je sème à tout vent
JEAN CARLU
offrez LES BEAUX VOLUMES
LAROUSSE

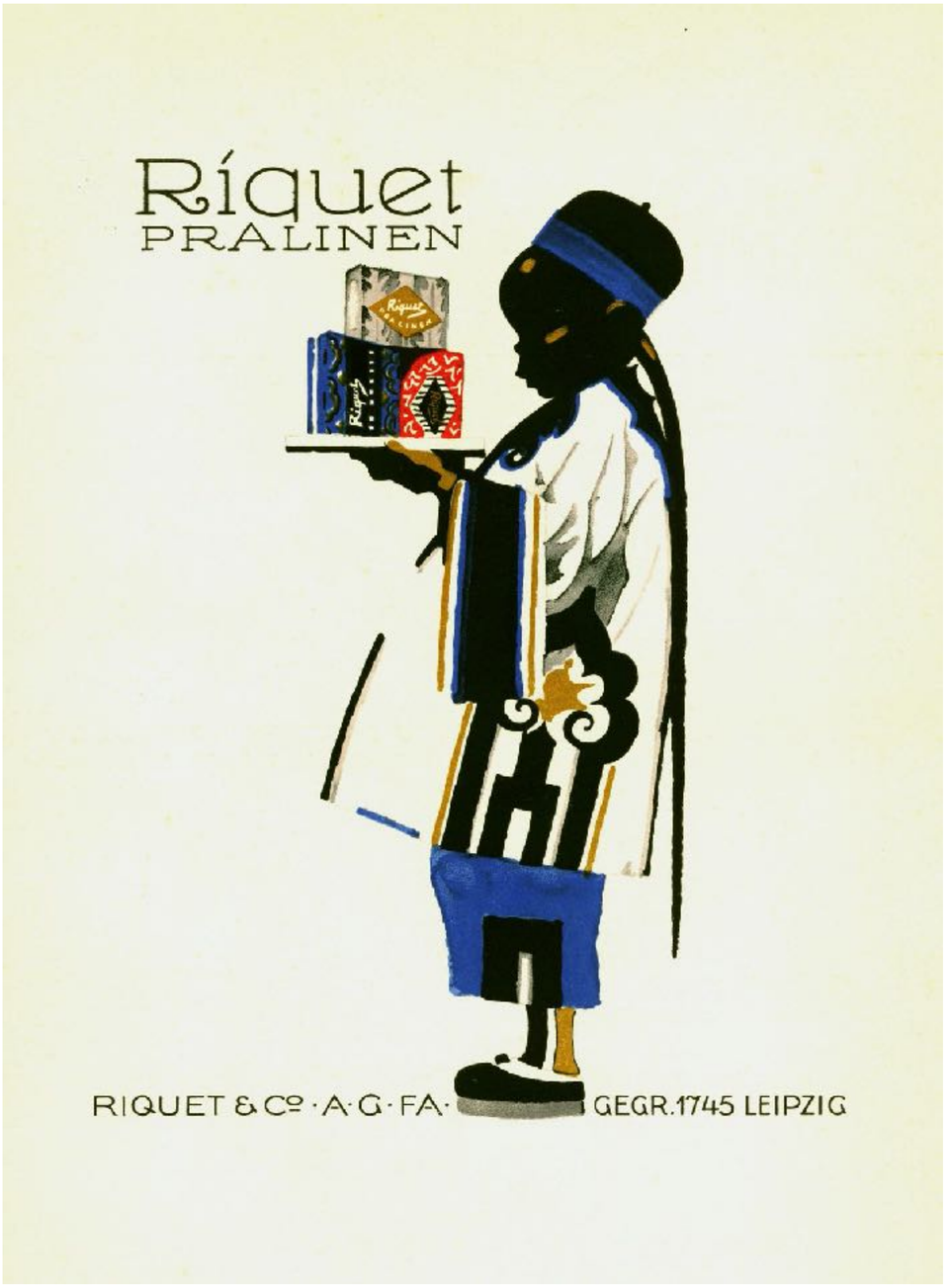

PscHitt!
PscHitt citron
PscHitt orange
JEAN CARLU

Jean Carlu


PENDANT
TOUT LE MOIS
DE DÉCEMBRE
AU BON MARCHÉ
MAISON A BOUCICAUT • Magasins les plus importants vendant au meilleur marché • PARIS
jouets-étrennes

LE SIROP DES VOSGES
CAZÉ
éteint la toux

Jean Carlu



Ludwig Hohlwein

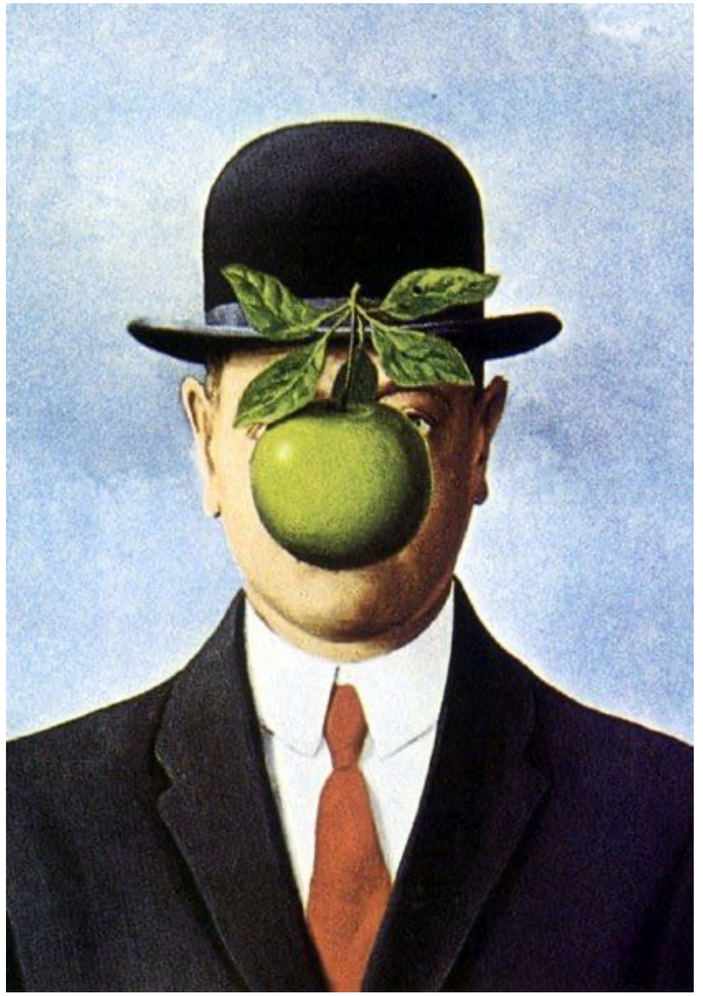
Ludwig Hohlwein

Surrealismo

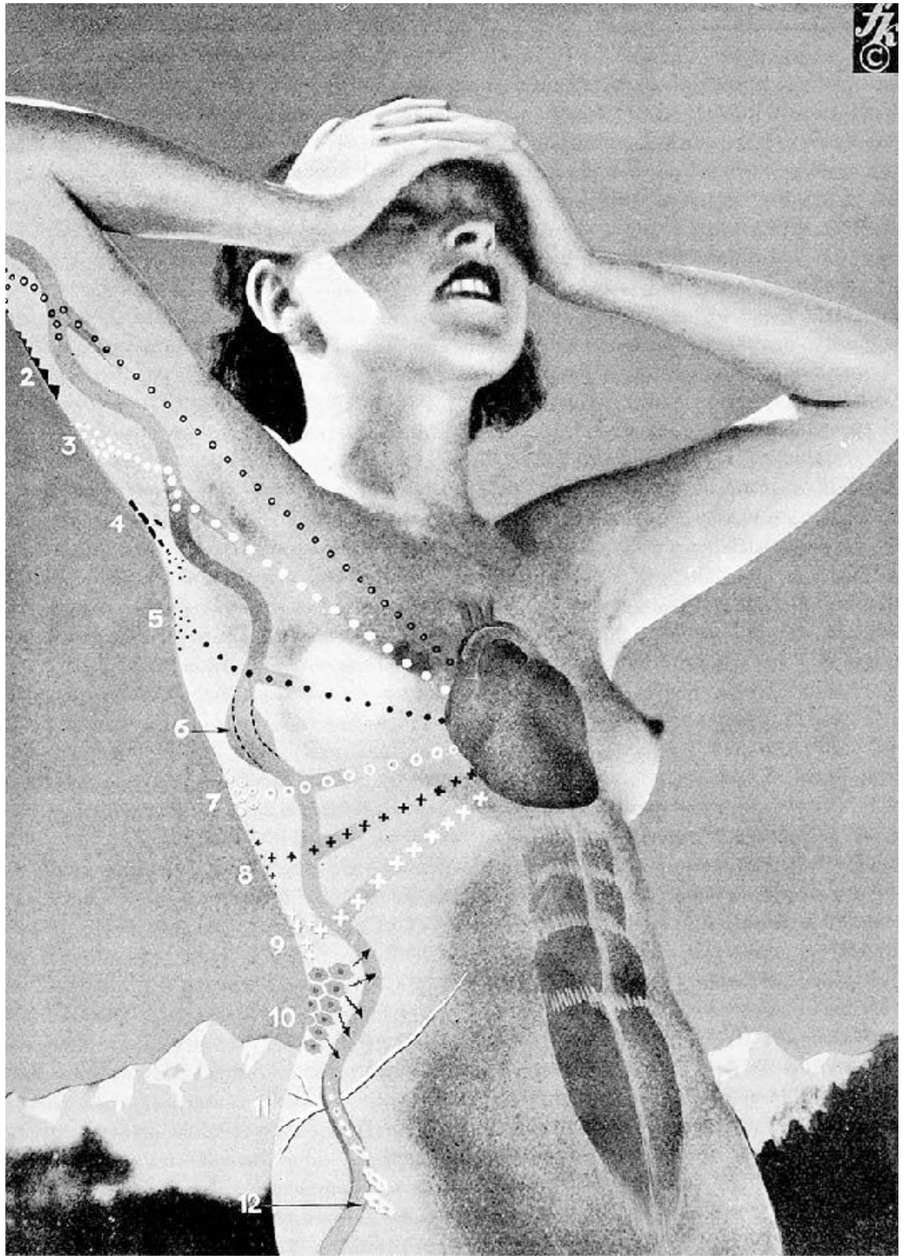
. Fundado por André Breton em 1924, é uma reação ao Expressionismo e ao Dadaísmo, que se tinham tornado demasiado motivados politicamente, e menos interessados no inconsciente da mente.

. O Surrealismo procura estimular e sabotar a perceção.

. Ao mesmo tempo misterioso e acessível, o Surrealismo permite exprimir ideias e conceitos (por vezes simplistas), de uma forma semi-abstrata.



René Magritte



Herbert Bayer

Realismo

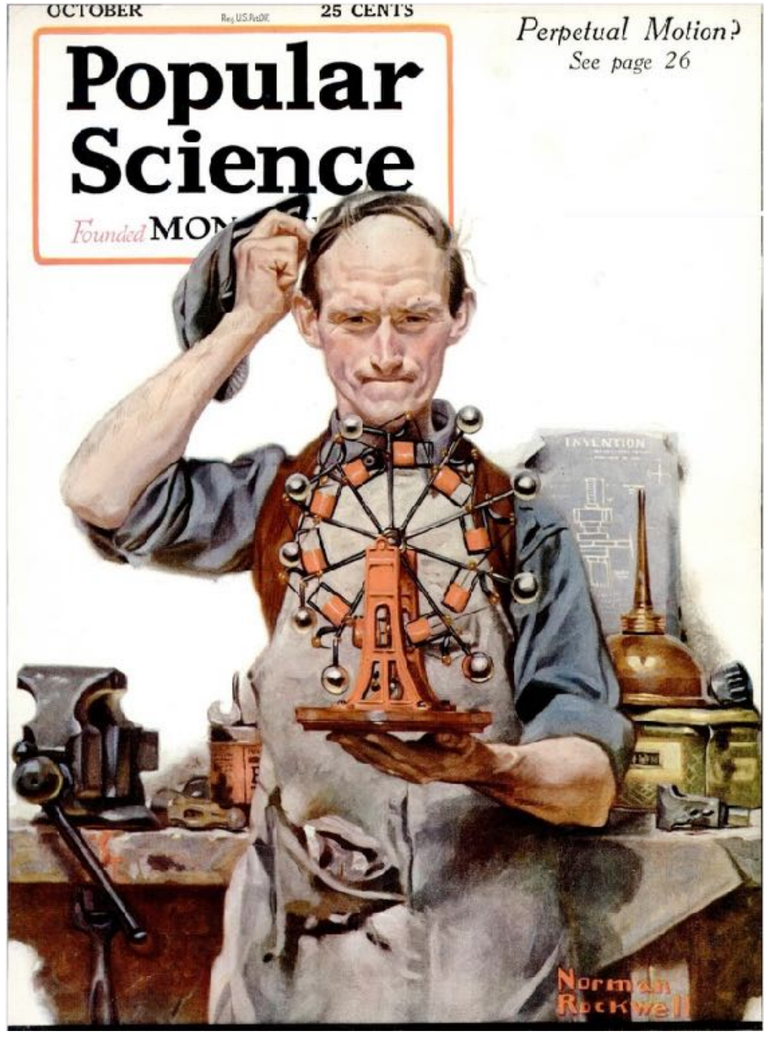
. O Realismo esteve em voga entre os anos 1930 e os anos 1950.

. Sendo trabalhos com representação de cariz realista, as ilustrações eram encenadas e compostas, de forma a representar determinados tipos de individuos ou situações.

. A ilustração realista foi o cerne da produção Norte-Americana para revistas desde o séc. XIX até aos anos 1960, desde os primeiros números (humorísticos) da revista *Life*, ao *The Saturday evening Post*.

. A maior preocupação dos ilustradores revela-se no estilo e não a mensagem.

Howard Pyle



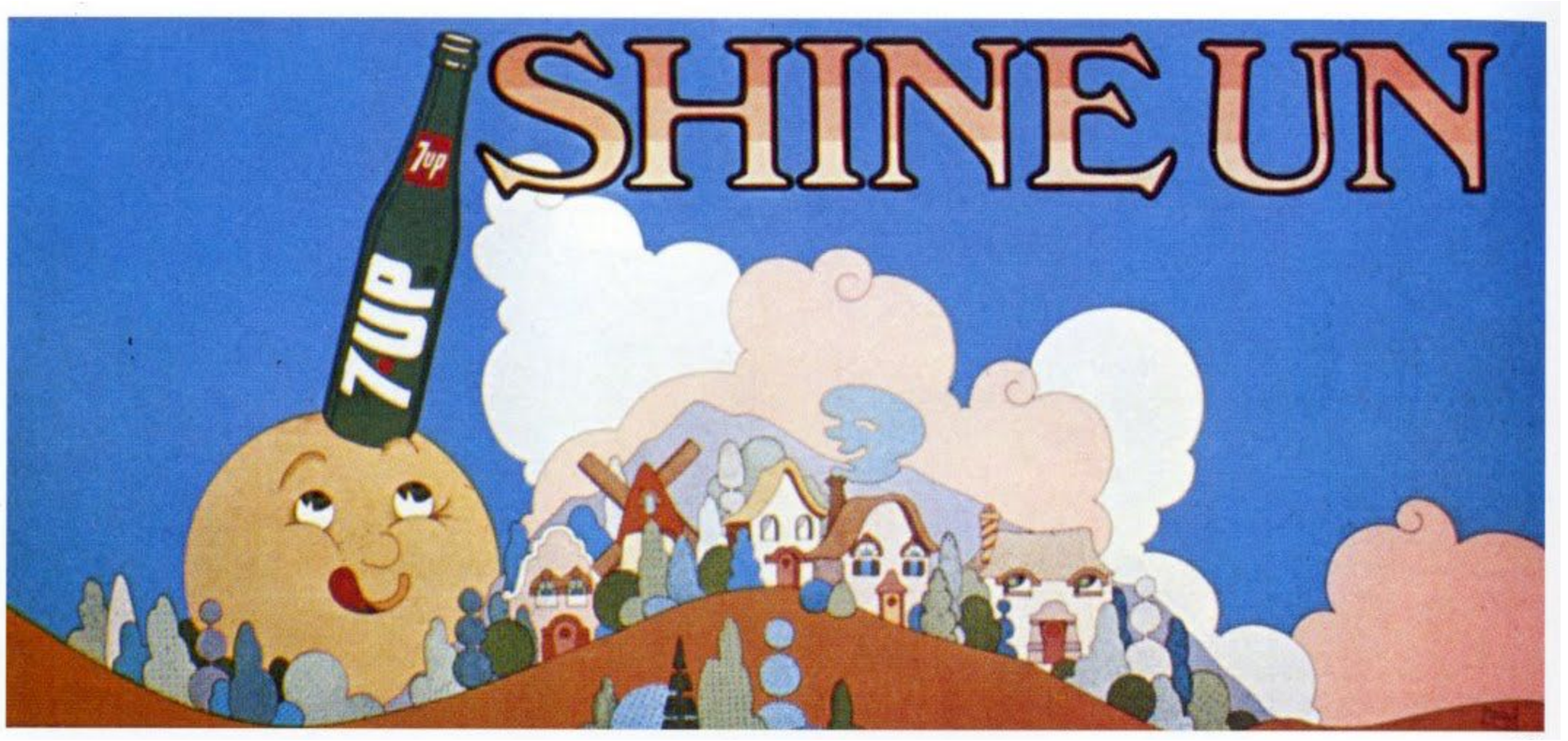
The Runaway, 1958

Norman Rockwell

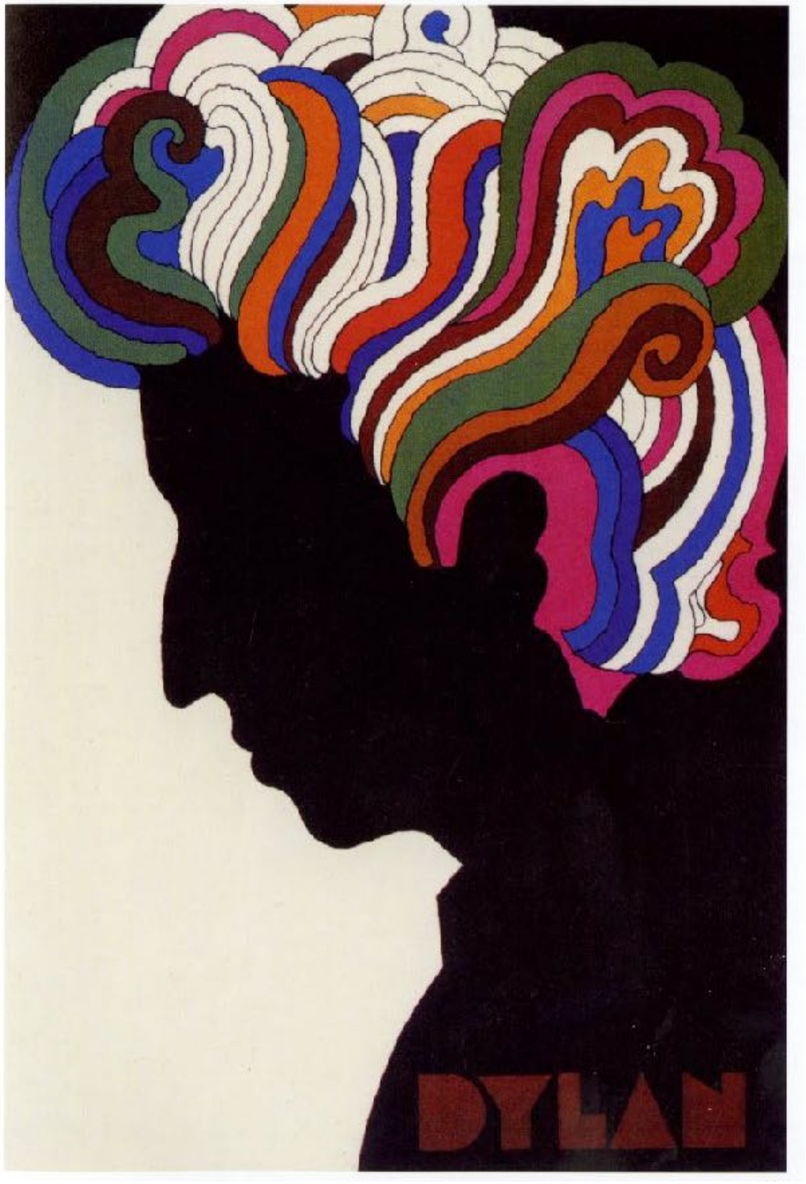
Push-Pin Style

. Push Pin Studios é o nome de um estúdio de *design* fundado em 1955 que deixou a sua marca na ilustração e no *design* do séc. XX, ao reinventar os maneirismos e formas de fazer ilustração do passado, provocando novas formas de criar imagens comerciais, influenciando toda a produção dos anos 1960 e 1970.

. O Push Pin Studios foi buscar influências à arte Vitoriana, à Art Nouveau, e à Art Deco, e desenvolve uma nova linguagem visual que incorpora essas influências.



Barry Zaid



Milton Glaser

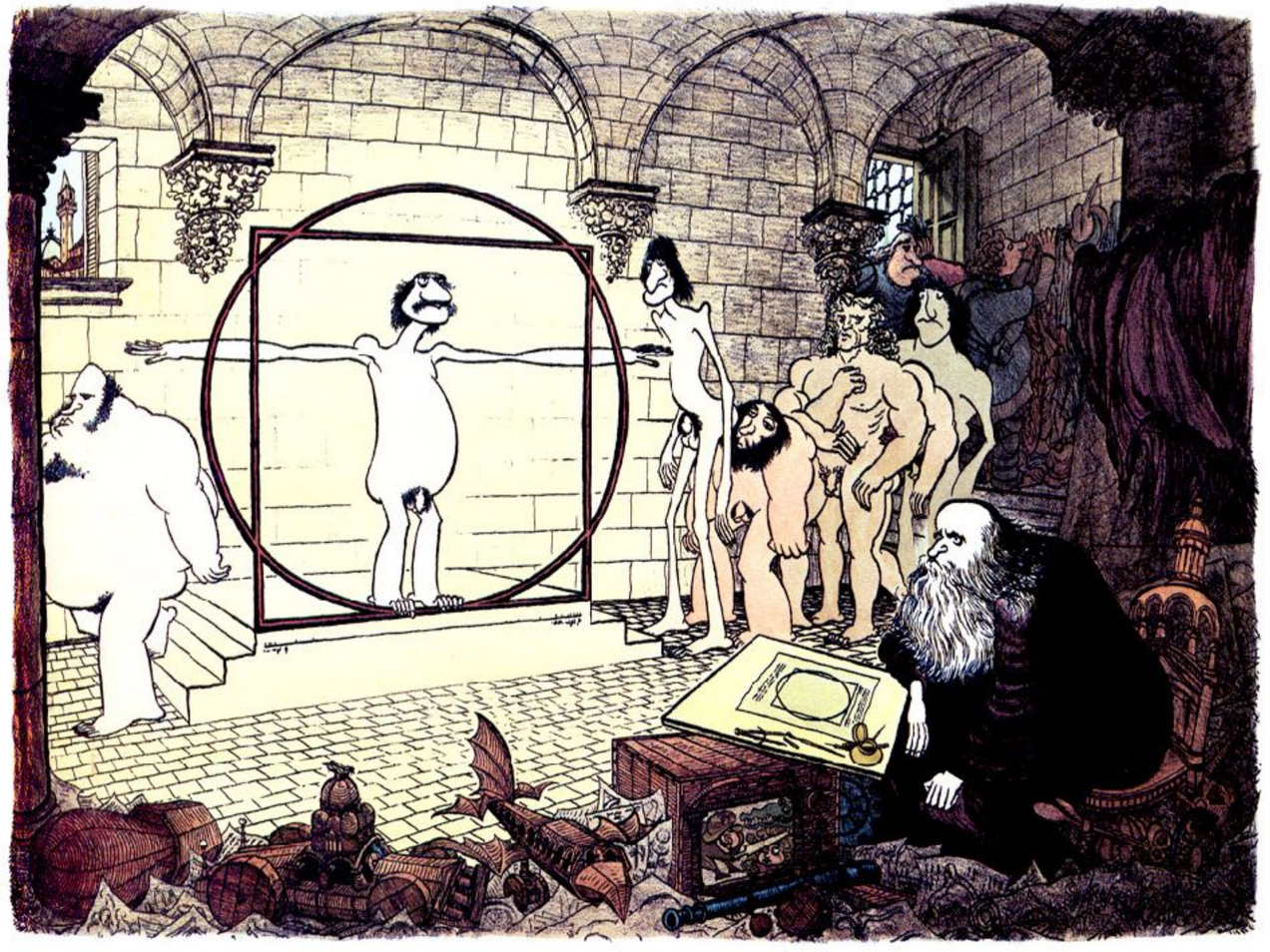
Expressionismo Cartoon

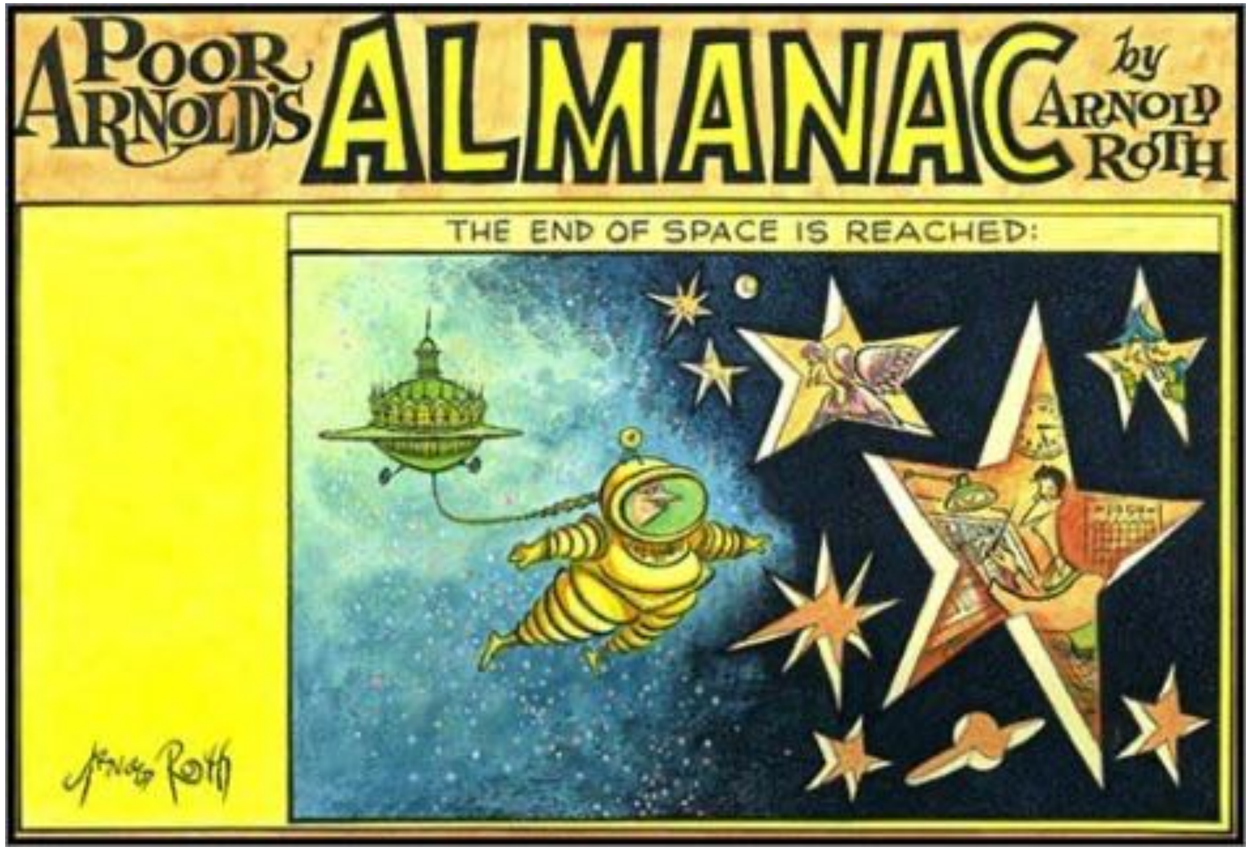
. A palavra “cartoon” como denominação de um desenho cómico ou satírico foi utilizada pela primeira vez na revista “Punch”, em 1843.

. O cartoon expressionista inicia-se no séc.XVIII com os trabalhos de William Hogarth , James Gillray e George Cruikshank, que criticavam os poderosos e privilegiados.

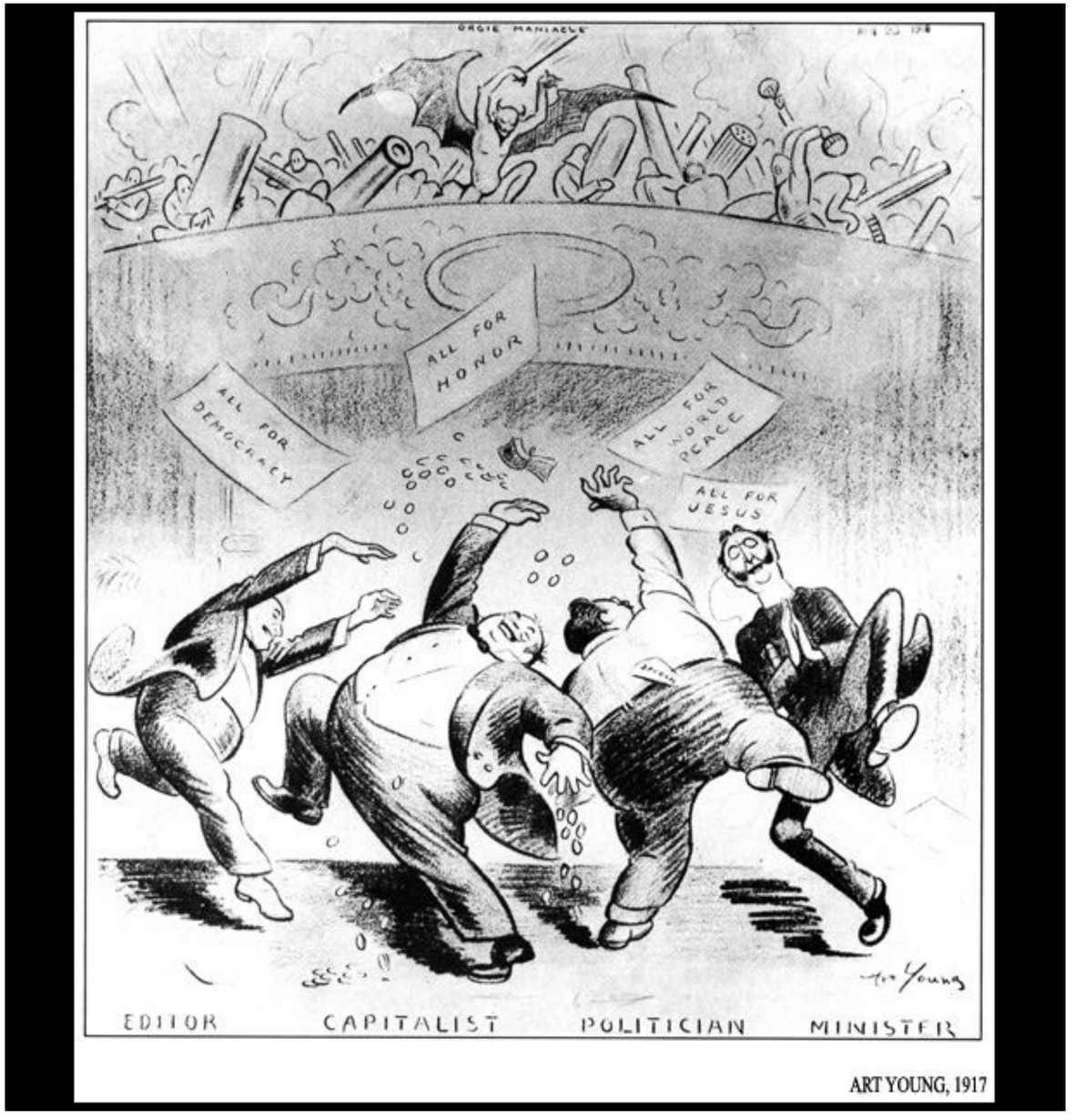
. O Expressionismo Cartoon surge ao longo das várias épocas e é mais um tipo de atitude que um estilo propriamente dito, caraterizando-se por um aspeto um pouco bruto, com distorções gráficas, de forma a puxar o leitor para a mensagem.

. Normalmente, tem um lado humorístico que convida o leitor a ser seduzido pela imagem.




POOR ARNOLD'S ALMANAC
by ARNOLD ROTH
THE END OF SPACE IS REACHED:
Arnold Roth

Arnold Roth

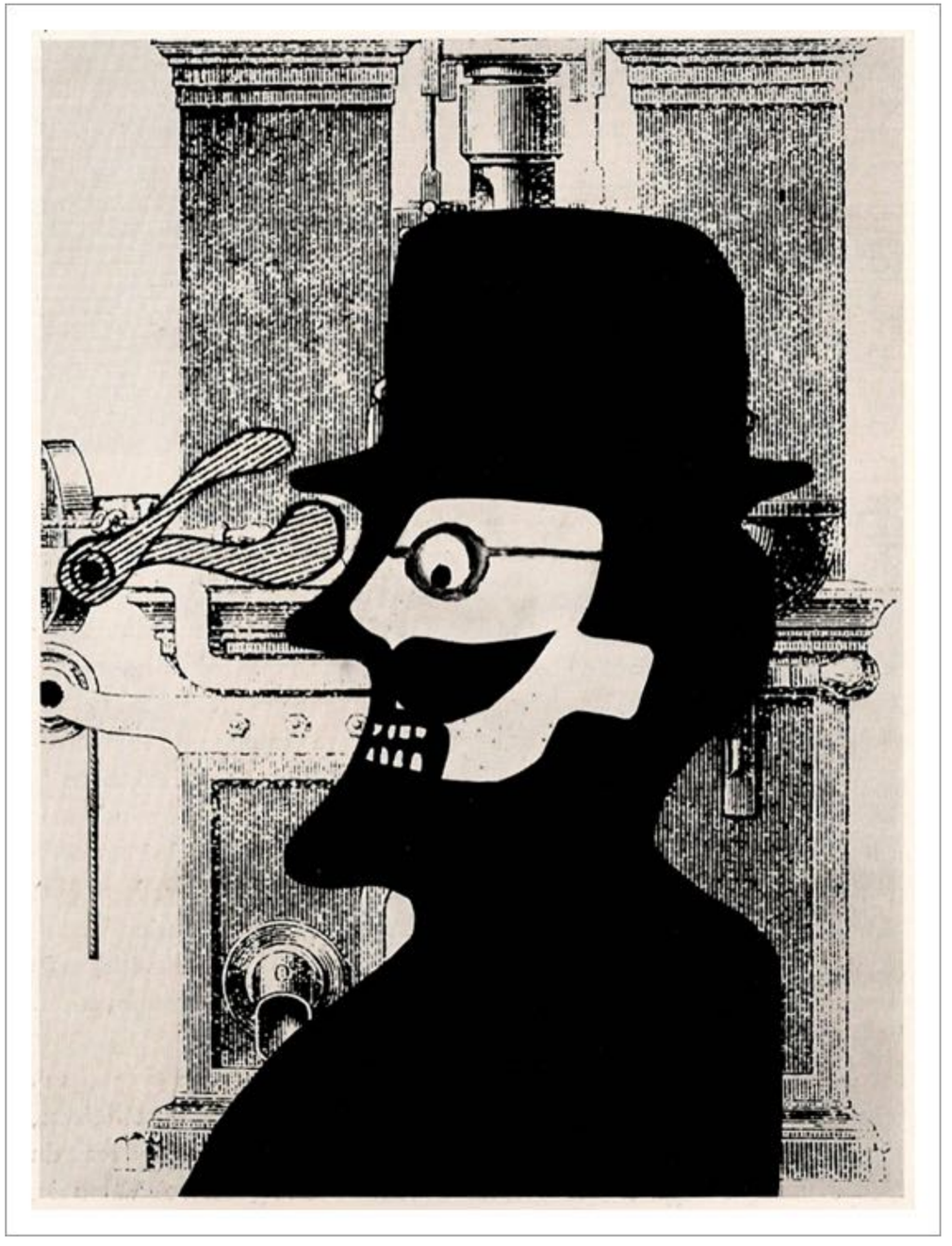


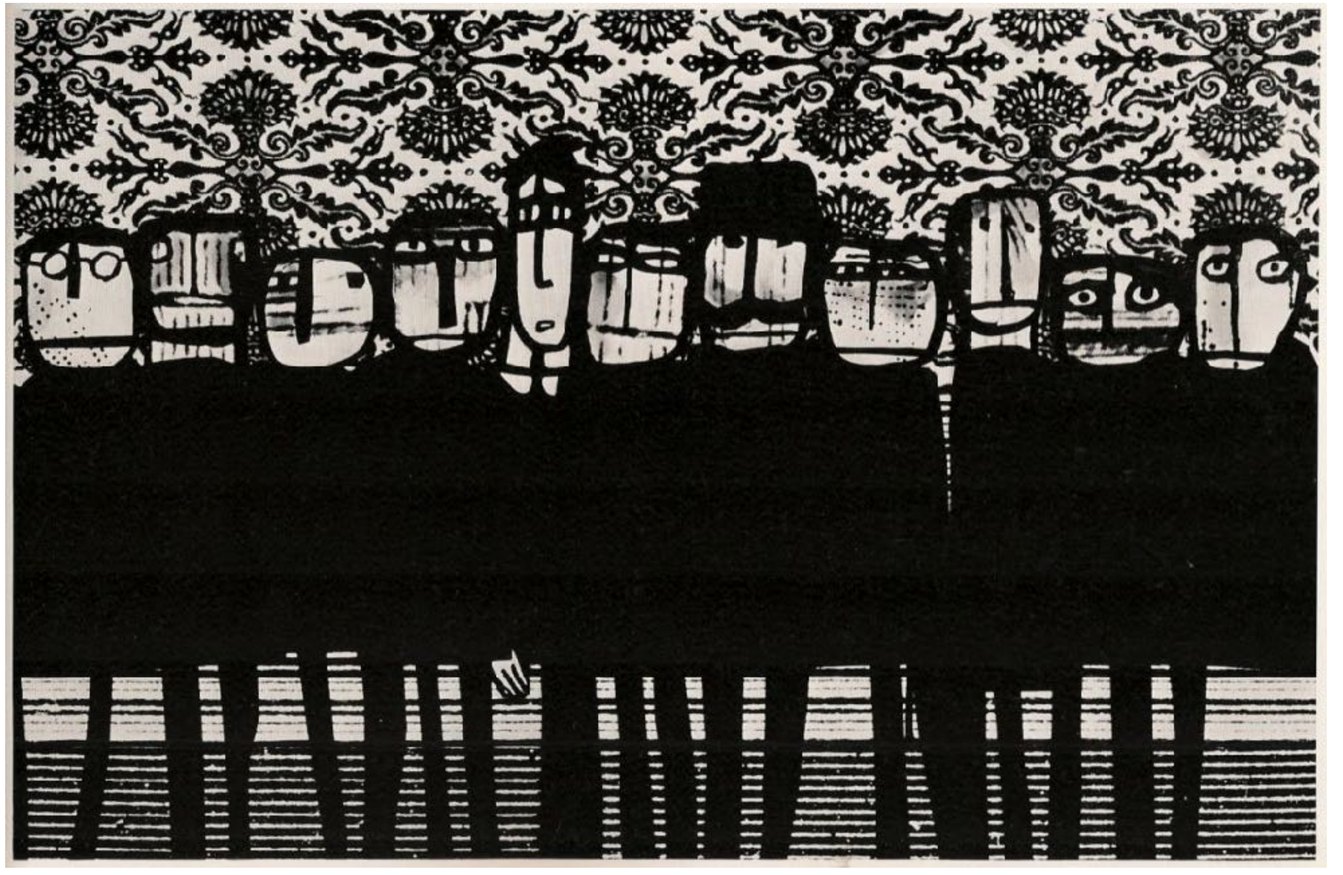
ELEVEN HOURS A DAY

Art Young

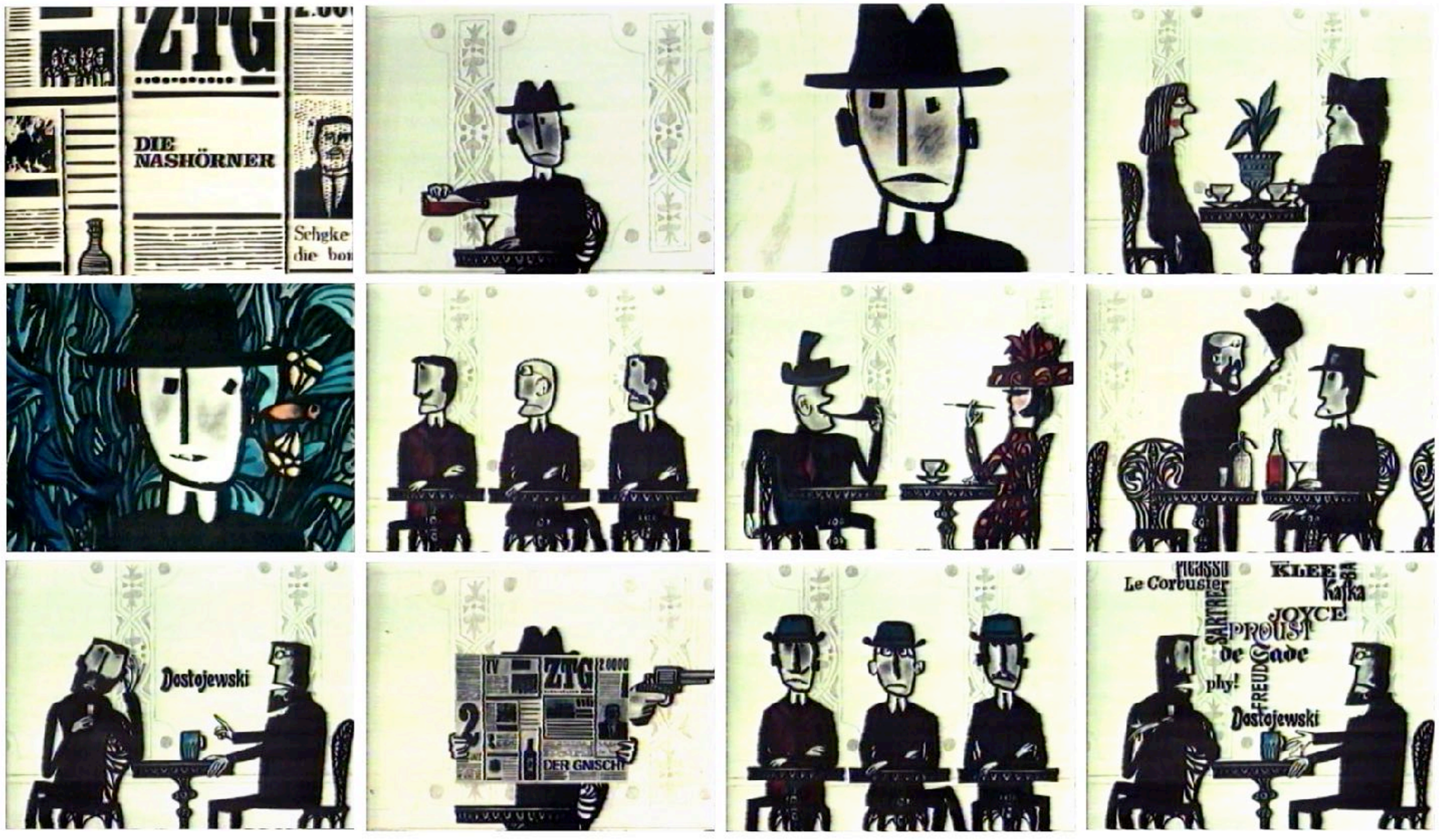
Dario Adanti

Edmund J Sullivan





Jan Lenica


ZIG
DIE NASHÖRNER
Schgke
die bon
Dostojewski
IV
ZIG
2 0000
DER GNISCHT
Le Corbusier
KLEE
Kafka
JOYCE
PROUST
de Sade
phy!
FREUD
Dostojewski

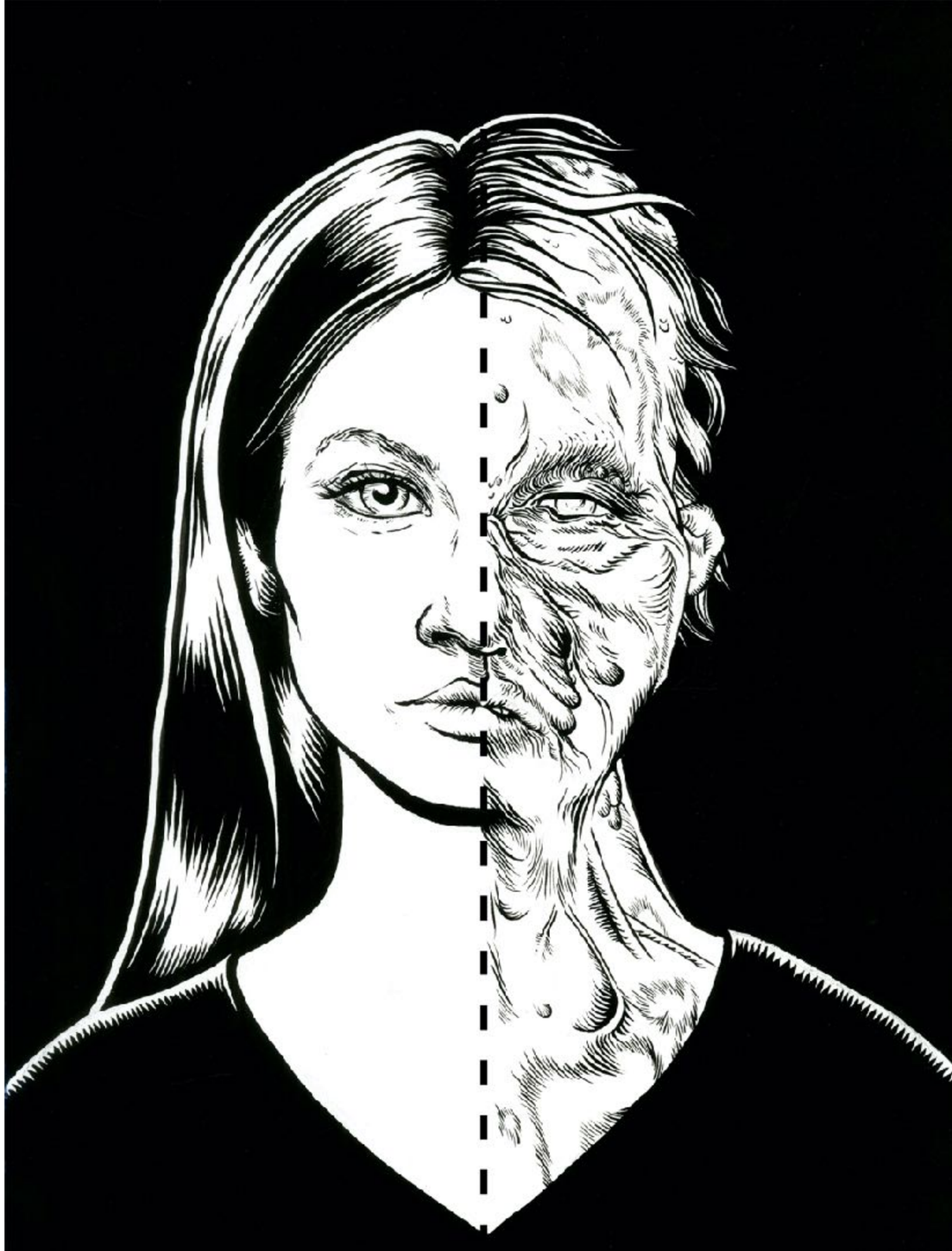
Jan Lenica

Tim Biskup

Expressionismo Cartoon – Tim Biskup

Tim Biskup

Charles Burns



Fantasia

. A Fantasia surge como algo entre o terrífico e o sublime.

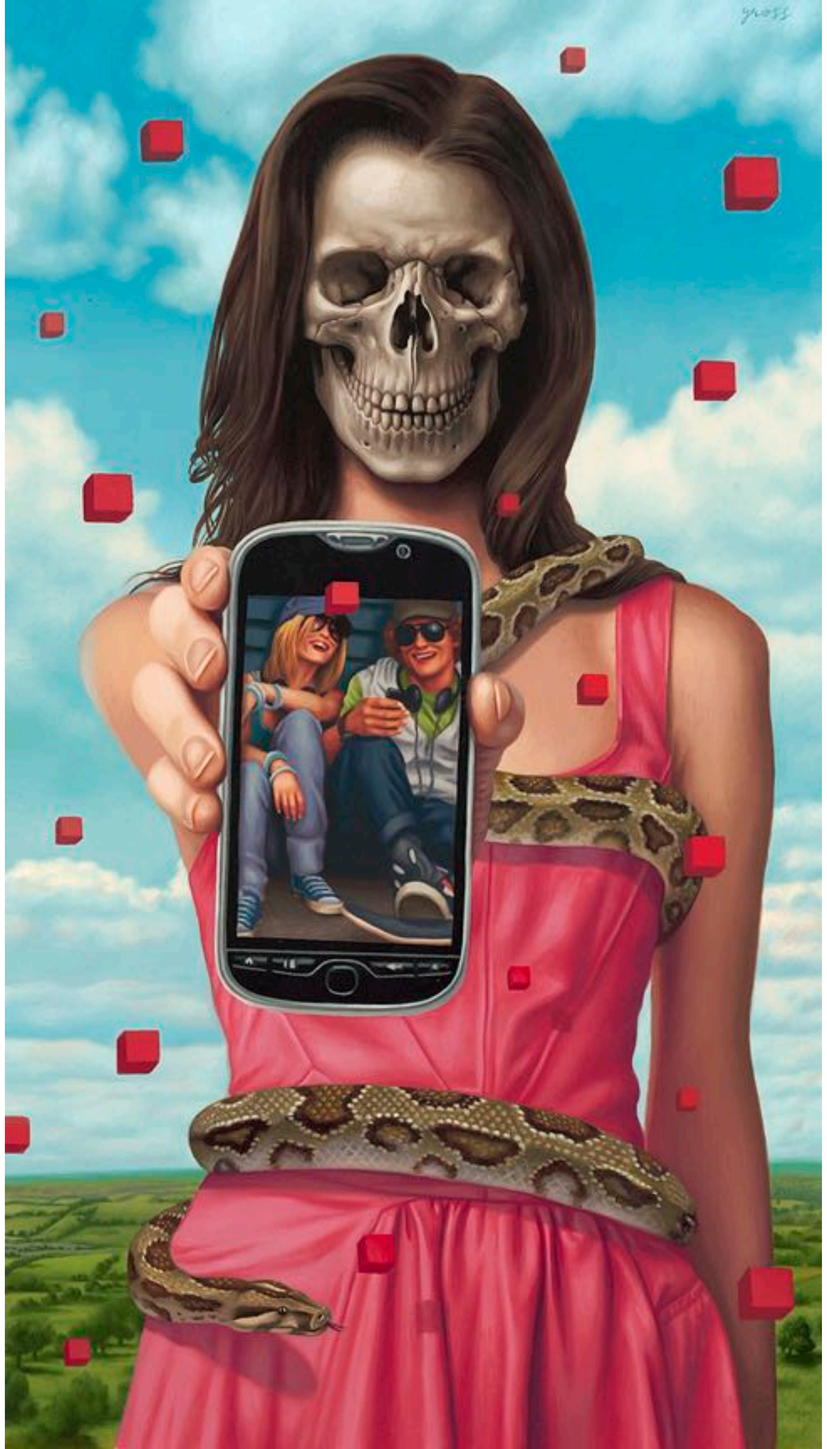
. A Fantasia tem a ver com a criação de mundos e seres fantásticos, e pode ser relacionada com as obras de Hyeronymus Bosch no séc. XV, com a arte Simbolista,

e com conceitos que vêm do gótico e do Romantismo.

. A Fantasia contemporânea usa todos estes elementos para criar imagens surreais, simbolistas e magicamente realistas, às quais alia elementos da ficção científica.

. Em Fantasia tudo parece plausível, mas ilógico, fantástico.

Alex Gross



Everyday Life

There is this spot in Kind Mushroom Forests where everybody goes to get some Fresh Berry Juice! would you like some? Mouse girl ask to cave-seals.

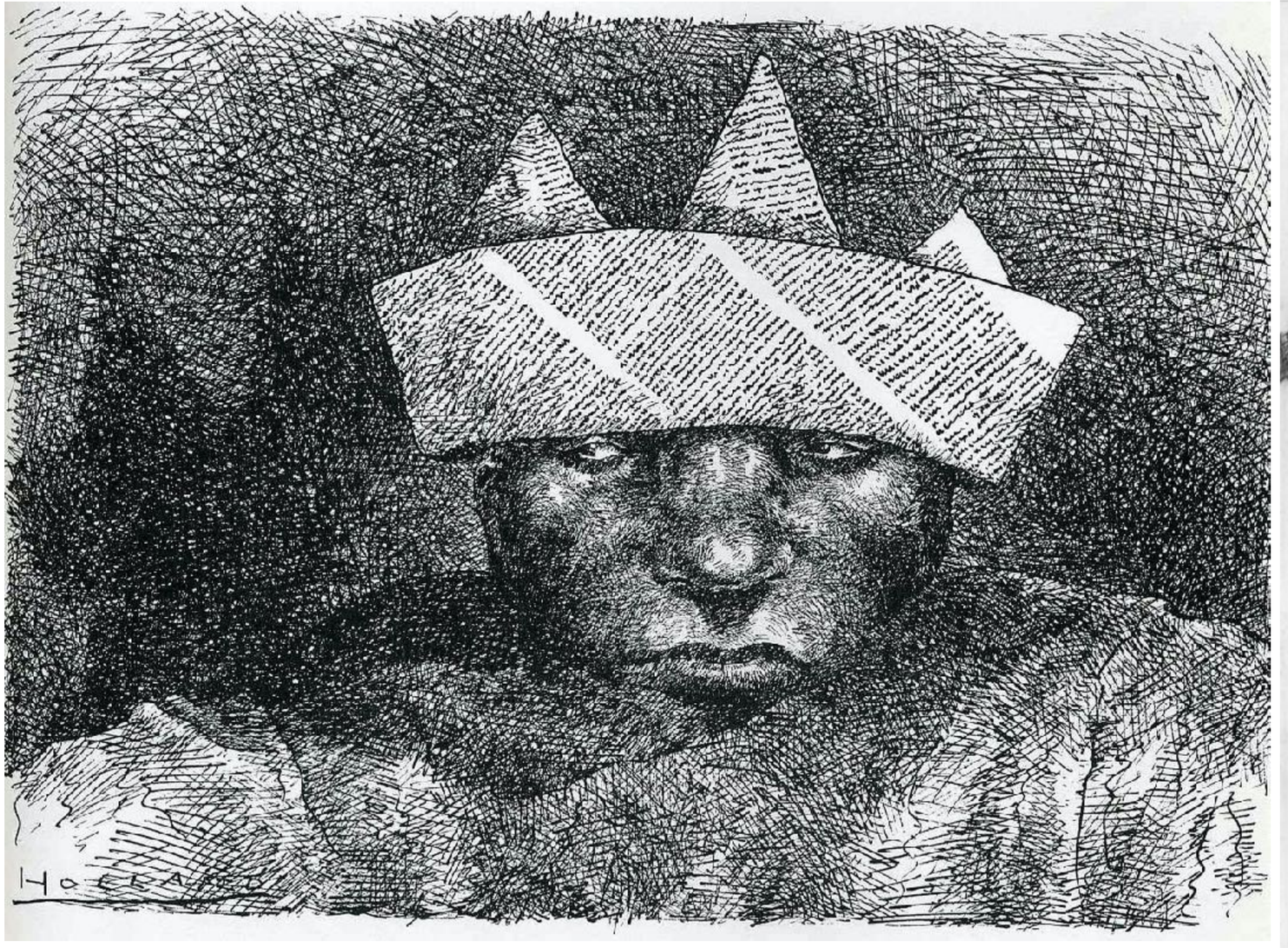
Aya Kakeda

delicous
soup of
Horror
BY AYA KAKEDA
ding
dong!!

Welcome to
the dinner!
I called
my Brother
earlier &
He didn't
answer..
my sister
It's
delicous!
THE
END

SPORT OF MY LITTLE BABIES
OH... WHAT IS THIS?
NNNN NANNN
OH NOW CUTE!!
BYE BYE BYE...

Aya Kakeda



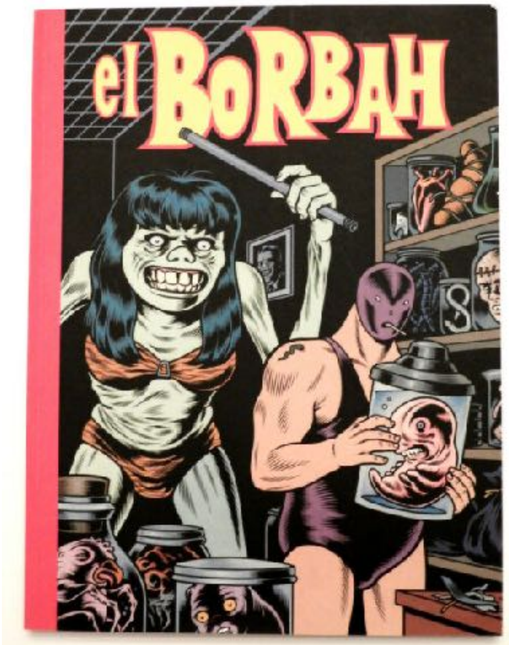
Brad Holland

Mark Ryden

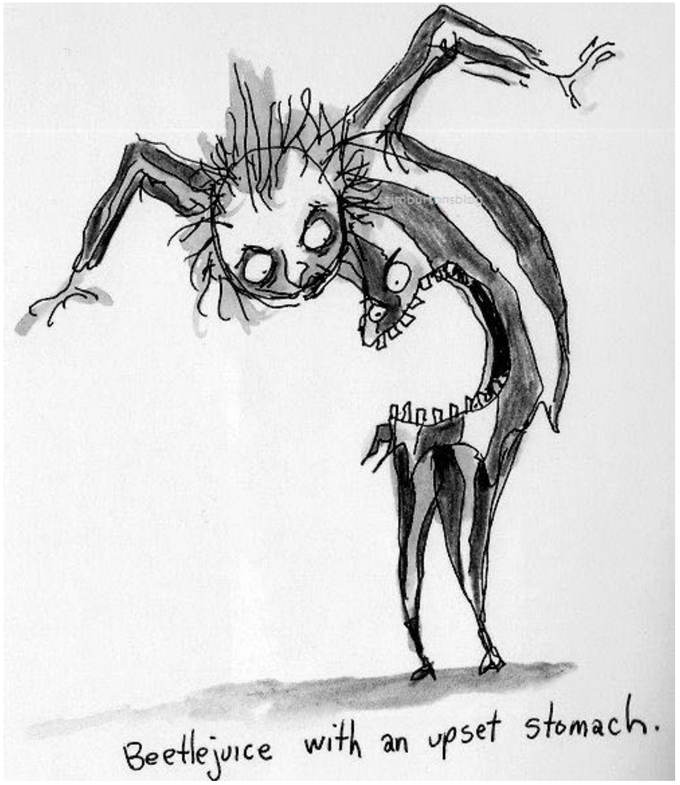
Gótico

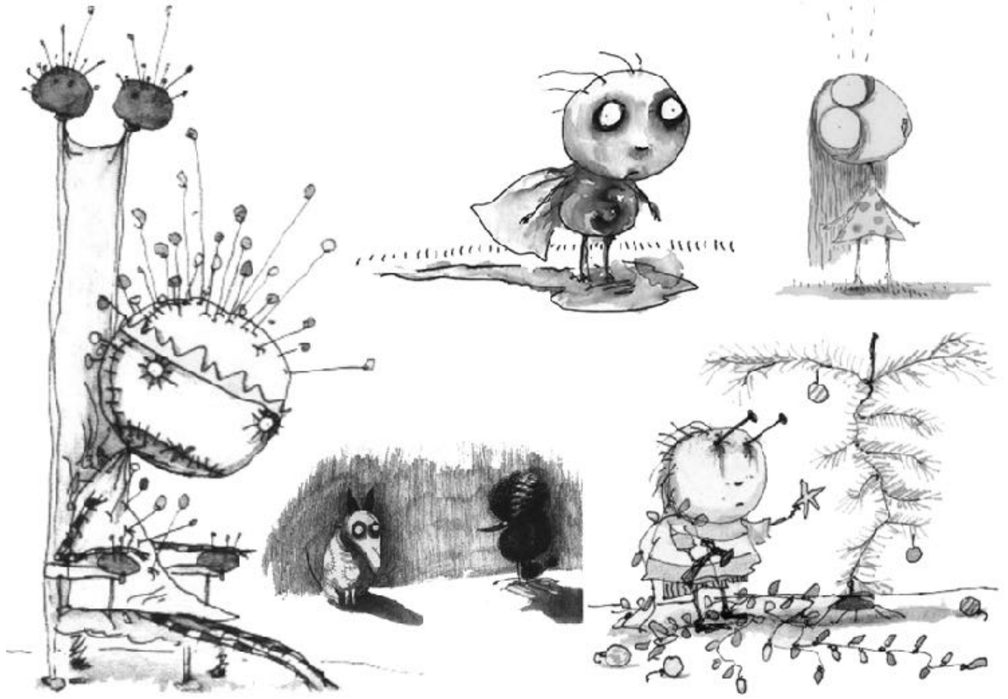
. A ilustração Gótica é uma mistura de todos os elementos presentes na Fantasia, com um lado de Horror, Film Noir e revistas Pulp.

. O Gótico será a Fantasia, mas num lado mais negro, aliada ao grotesco e ao absurdo.



Charles Burns



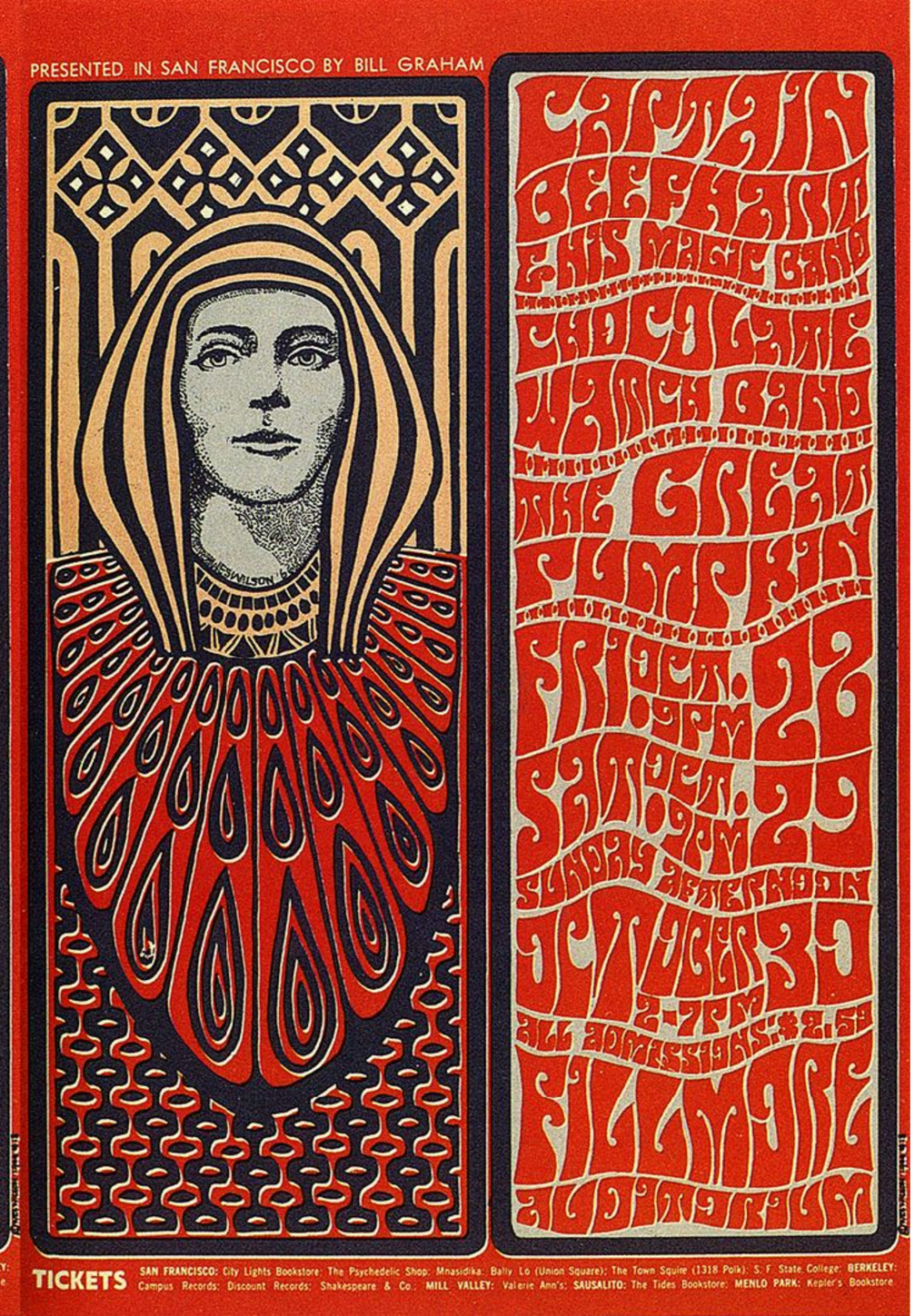


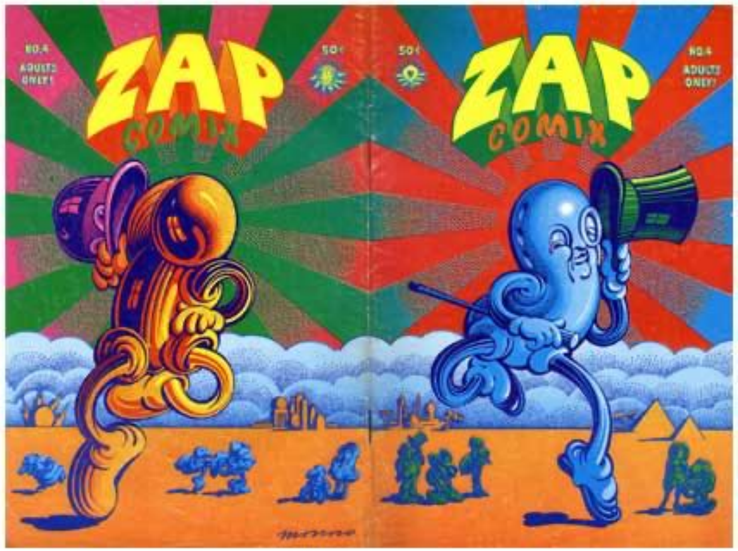
Tim Burton

Psicadelismo

. Surge nos anos 1960, com um grupo de artistas residentes em S. Francisco.
. Carateriza-se por cores vibrantes, *lettering* ilegivel, e ilustrações vintage.
. Influências do Estilo Vitoriano, da Art Nouveau, e da Secession.

Alan Aldridge

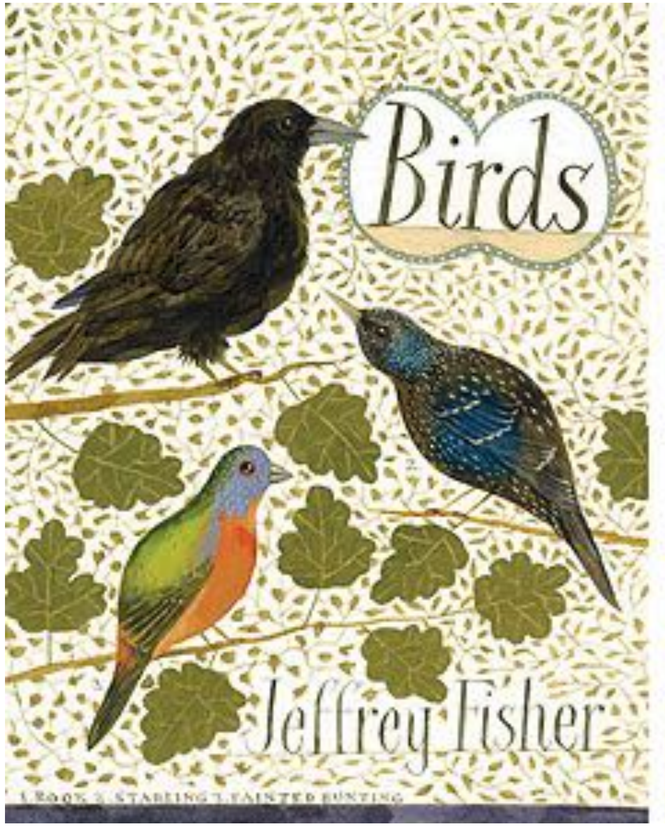




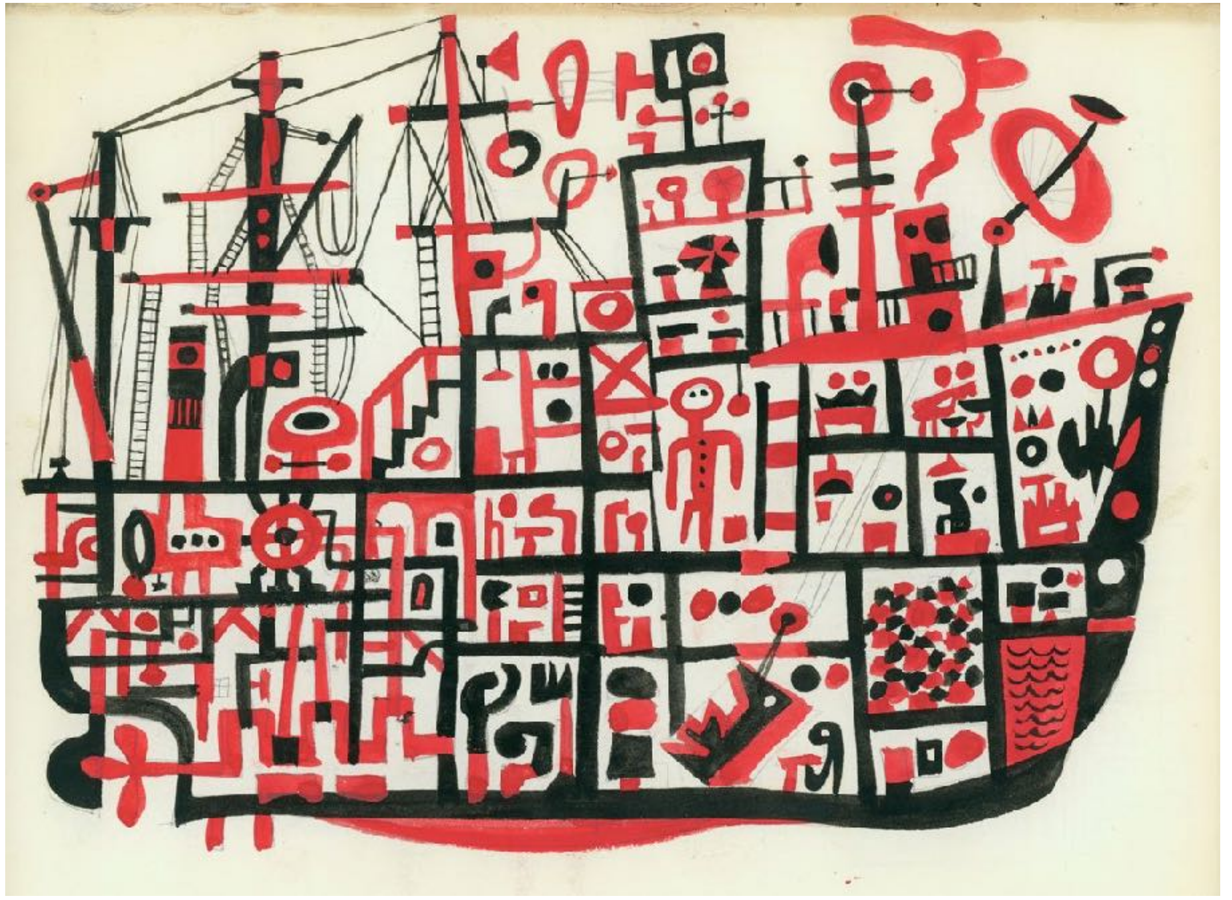
Victor Moscoso

Neo Expressionismo

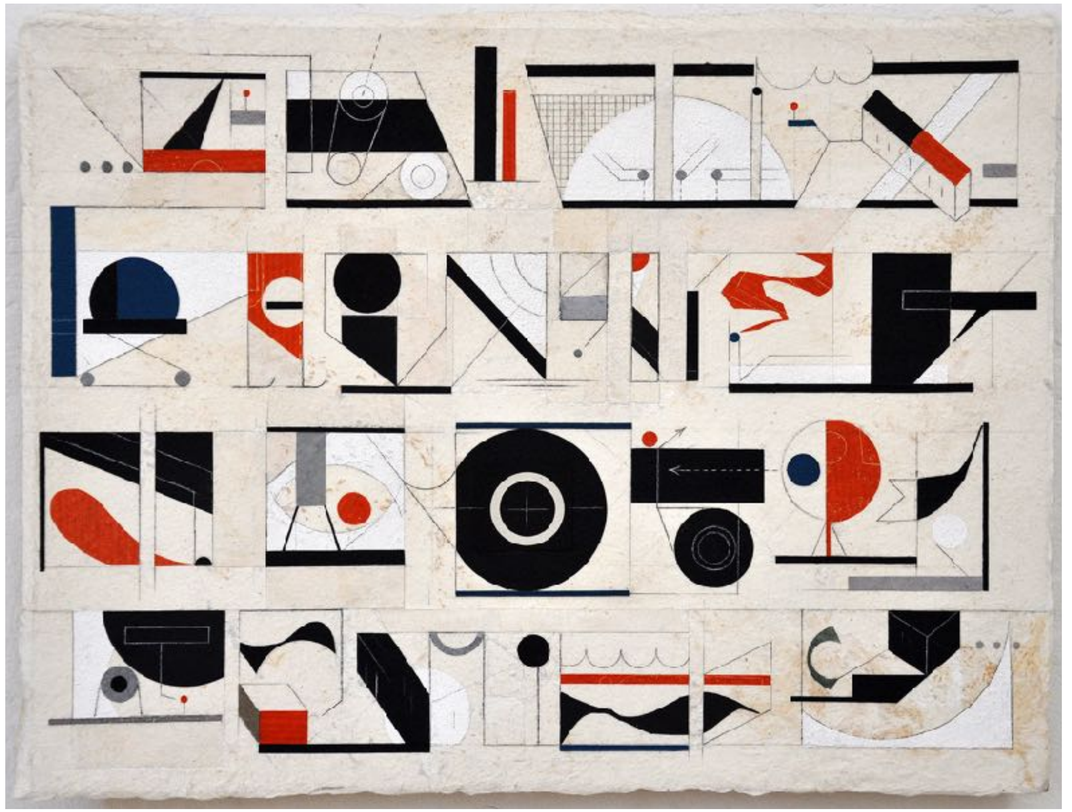
. Á medida que, durante os anos 1960 a fotografia ganhou espaço nas revistas,
a ilustração expressionista tornou-se uma alternativa para o Design editorial.
. A colaboração entre ilustradores e Diretores de Arte/Designers potenciou
que a ilustração passe a ser vista como um elemento de *design*.
. A junção entre *design* e ilustração como forma de criar mensagens
e não apenas como estética ou embelezamento.
. Designers e ilustradores trabalham em conjunto o conceito, a composição,
o *layout*, para criar personalidade visual ou fazer algum comentário visual
suplementar.
. Influências do Cubismo, Surrealismo, Expressionismo Alemão, Dadaismo,
e Expressionismo Abstrato.



Jeffrey Fisher

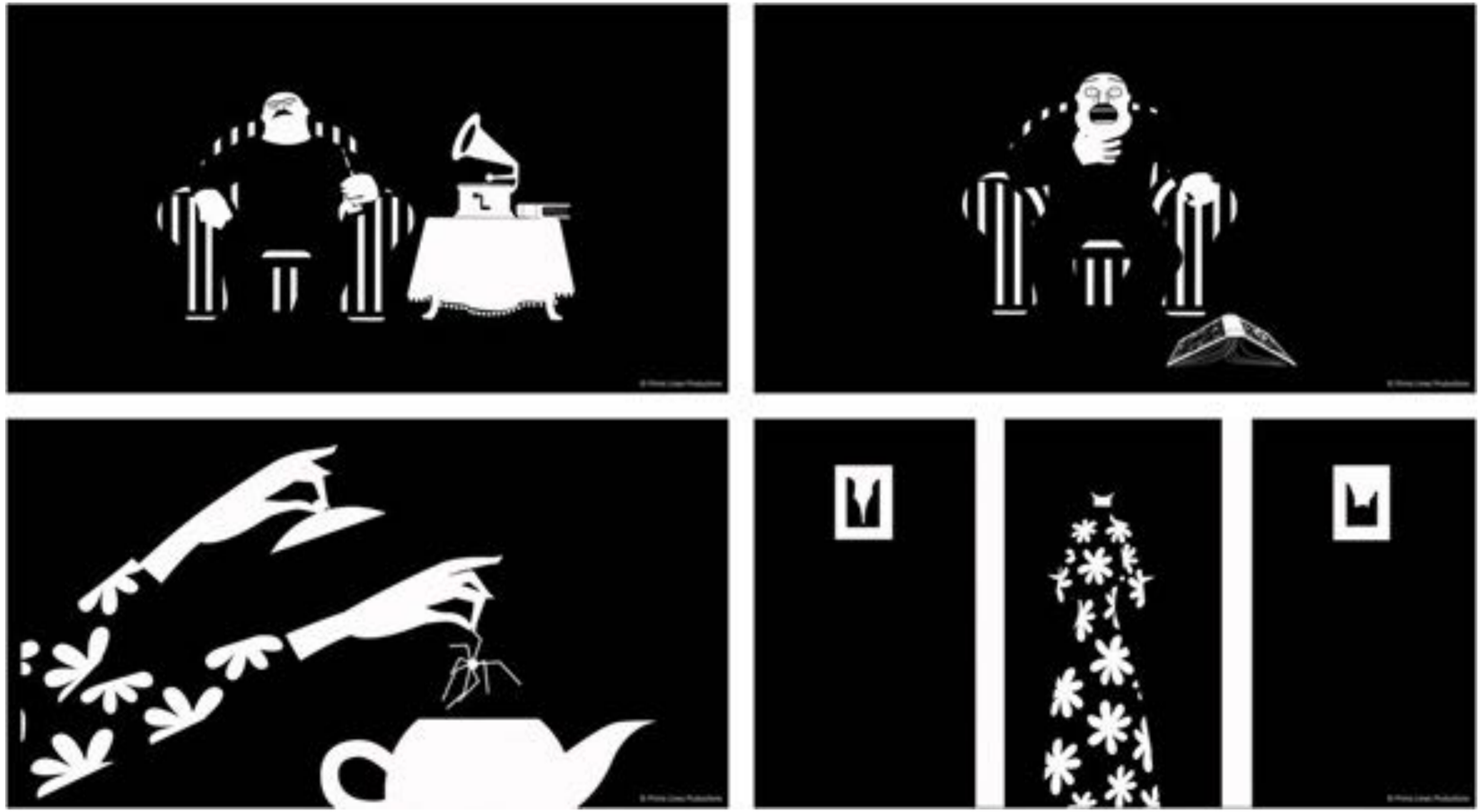


Jim Flora



Michael Bartalos

Richard McGuire



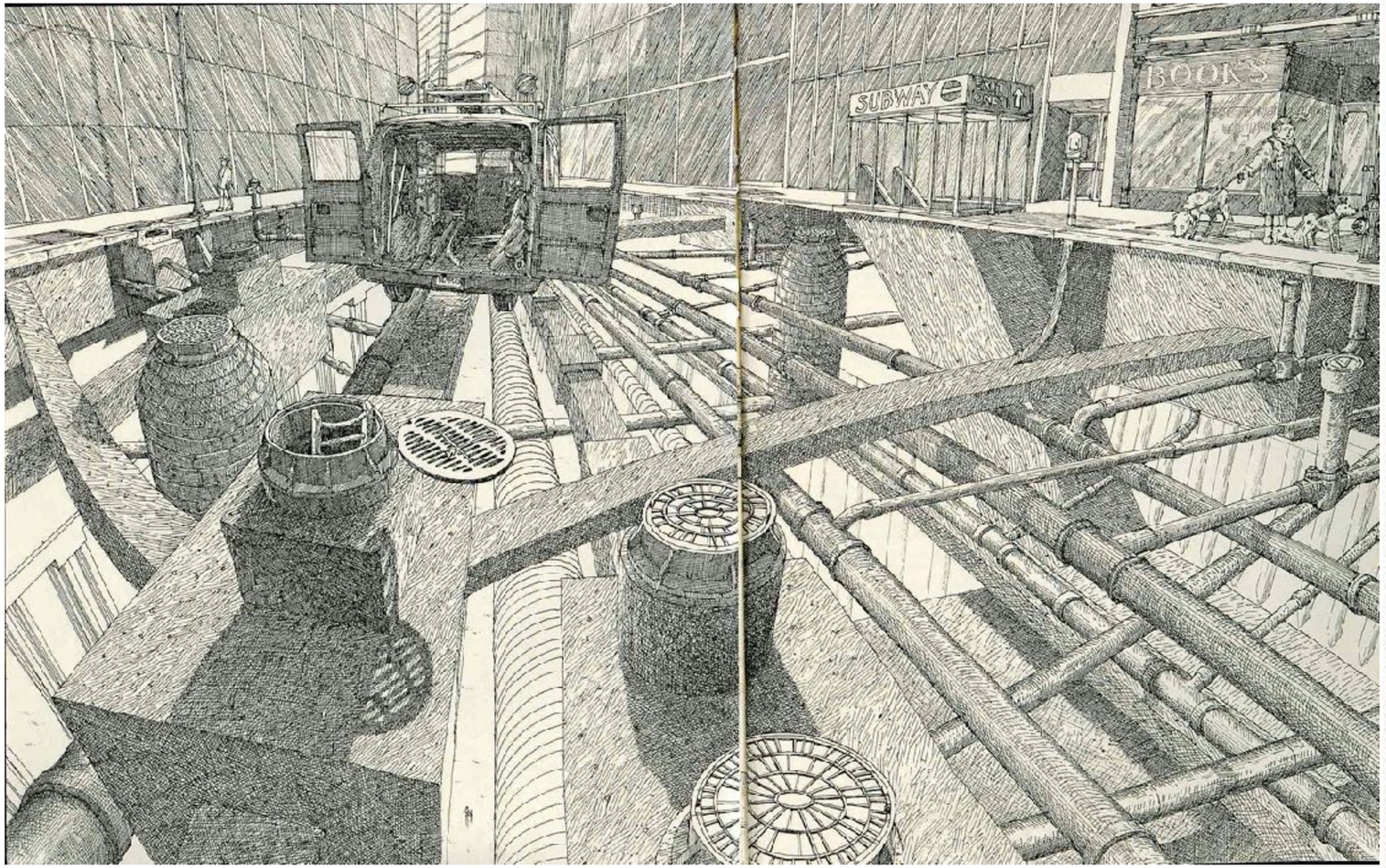
Richard McGuire

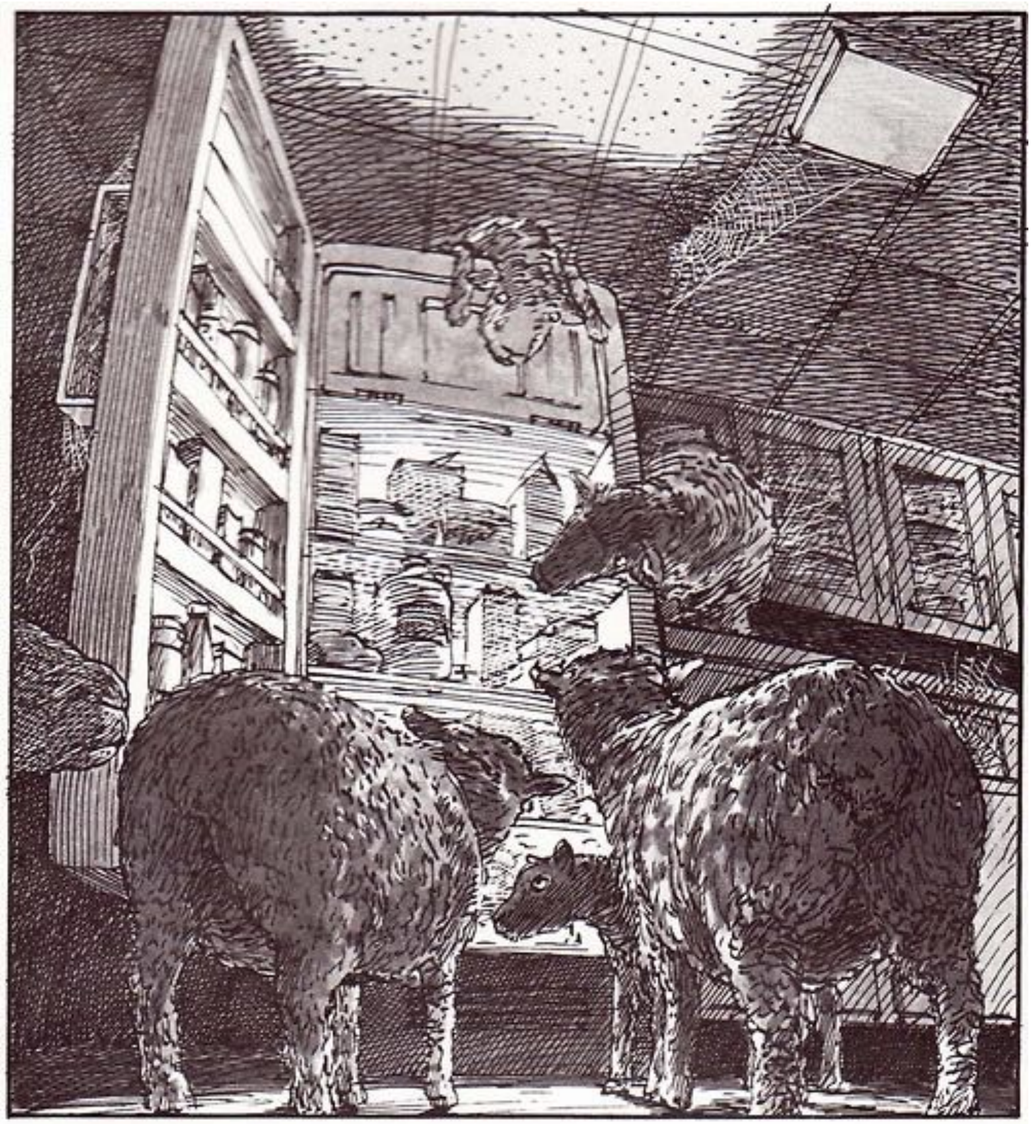
Neo Realismo

. O Neo Realismo começou em meados dos anos 1960.

. Procura a representação realista, mas que acentue algum aspeto específico da realidade, uma realidade ainda mais real, ao contrário do Realismo dos anos 1940 que representava uma realidade idealizada.

. Faz uso de diversos estilos pessoais, caricatura e distorção.



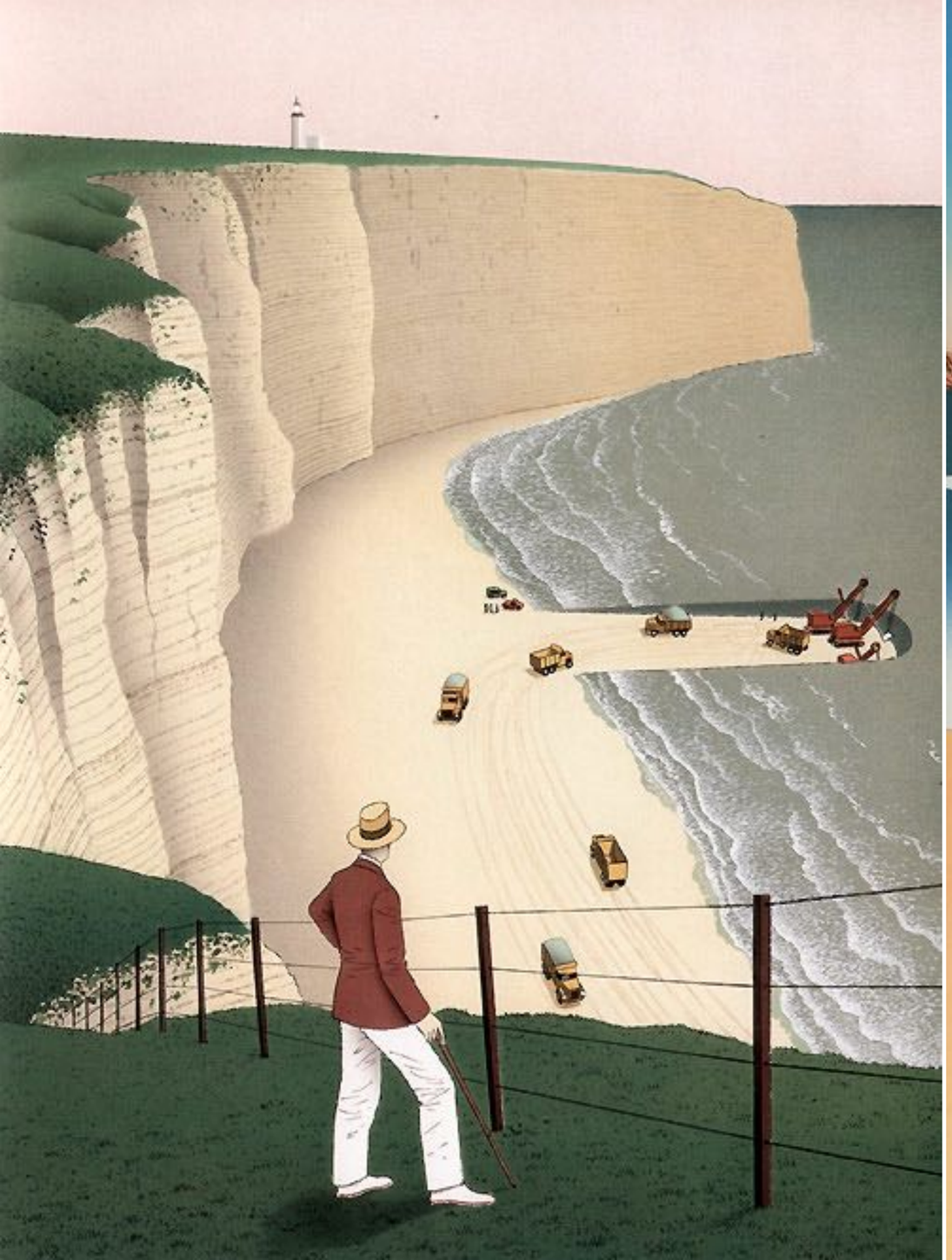


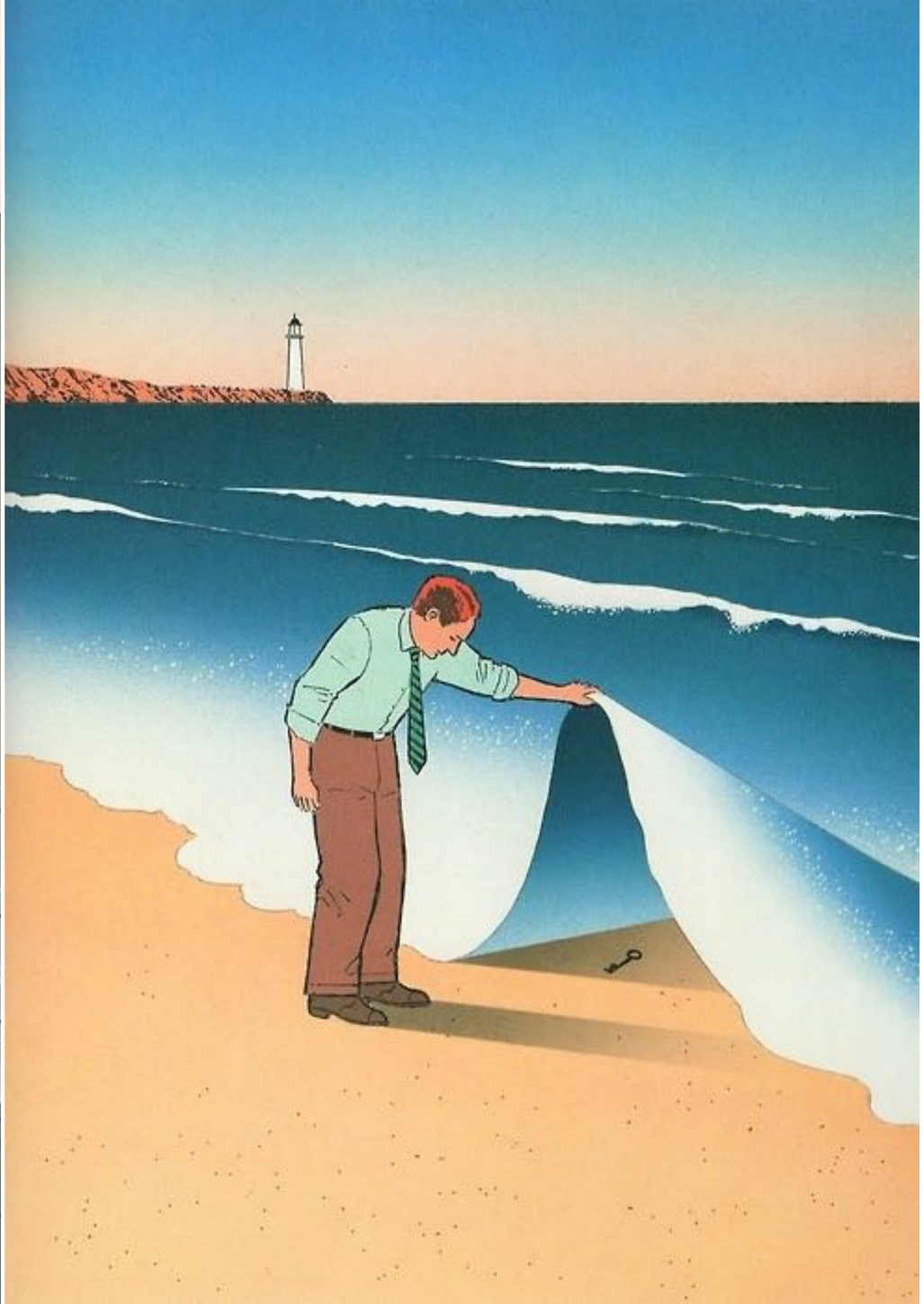
David Macaulay

James McMullan

Neo Surrealismo

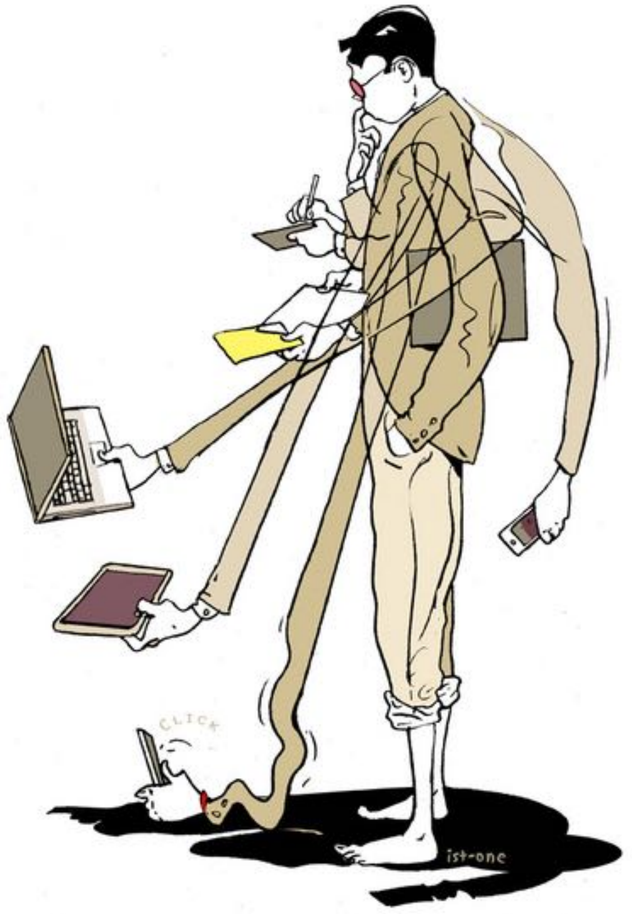
. Influenciados pelas obras de René Magritte e Giorgio De Chirico, os ilustradores neo surrealistas abordam temas complexos e por vezes aborrecidos utilizando metáforas e criando imagens que pedem a interpretação do leitor para que possa perceber o seu significado.

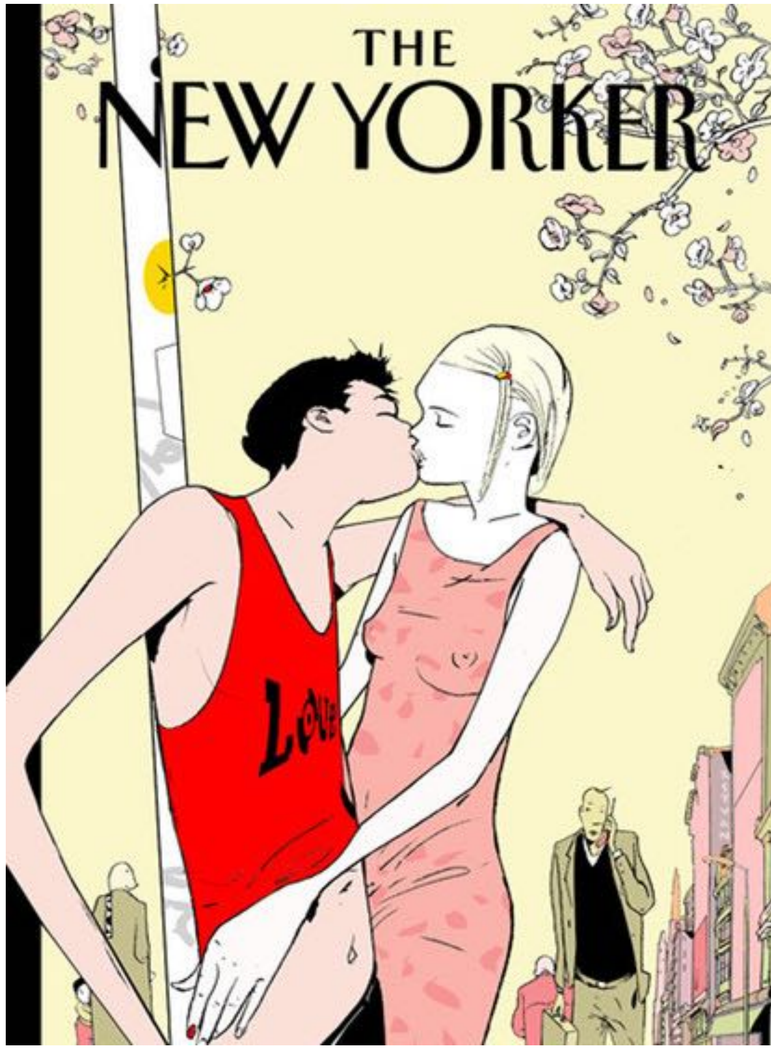




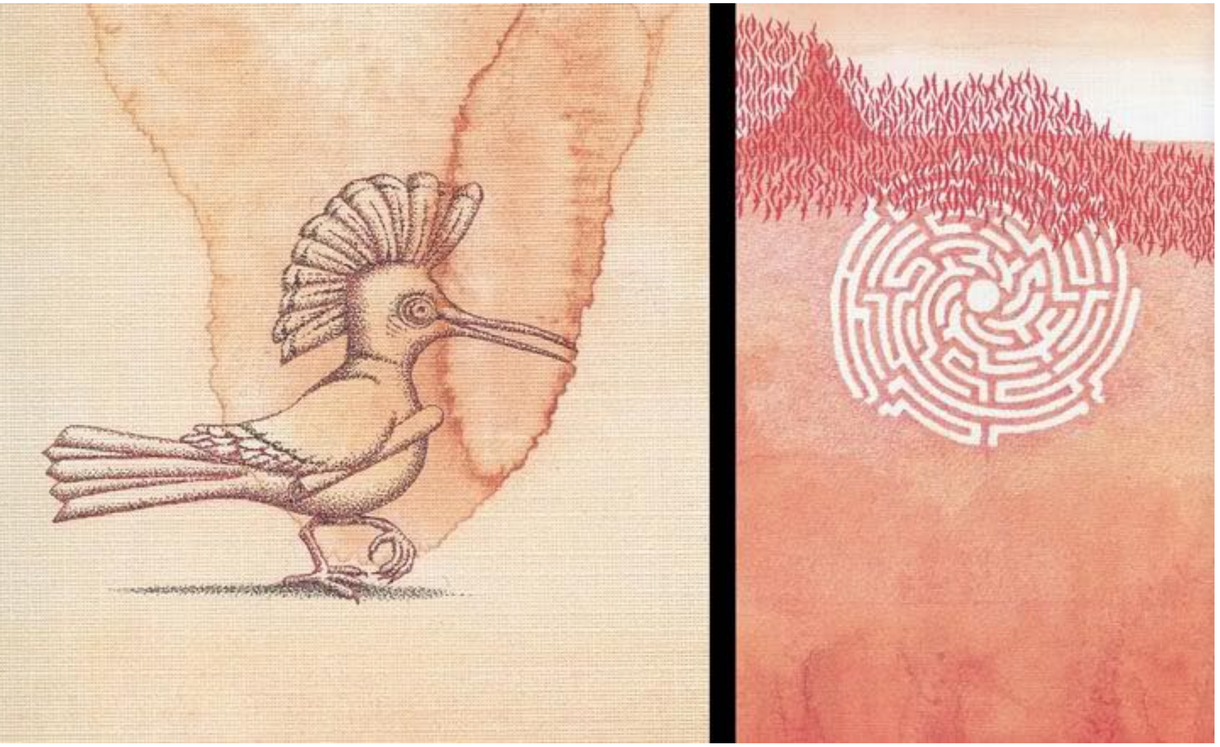
Guy Billout

Gary Baseman





Istvan Banyai

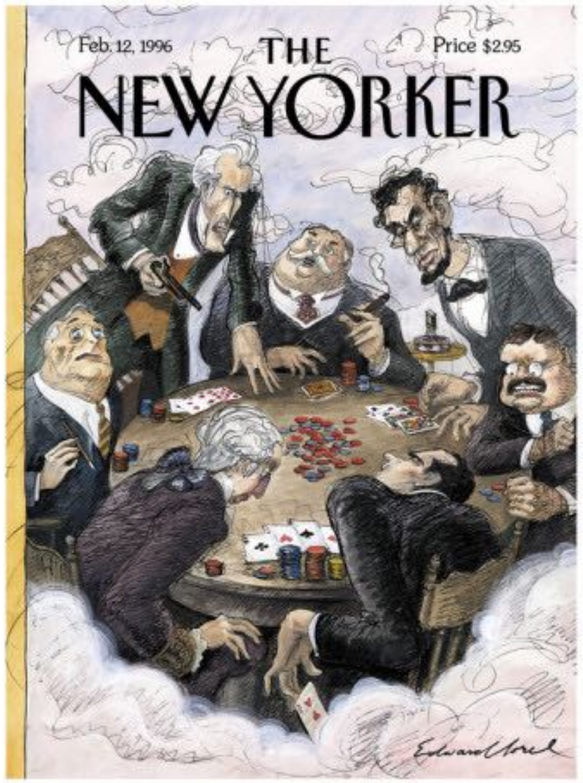


Peter Sis

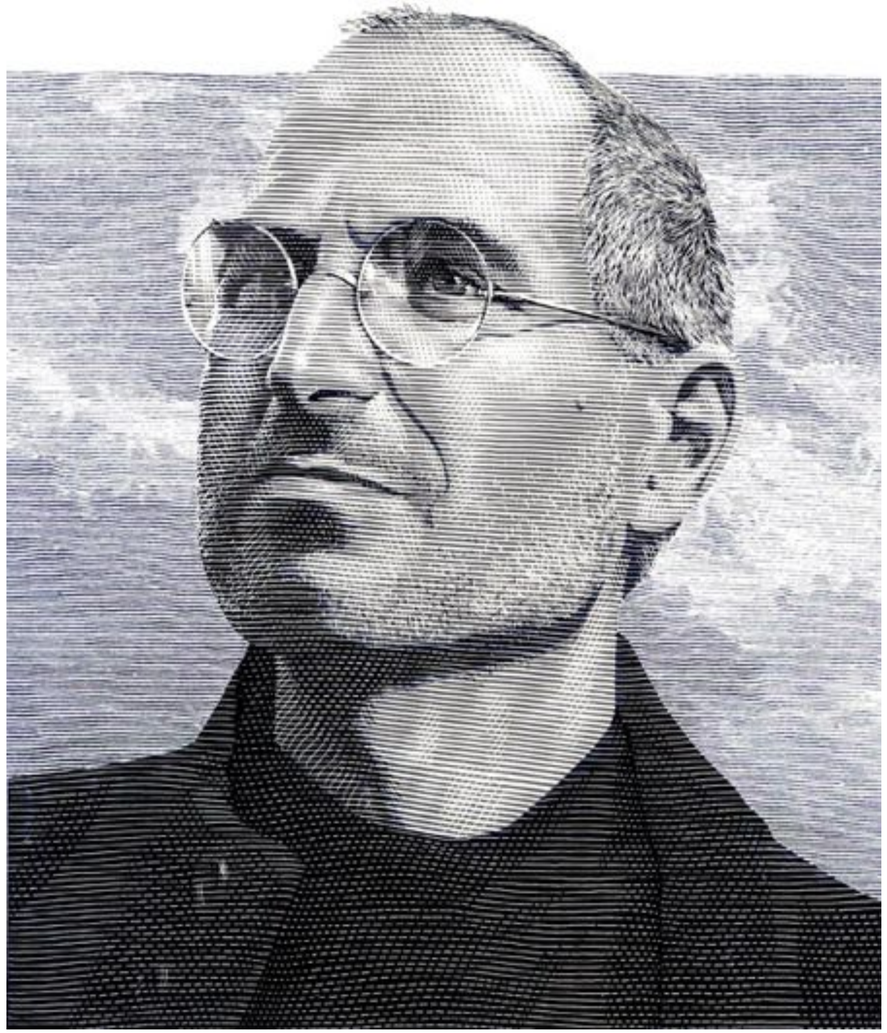
Neo Vitoriano

. Utilização dos maneirismos e formas de fazer típicos do Estilo Vitoriano, normalmente com o intuito de criar imagens irónicas.

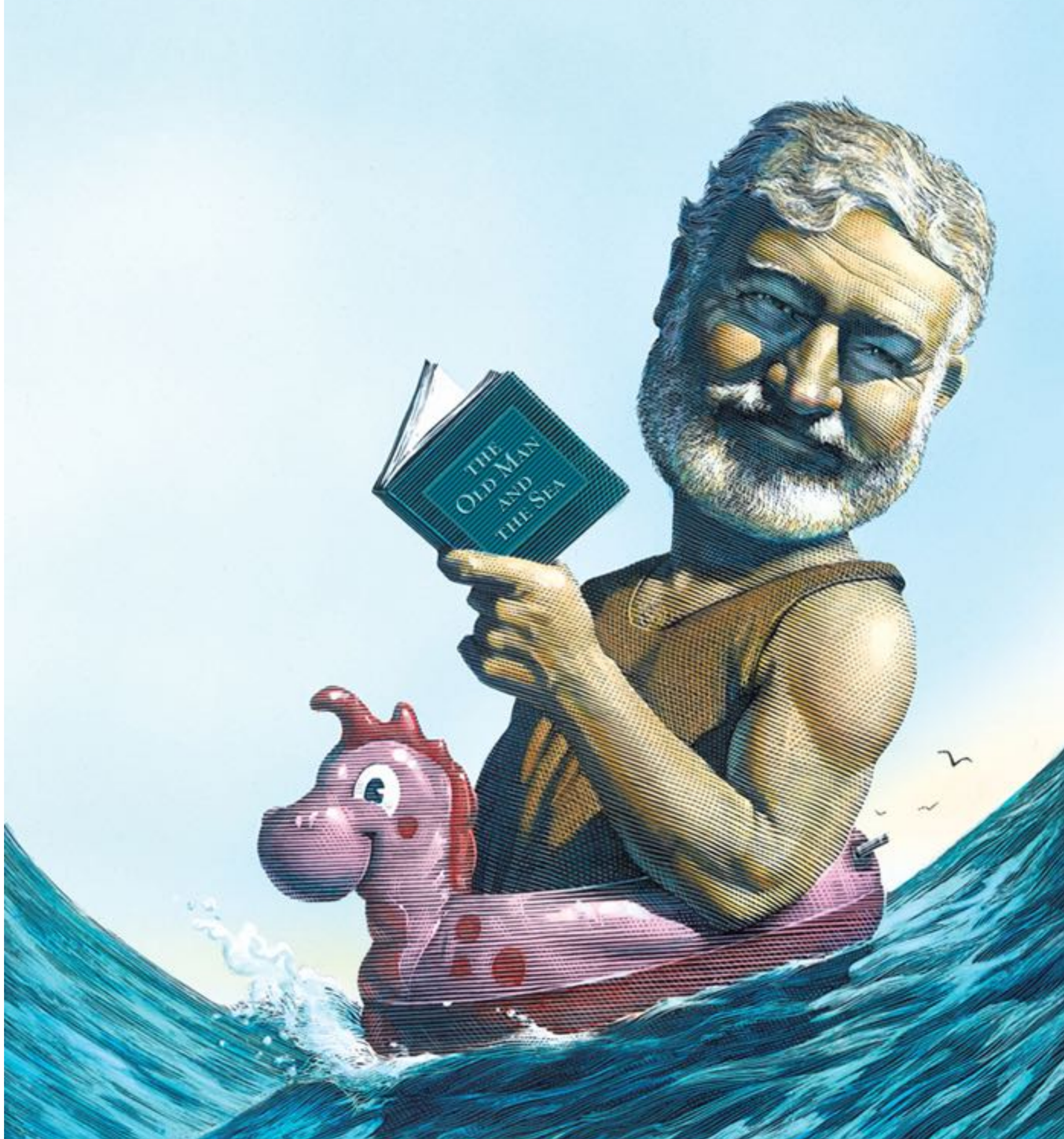
. Fazer “ao modo” de uma determinada época, como forma de lançar um olhar crítico à atualidade.



Edward Sorel



Mark Summers

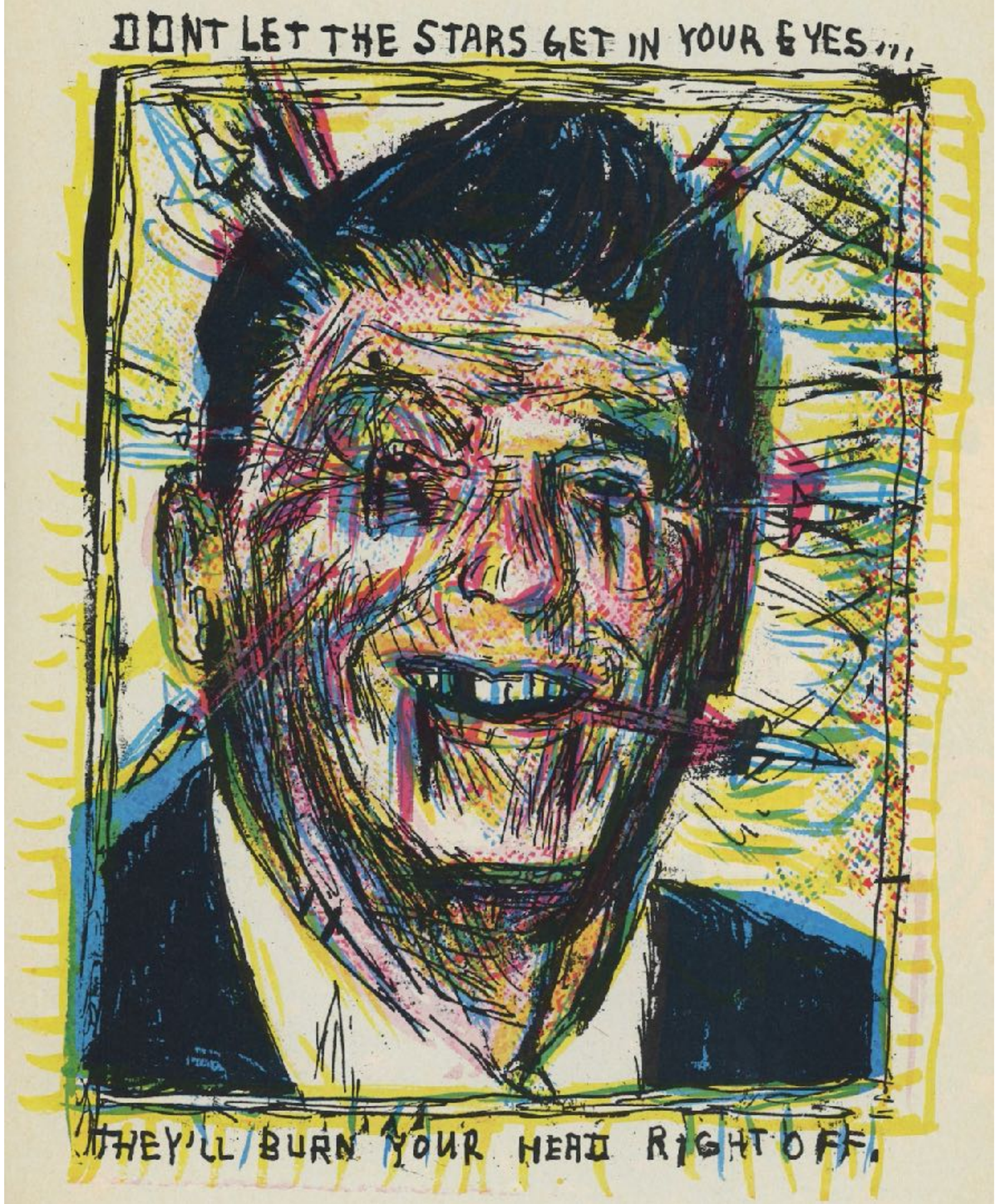


Punk

. O Punk é uma estética do final do séc.XX, uma reação às normas instituidas.

. Movimento reacionário definido pelo nihilismo, pala anarquia e pelo Do It Yourself (faz tu mesmo), como solução para tudo.

. A estética Punk é agressiva, evocando raiva.


DONT LET THE STARS GET IN YOUR EYES...
THEY'LL BURN YOUR HEAD RIGHT OFF.

INVASION OF THE ELVIS ZOMBIES
BY GARY PANTER
RAW

Gary Panter

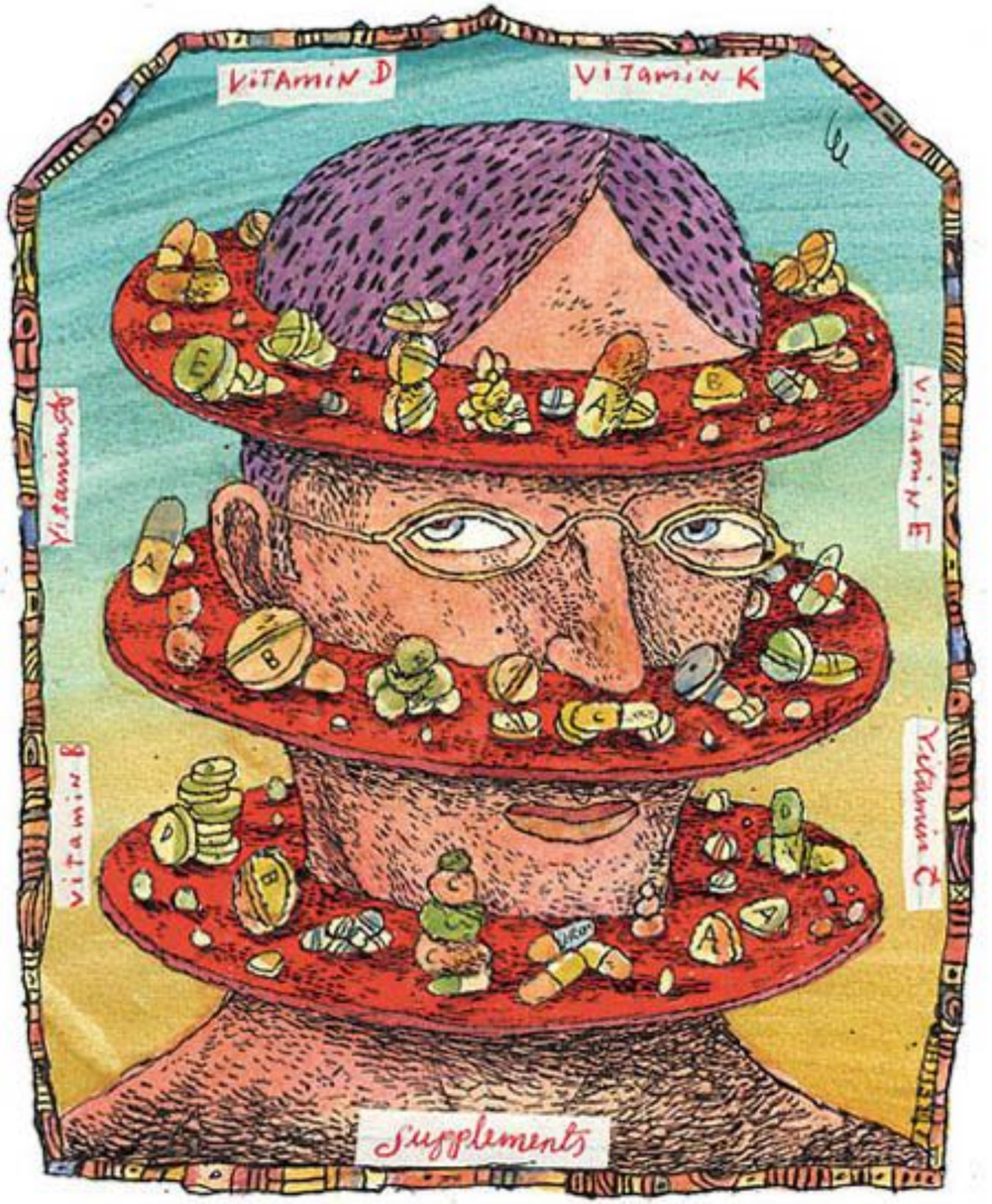
Pós-Modernismo

. Nesta definição cabem trabalhos de ilustração produzidos nas décadas de 1980 1990, do séc.XX, com a utilização de técnicas do passado para evocar o contemporâneo.

. Trata-se de reaplicar as abordagens *vintage* para alcançar a ironia.

. Ironia que por vezes se revela como crítica de outras ilustrações e abordagens à arte.

Henrik Drescher



On demanda à Seki, un jeune et talentueux pilote s'il voulait conduire la première attaque et tomber en héros au champ d'honneur.
Je vous en prie, je suis votre serviteur.
Peu auparavant, Seki s'était marié.
Vous êtes déjà des cadavres. Vous ne pouvez plus avoir de désirs. Vous vous endormirez pour toujours bientôt!
Il n'avait aucune envie de se suicider.
Avant de décoller, il remit à un officier une mèche de cheveux...
...qu'on devrait remettre à sa mère peu après sa mort.
Après sa mort, on demanda aux soldats s'ils souhaitaient faire partie de ces "unités spéciales". La plupart avait entre dix-huit et vingt ans.
Les volontaires devaient inscrire leur nom sur une feuille de papier. Les autres devaient laisser la feuille vierge.
Presque tous les pilotes étaient volontaires. Aucun pilote ne souhaitait rester en vie pour voir ses camarades mourir.
Si quelque pilote refusait, on l'inscrivait tout de même sur la liste.
Plusieurs semaines s'écoulaient...

FOR PLAYBOY MAGAZINE ABOUT A WORKING CLASS GUY WHO ACCIDENTALLY KILLS HIS GIRL-FRIEND
YO JOEY! COME CLOSER!
DON'T BE A PUSSY! BOOM
BOOM- I'M GONNA MAKE YOU PAY!!
YOU PROMISED ME, JOE
ENOUGH! FUCK THIS SHIT. I SHOULD PACK A BAG & GET THE FUCK OUTTA TOWN.
DELORES
CHERRY GUM

Nora Krug

Listagem de autores da apresentação

Frederic Villiers
William Simpson
George Cruishank
James Gillray
William Hogarth
Thomas Rowlanson
Randolph Caldecott
J. J. Grandville
John Tenniel
Edward Lear
Gustave Doré
André Gill
Charles Dana Gibson

Katsushika Hokusai
Hutagawa Hiroshige
Kitagawa Utamaro
Vincent Van Gogh
Claude Monet
Eric Gill
John Austen
Aubrey Beardsley
Jules Cheret
Alphonse Mucha
William H Bradley
Begarstaff Bros
Lucian Bernhard

Robert Hardmeyer
Alfred Kubin
Karl Arnold
Franz Mazereel
A. M. Cassandre
Charles Loupot
Fortunato Depero
Jean Carlu
Ludwig Hohlwein
René Magritte
Herbert Bayer
Howard Pyle
Norman Rockwell

Barry Zaid
Milton Glaser
Arnold Roth
Art Young
Dario Adanti
Edmund J Sullivan
Jan Lenica
Tim Biskup
Charles Burns
Alex Gross
Aya Kakeda
Brad Holland
Mark Ryden

Tim Burton
Alan Aldridge
Victor Moscoso
Jeffrey Fisher
Jim Flora
Michael Bartalos
Richard McGuire
David Macaulay
James McMullan
Guy Billout
Gary Baseman
Istvan Banyai
Peter Sis

Edward Sorel
Mark Summers
Gary Panter
Henrik Drescher
Nora Krug

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação

Nuno Fragata Marques | 2022/2023 | S1

João Fazenda

Exemplos do ano passado: **Paper toy.**

- Criar um paper toy de inspiração Vitoriana.
- Assunto da atualidade (crítica social, sátira de costumes ou política).
- Uma personagem que consiga ser planificada numa folha formato A3

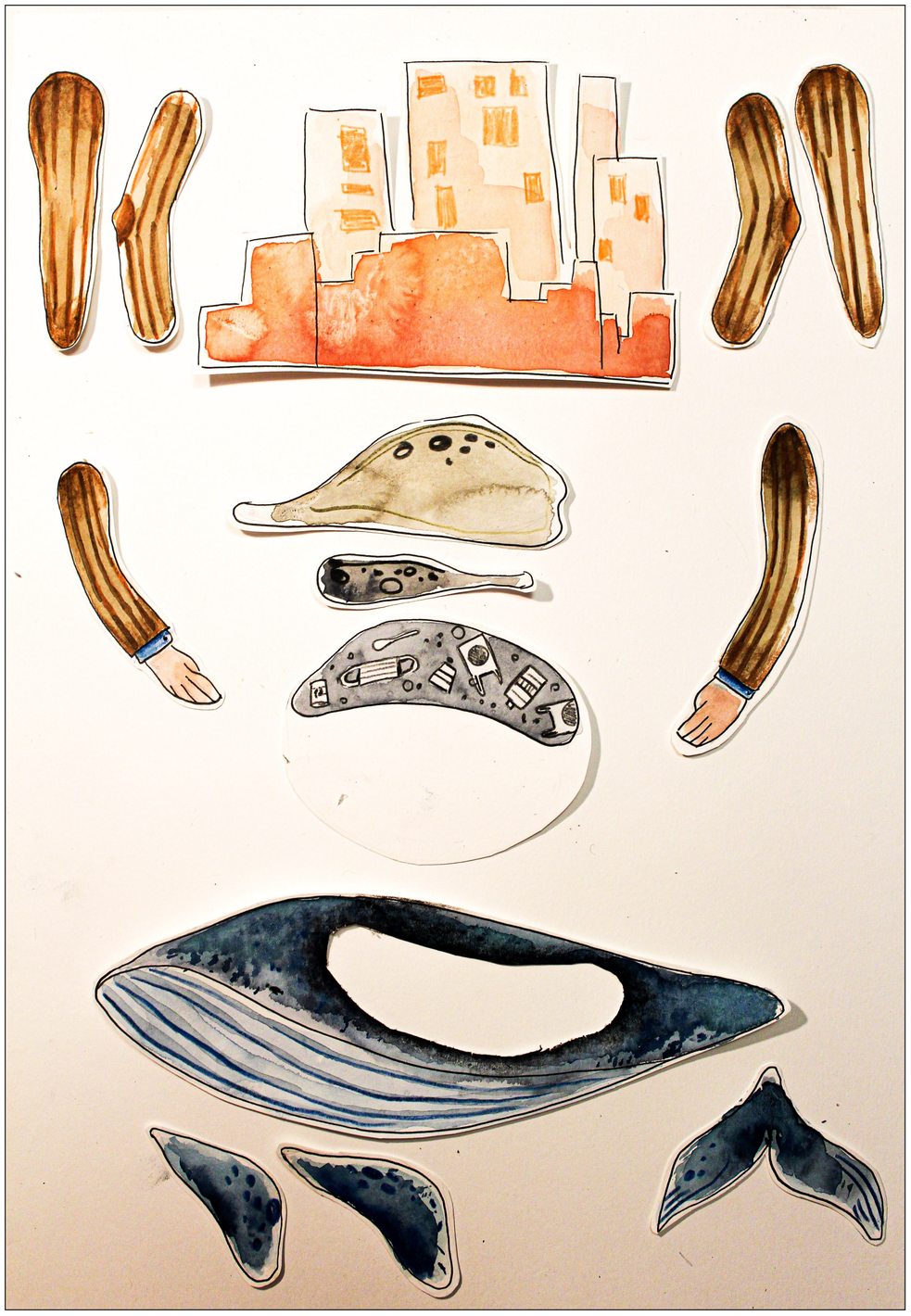
Paper toy Exercício

Beatriz Machado

Paper toy Exercício

Mariana Narciso

Paper toy Exercício



Nicole Ostrovan

Narrativa visual

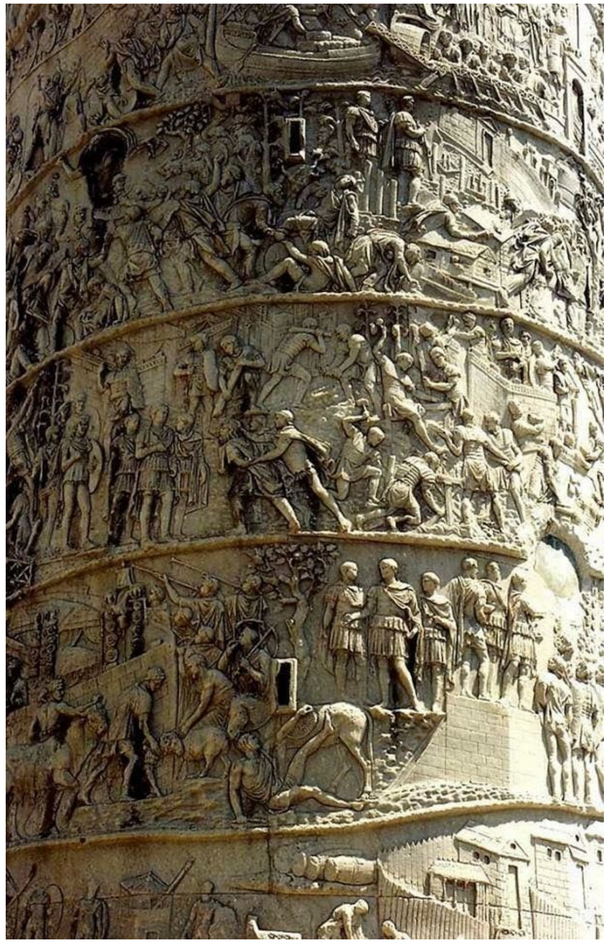
TESP IPG | História da Ilustração e da Representação

Nuno Fragata Marques | 2022/2023 | S1

Katsumi Komagata

Exemplos de Narrativas Visuais

Pintura rupestre, Lascaux



Coluna de Trajano, Roma

Tapeçaria Bayeux, Normandia

As inscrições nos Monumentos funerários egípcios, os Frescos romanos em Pompeia, os Manuscritos iluminados da época medieval,…

Der Edelstein, Ulrich Bonner, 1461

Der Edelstein é considerado o primeiro exemplo de livro que combina texto e imagem impressos numa mesma página.

The Little Black Boy

My mother bore me in the southern wild,
And I am black, but O! my soul is white.
White as an angel is the English child:
But I am black as if bereavd of light.

My mother taught me underneath a tree
And sitting down before the heat of day
She took me on her lap and kissed me.
And pointing to the east began to say.

Look on the rising sun: there God does live
And gives his light, and gives his heat away.
And flowers and trees and beasts and men recieve
Comfort in morning joy in the noon day.

And we are put on earth a little space.
That we may learn to bear the beams of love.
And these black bodies and this sunburnt face
Is but a cloud, and like a shady grove.

For when our souls have learnd the heat to bear
The cloud will vanish we shall hear his voice.
Saying: come out from the grove my love & care
And round my golden tent like lambs rejoice.

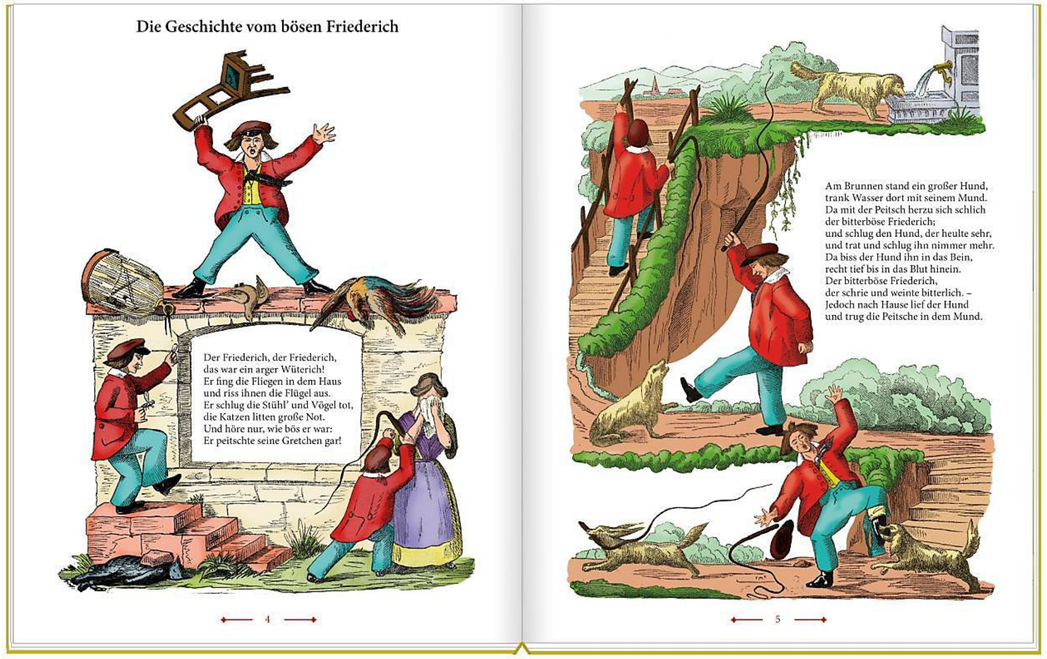
Thus did my mother say and kissed me.
And thus I say to little English boy.
When I from black and he from white cloud free.
And round the tent of God like lambs we joy:

Ill shade him from the heat till he can bear.
To lean in joy upon our fathers knee.
And then Ill stand and stroke his silver hair.
And be like him and he will then love me.

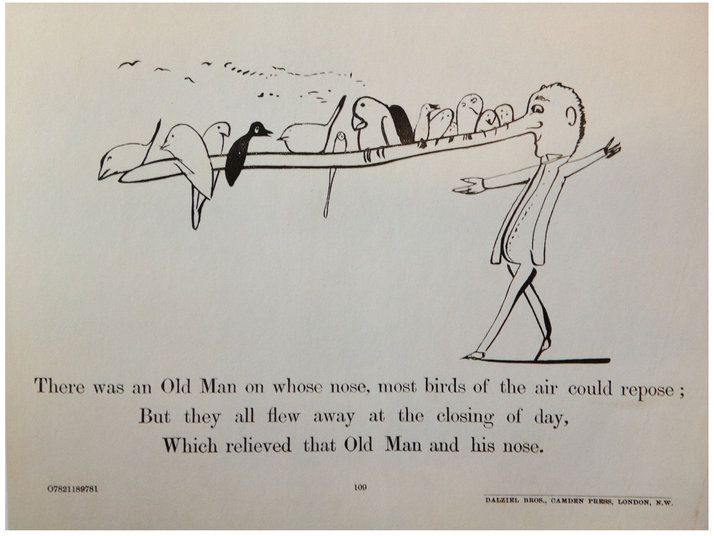
Songs of Innocence and of Experience, William Blake

A integração de texto e imagem como um todo nos livros de William Blake (séc.XIX), como um arranjo visual, é vista como precursora dos atuais livros ilustrados.

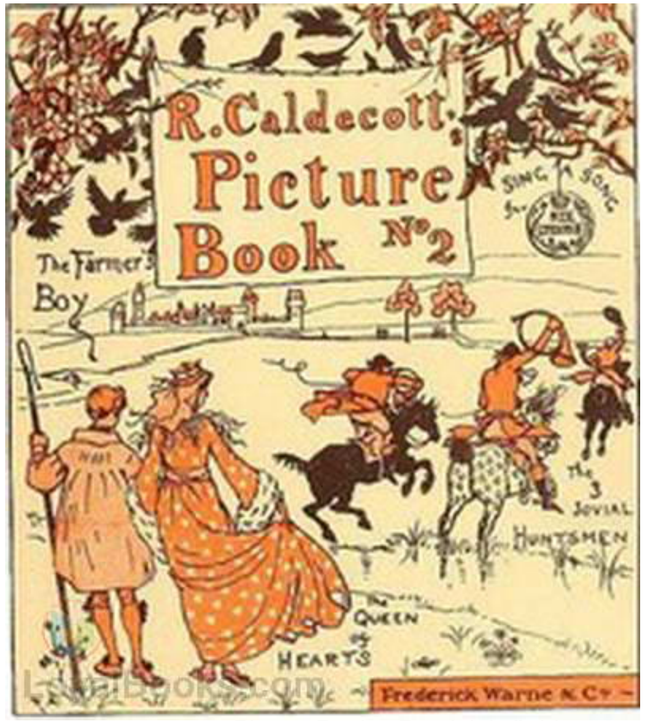
Narrativas Visuais (texto + imagem) séc.s XVIII - XIX



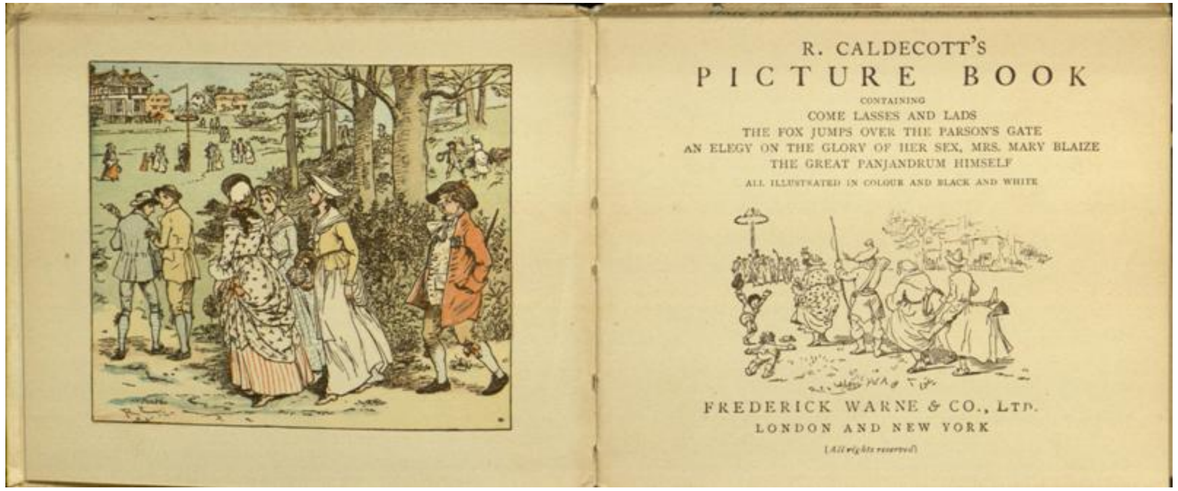
Der Struwwelpeter, Heinrich Hoffmann



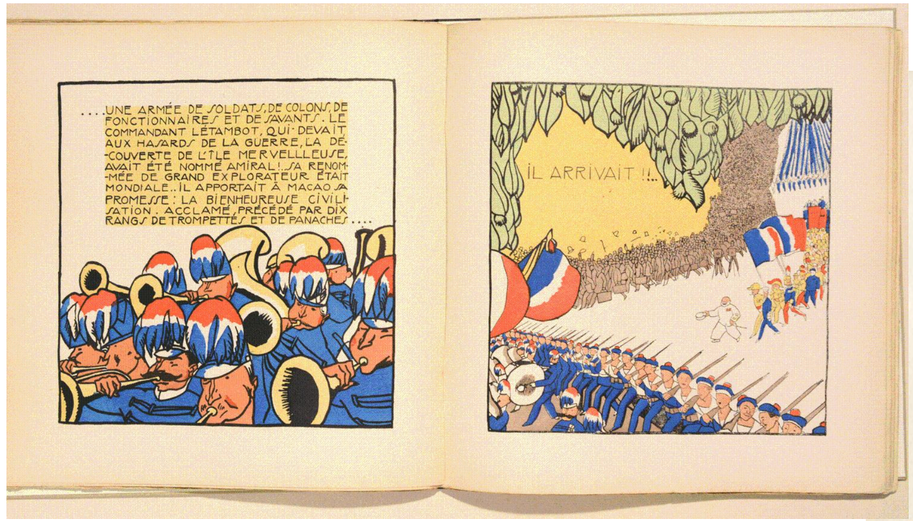
A Book of Nonsense, Edward Lear

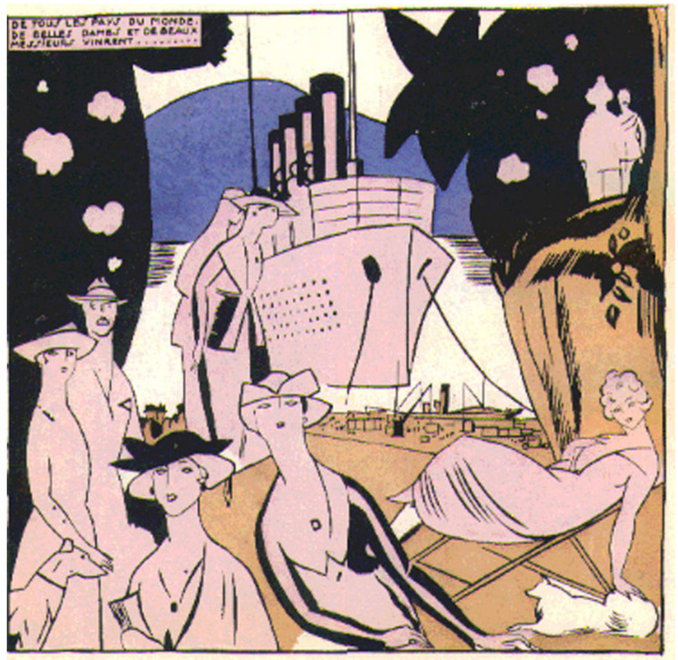


Picture Books, Randolph Caldecott



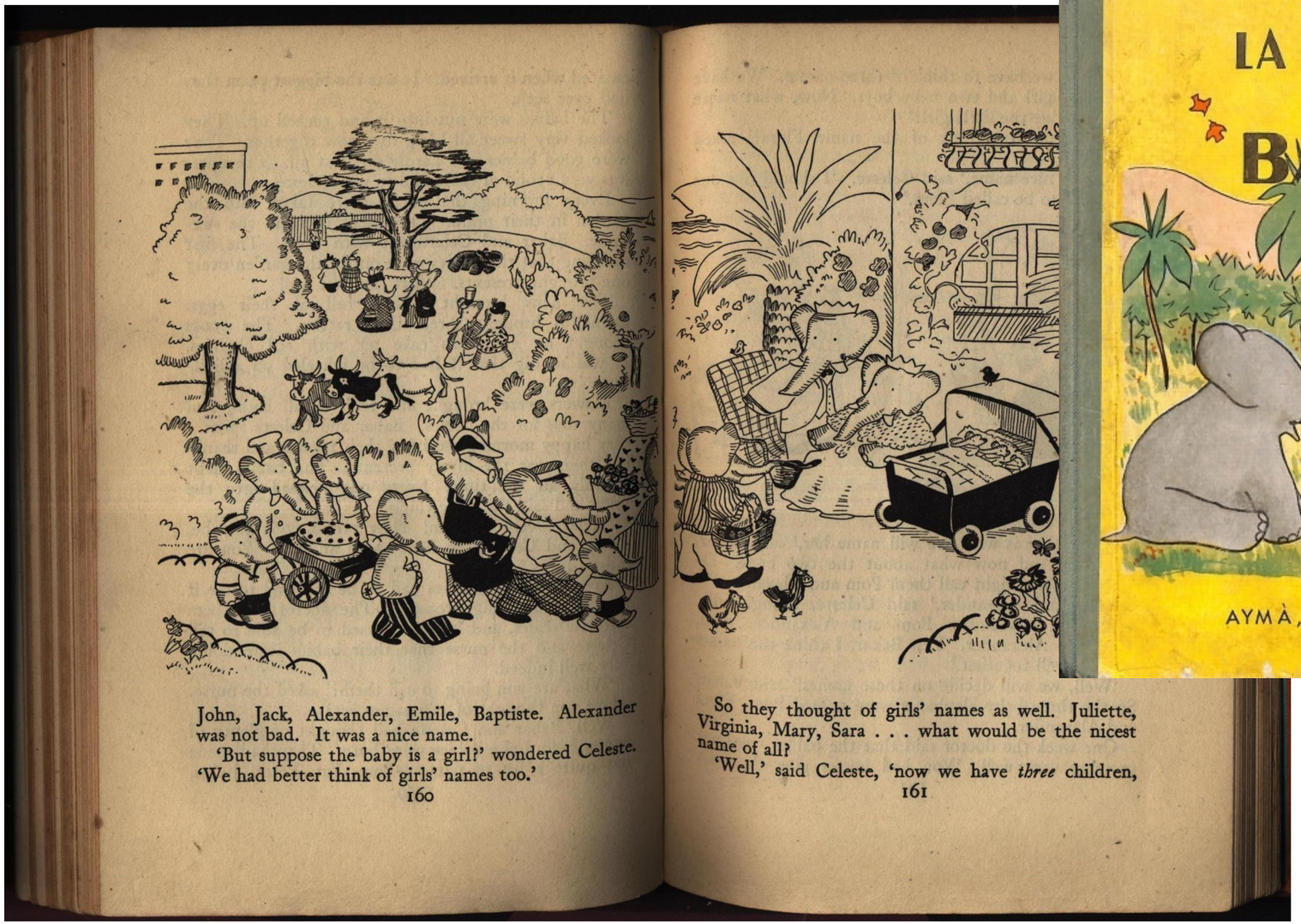
É com Randolph Caldecott que surge a noção moderna do livro ilustrado.
Com ele surge o complemento entre a mensagem transmitida pelo texto e a mensagem da imagem, sem que se repitam conteúdos.





Macao et Cosmage, Edy Legrand, 1919

Livro francês impresso com recurso a litografia (linhas) e pintado com recurso a máscaras de stencil.
Esta técnica era denominada *pochoir*.



John, Jack, Alexander, Emile, Baptiste. Alexander was not bad. It was a nice name.

'But suppose the baby is a girl?' wondered Celeste. 'We had better think of girls' names too.'

160

So they thought of girls' names as well. Juliette, Virginia, Mary, Sara . . . what would be the nicest name of all?

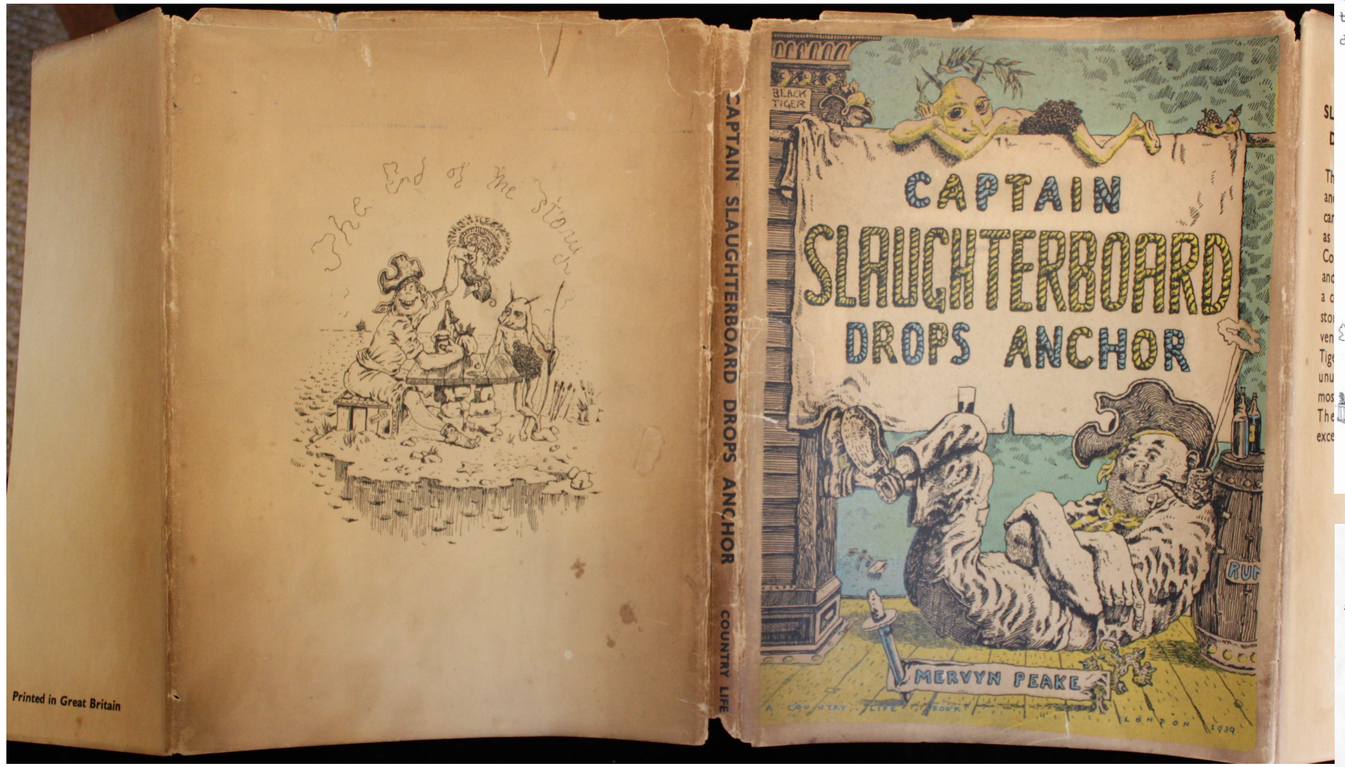
'Well,' said Celeste, 'now we have *three* children,

161

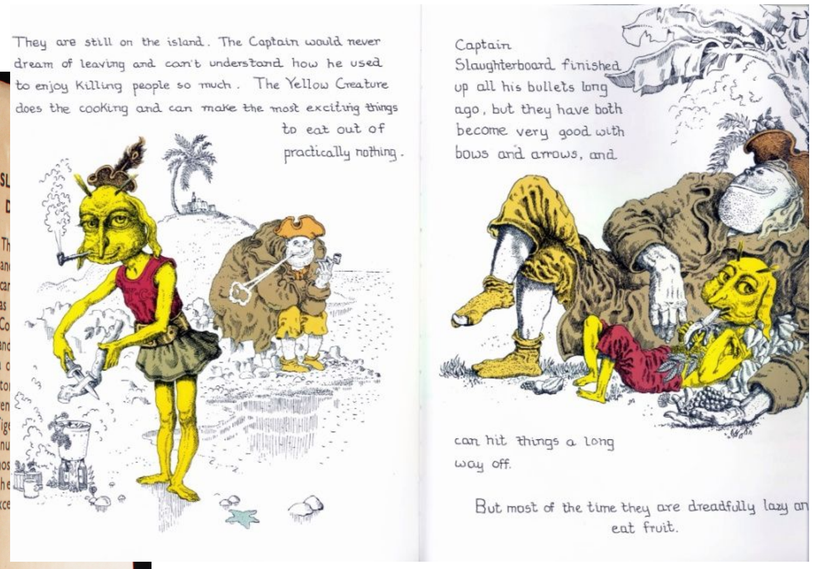
Babar, Jean de Brunhoff

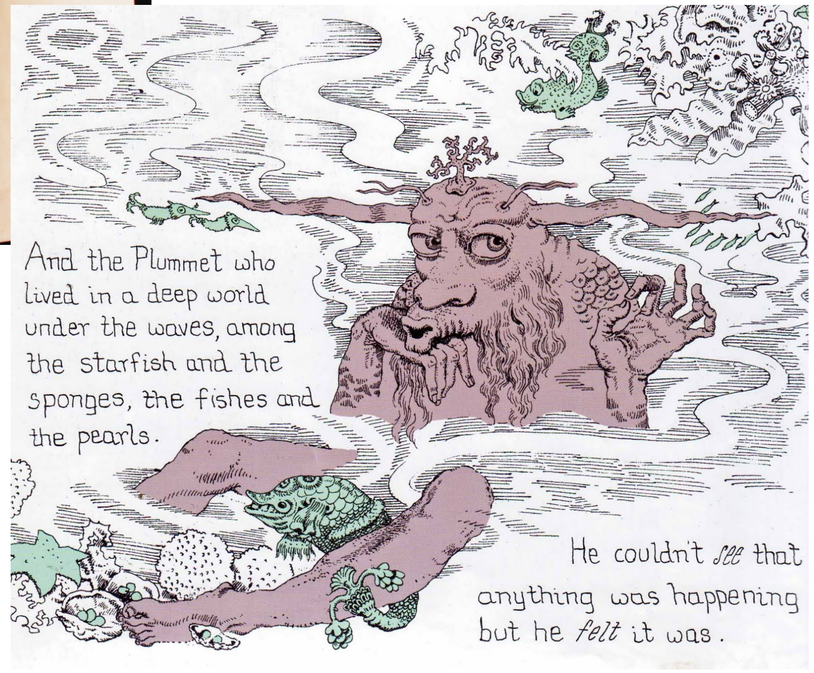
Babar o elefante surge em 1931, em França. Os livros inovam pelo seu formato grande, pelas cores fortes e pelo texto simples e claro.

Narrativas Visuais (texto + imagem) 1930`s



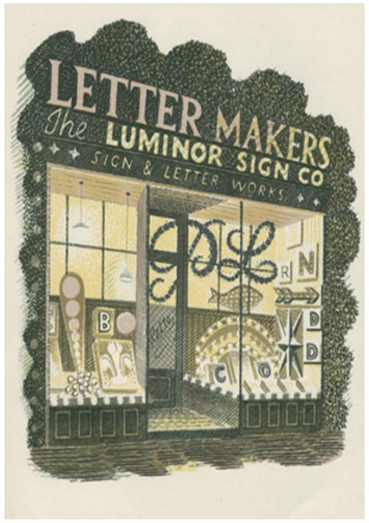
Captain Slaughterboard Drops Anchor, Mervyn Peake

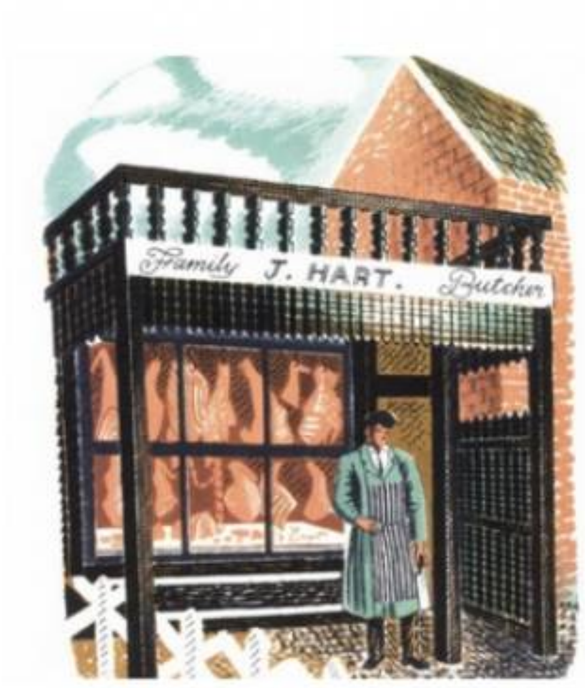


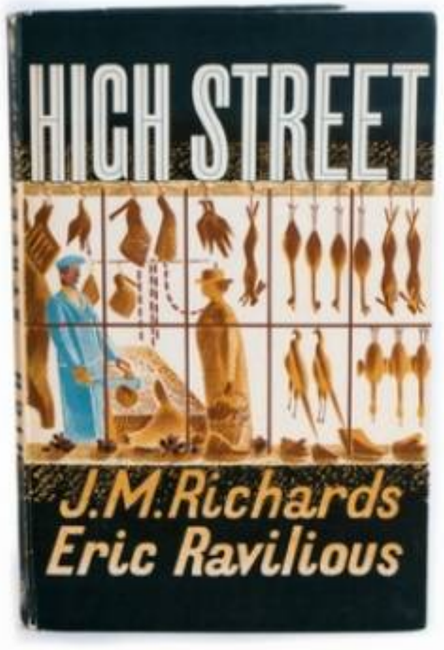


Publicado em 1939, é uma história de piratas e alienígenas, com interação subtil entre texto e imagem, avançados para a sua época.

Narrativas Visuais (texto + imagem) 1930`s







The High Street, Eric Ravilious

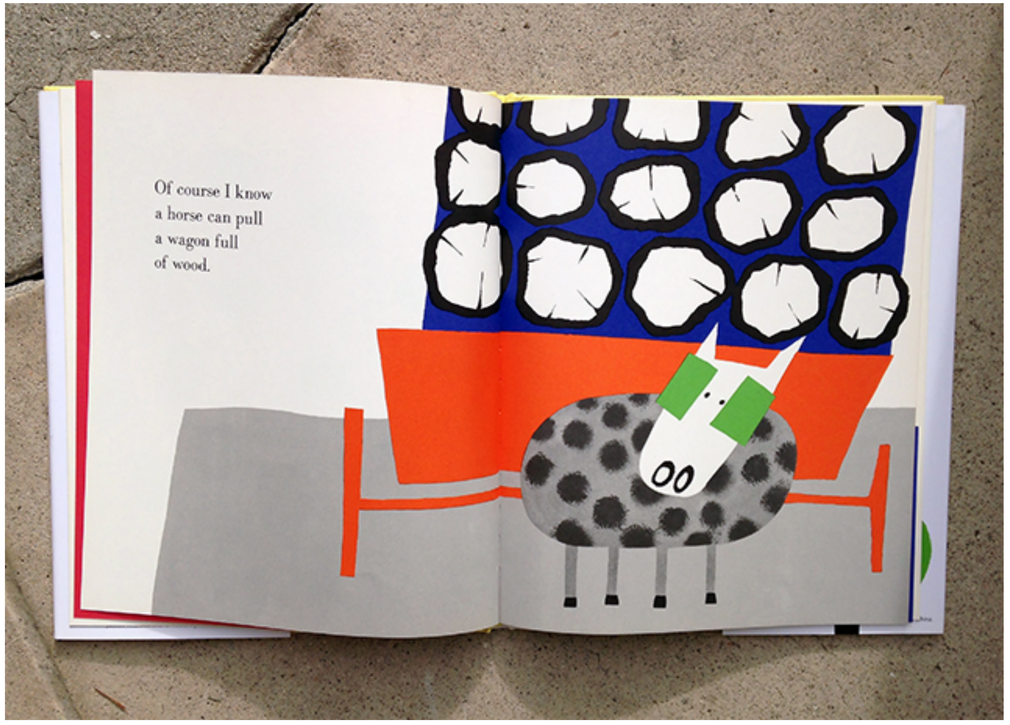
Livro com ilustrações em litografia, sobre montras, publicado em 1938.

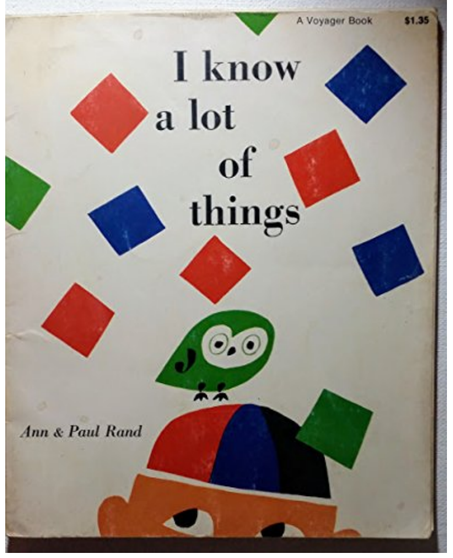
Narrativas Visuais (texto + imagem) 1930`s

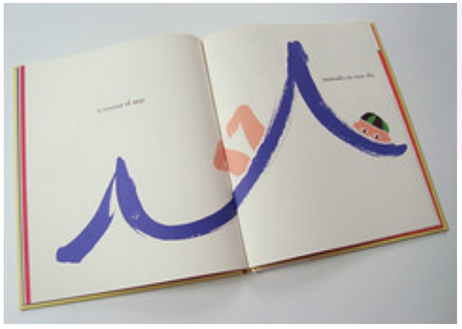
Orlando the Marmalade cat, Kathleen Hale

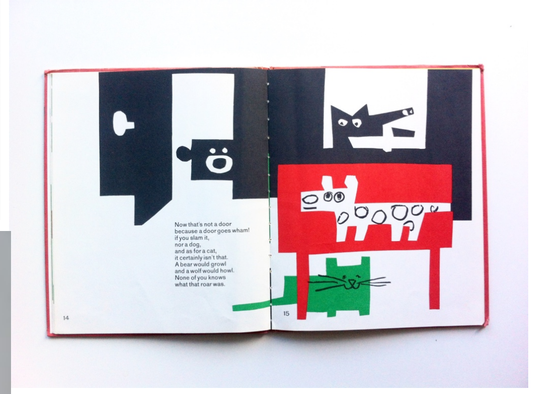
Livro com ilustrações em litografia, dos primeiros livros ilustrados a ser criado propositadamente para agradar a um público infantil e a um público adulto.

Narrativas Visuais (texto + imagem) 1950`s, O Pós-Guerra





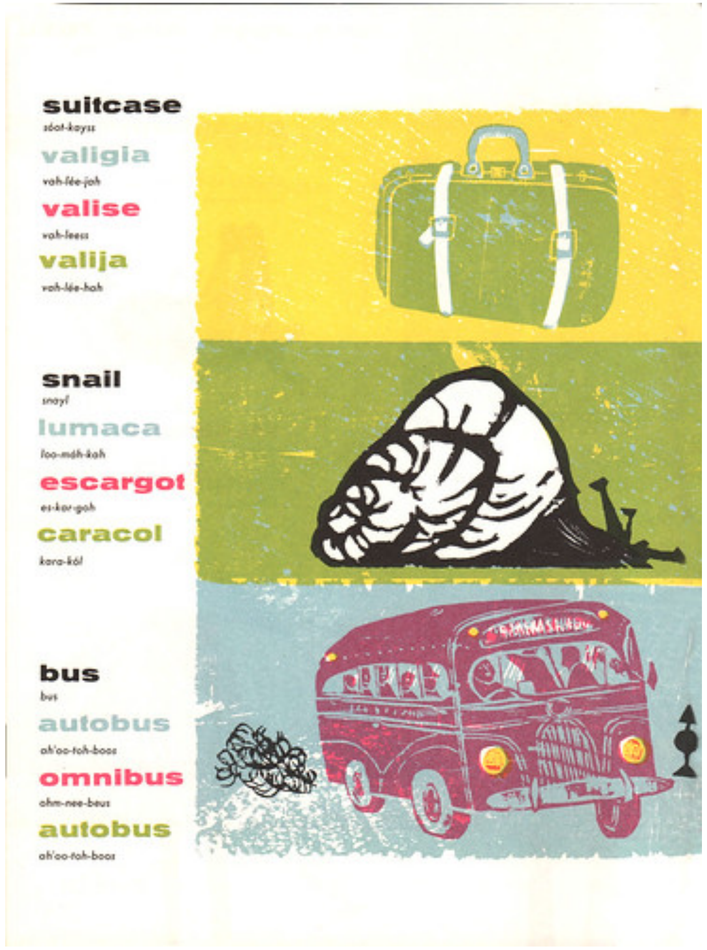




I Know a Lot of Things, Ann e Paul Rand

A partir de 1950, um numero crescente de Designers gráficos exploram as possibilidades do Livro ilustrado. Surgem livros com apurado sentido de conceito, acentuado pelo uso criterioso de imagem e de tipografia.

Narrativas Visuais (texto + imagem) 1950`s, O Pós-Guerra



See and Say, Antonio Frasconi

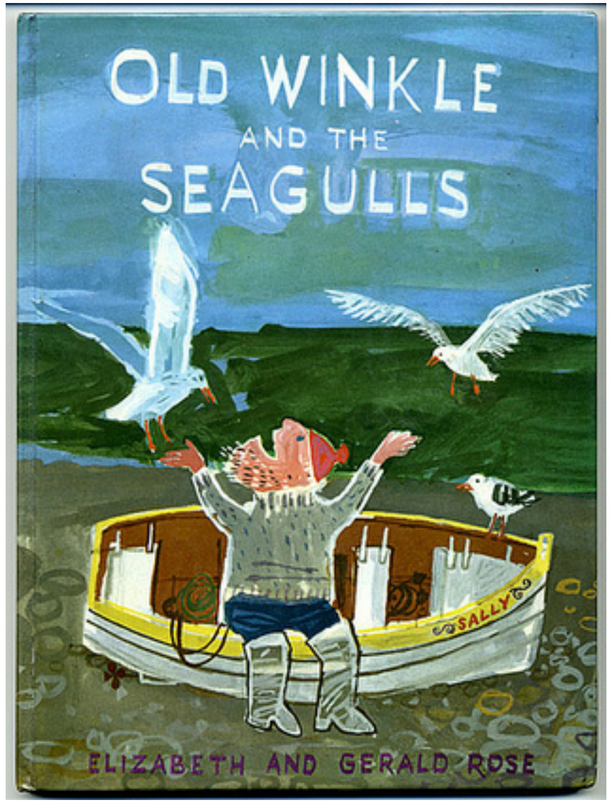
Os anos 50 são uma época de pensamento visual, como exemplifica o livro See and Say, com ilustrações em xilogravura e palavras em 4 línguas distintas.

Narrativas Visuais (texto + imagem) 1950`s, O Pós-Guerra

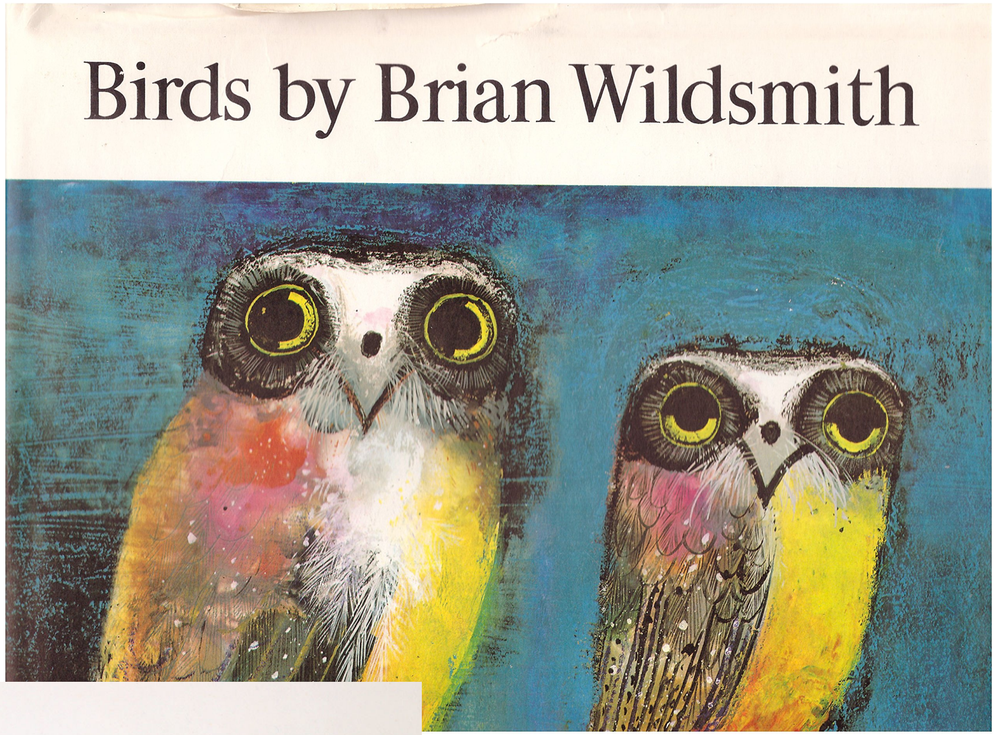
Little Blue and Little Yellow, Leo Lionni

Publicado em 1959, este livro utiliza papeis coloridos rasgados para criar as imagens. Dois amigos, o azul e o amarelo, estão separados. Quando se encontram formam o verde.

Narrativas Visuais (texto + imagem) 1960`s



Old Wrinkle and the Seaguls, Gerald Rose

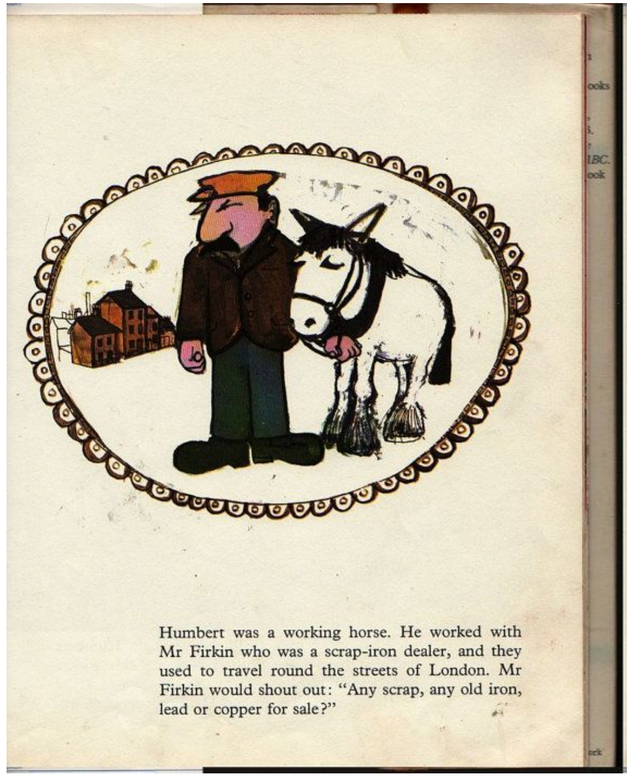


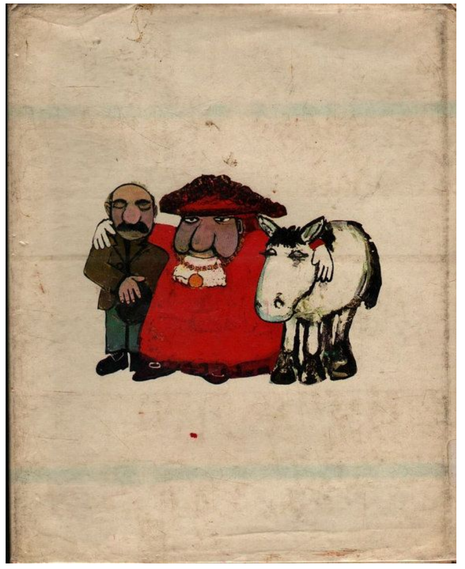
Birds, Brian Wildsmith

Nos anos 60 torna-se tendência a procura de expressão pessoal através da criação de ilustrações pintadas.

Narrativas Visuais (texto + imagem) 1960`s

Humbert, John Burningham, 1965



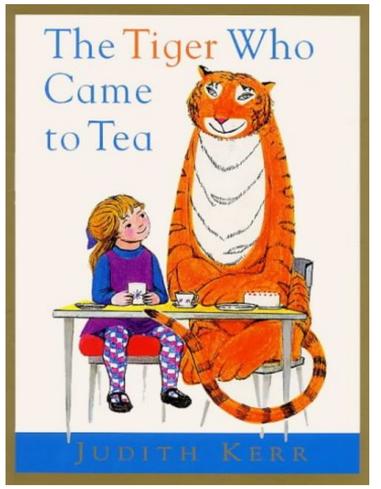


Nos anos 60 torna-se tendência a procura de expressão pessoal através da criação de ilustrações pintadas.

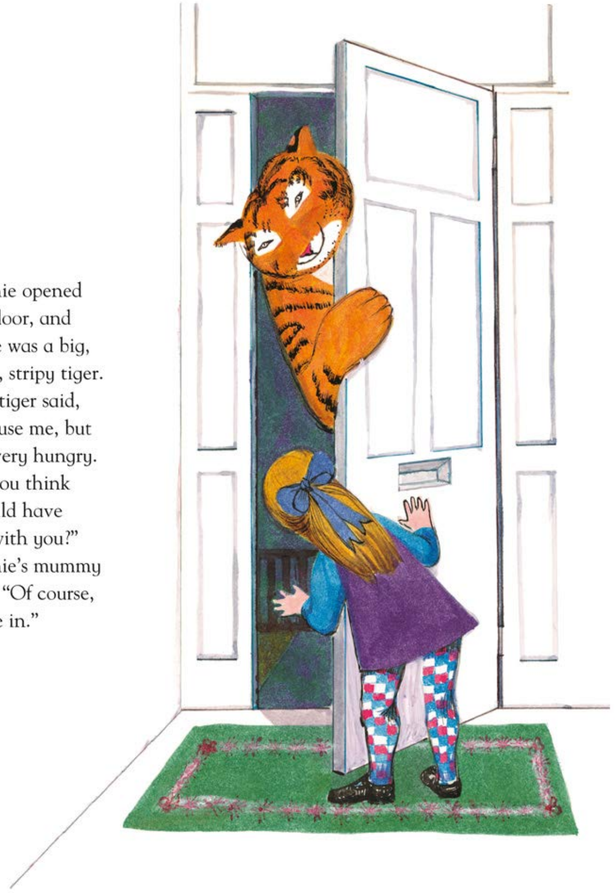
Narrativas Visuais (texto + imagem) 1960`s

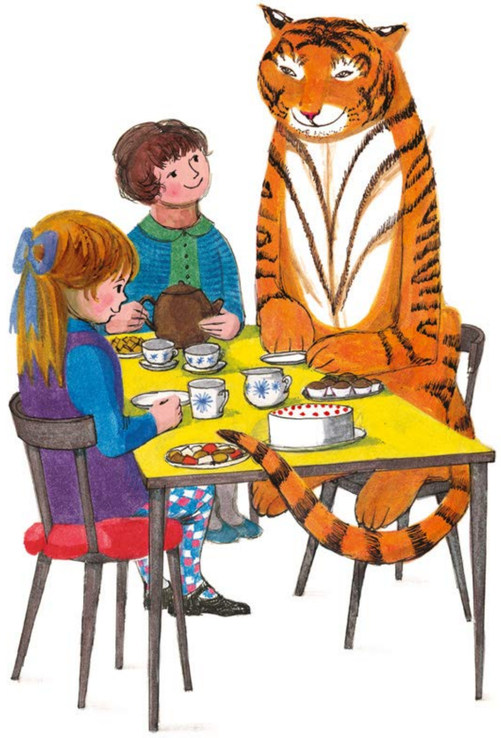
But again the tiger didn't eat just one bun.
He ate all the buns on the dish.
And then he ate all the biscuits
and all the cake,
until there was nothing
left to eat on the table.

So Sophie's mummy said,
"Would you like a drink?"
And the tiger drank
all the milk in the milk jug
and all the tea in the teapot.



Sophie opened
the door, and
there was a big,
furry, stripy tiger.
The tiger said,
"Excuse me, but
I'm very hungry.
Do you think
I could have
tea with you?"
Sophie's mummy
said, "Of course,
come in."

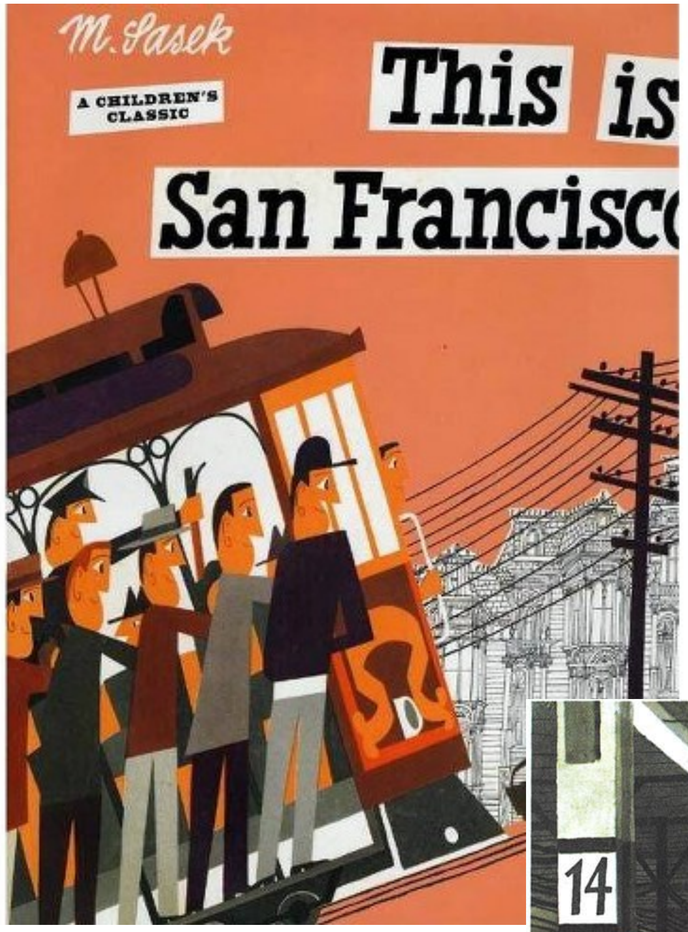


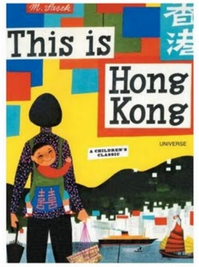


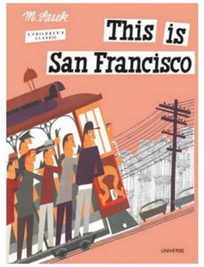
So the tiger came into the kitchen and sat down at the table.

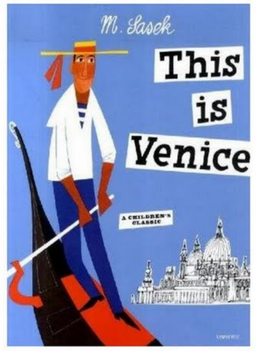
The tiger who came to tea, Judith Kerr, 1968

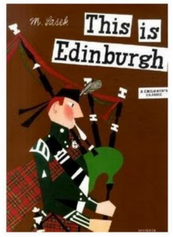
Narrativas Visuais (texto + imagem) 1960`s

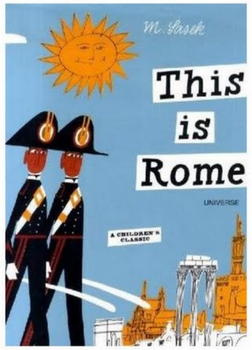


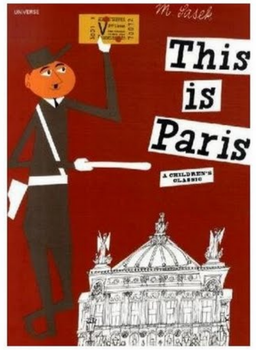


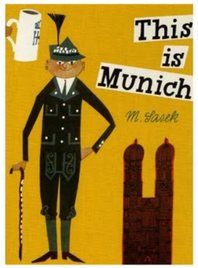






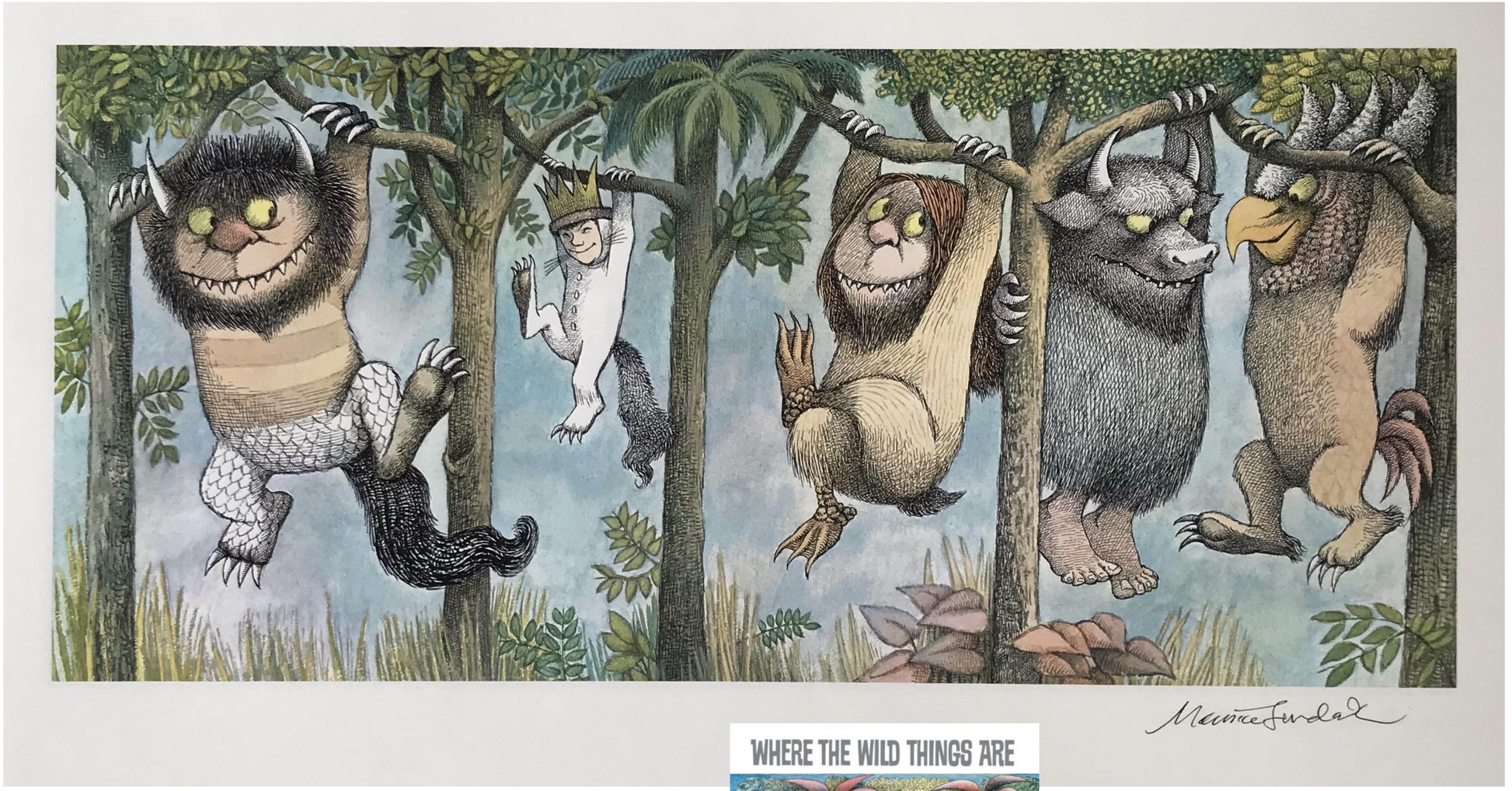


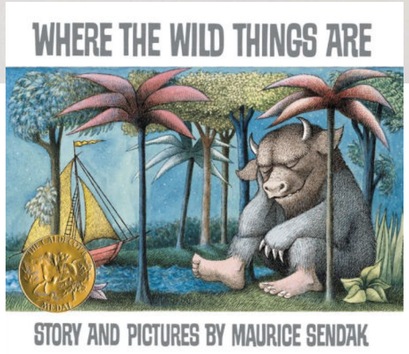




This is…, Miroslav Sasek, 1959

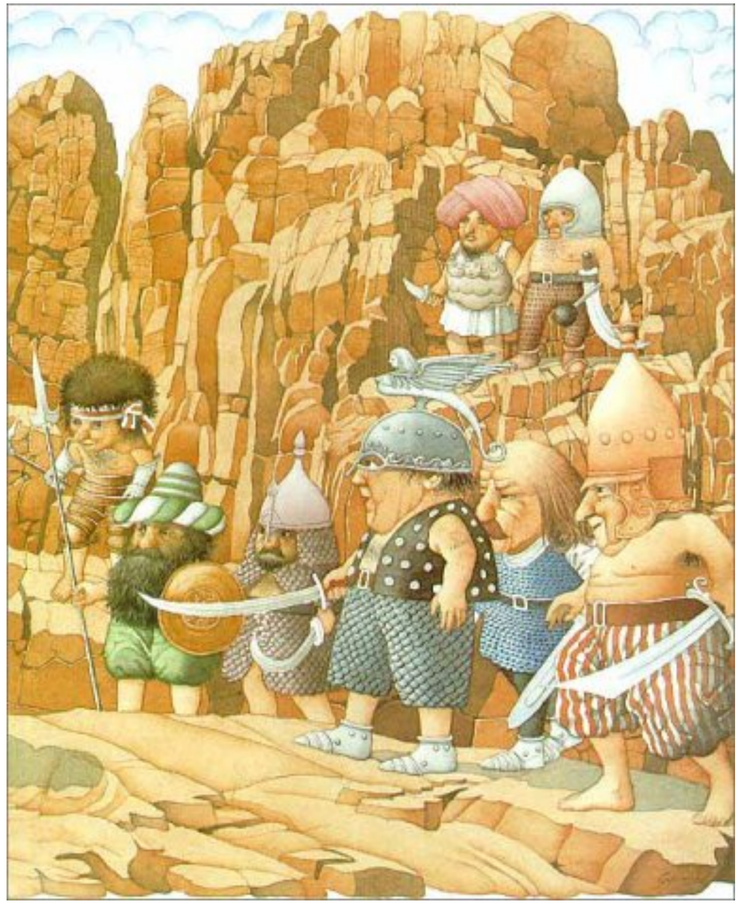
Narrativas Visuais (texto + imagem) 1960`s





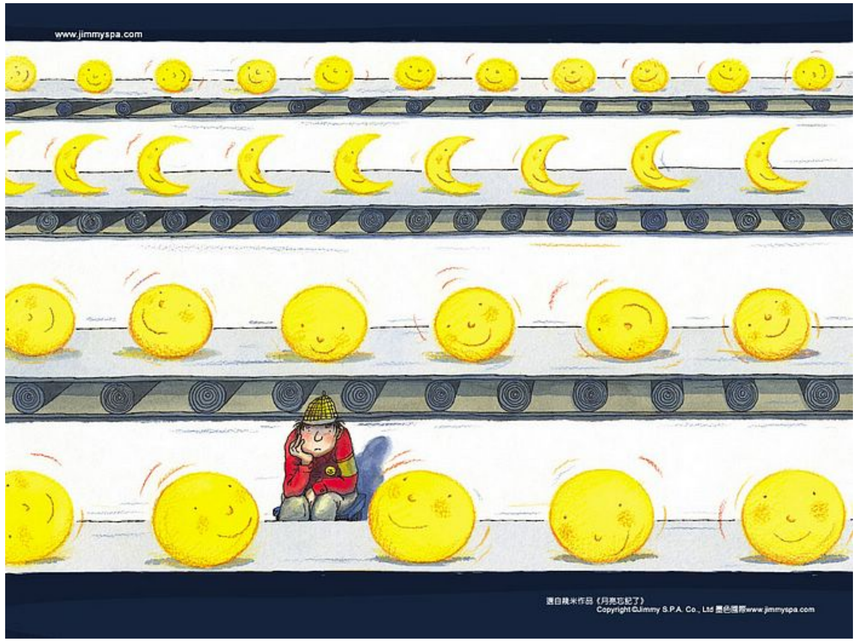
Where the Wild Things Are, Maurice Sendak, 1963

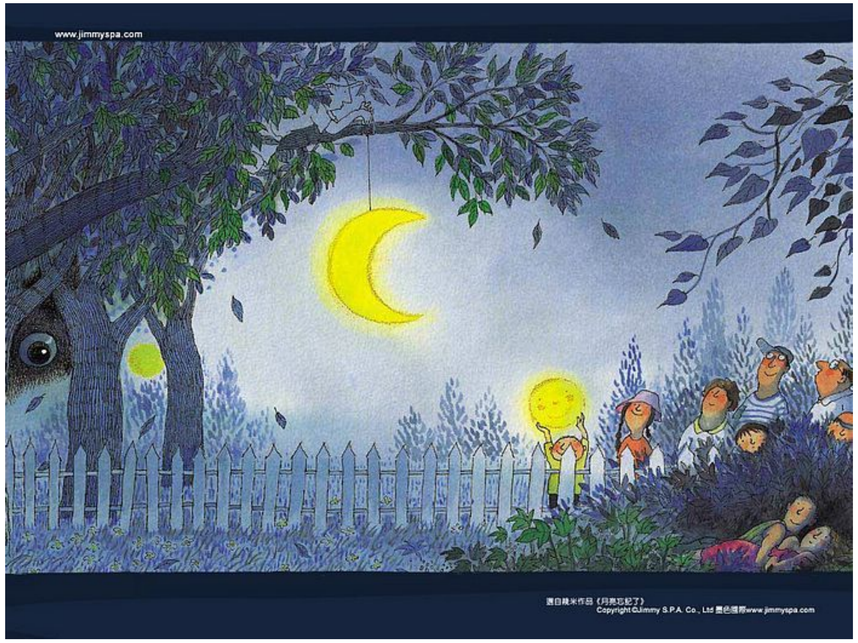
Narrativas Visuais 1970`s

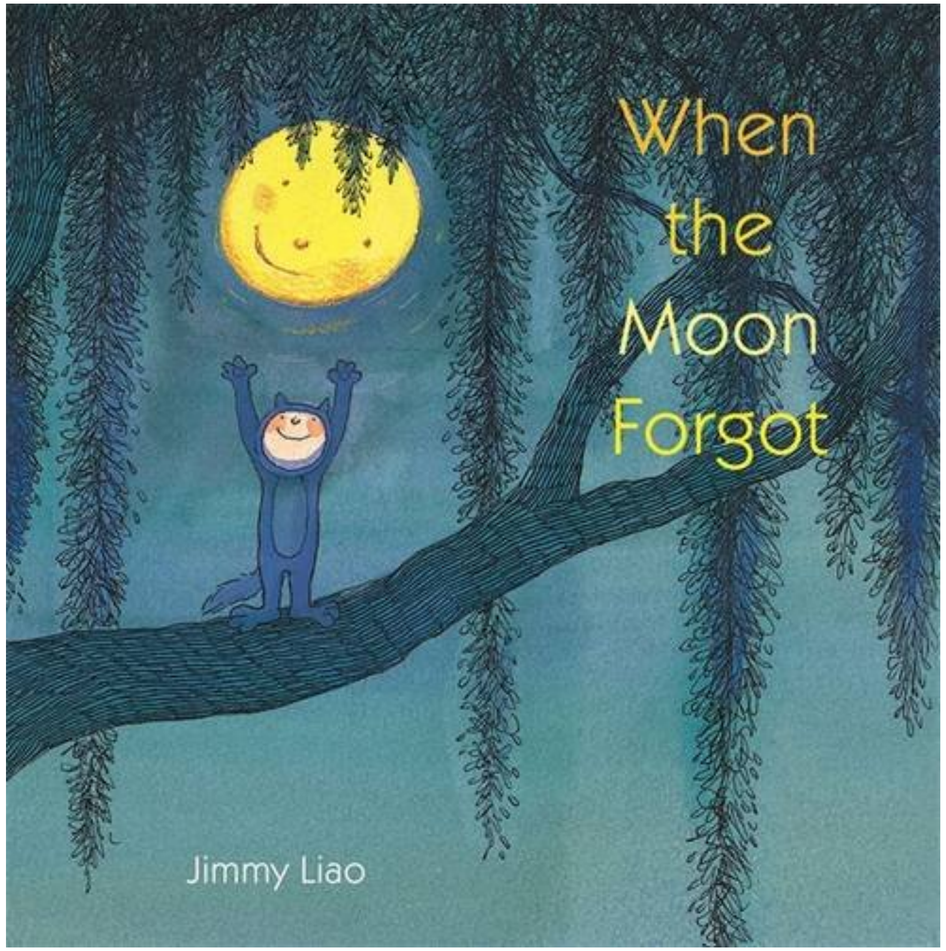


Ilustrações em aguarela, Roy Gerard

Séc. XXI

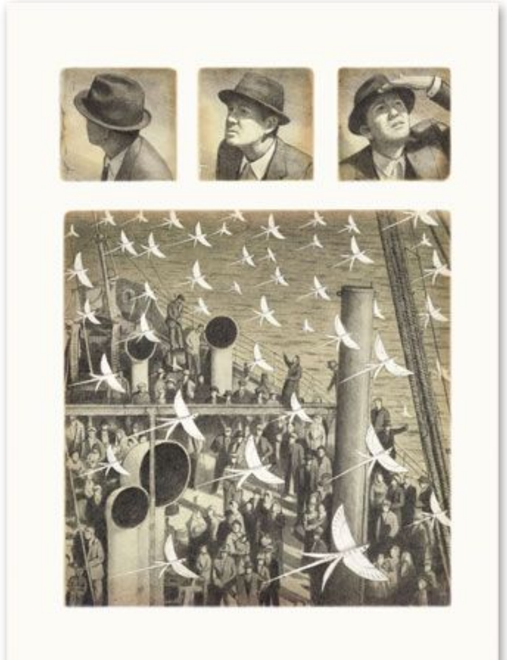






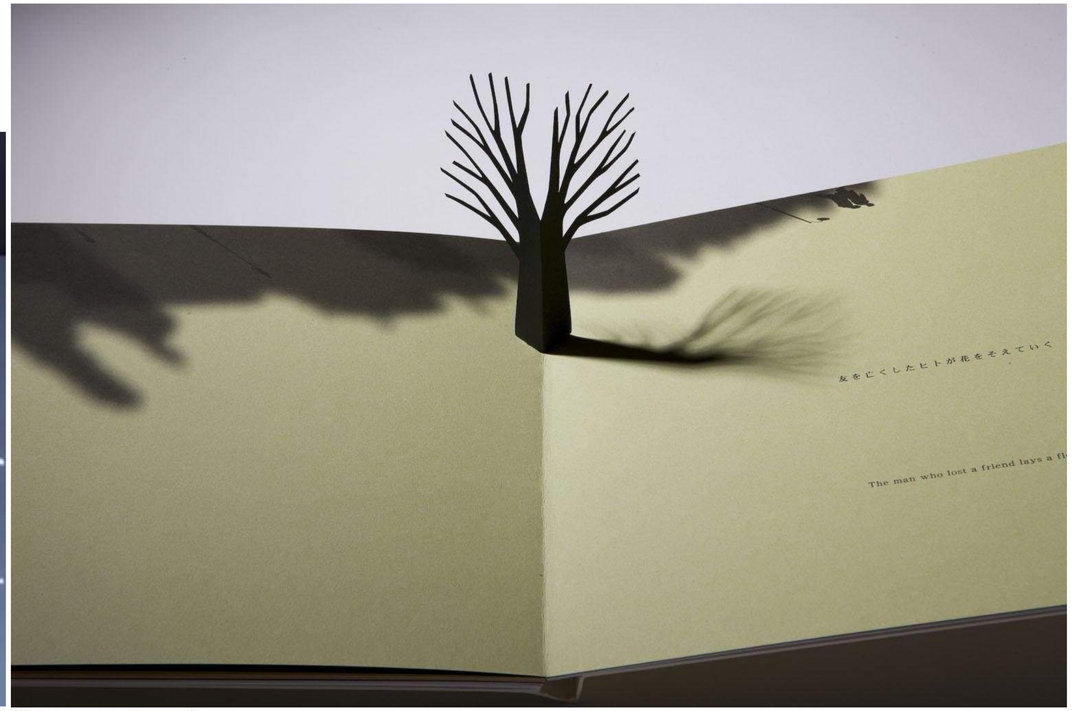
When the Moon forgot, Jimmy Liao, 2009

Séc. XXI



The Arrival, Shaun Tan, 2007

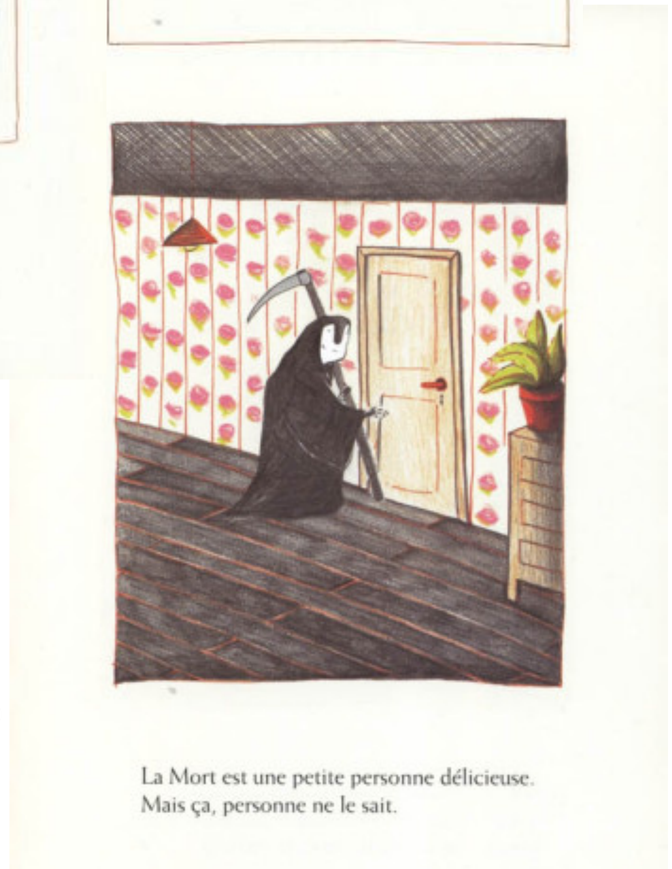
Séc. XXI



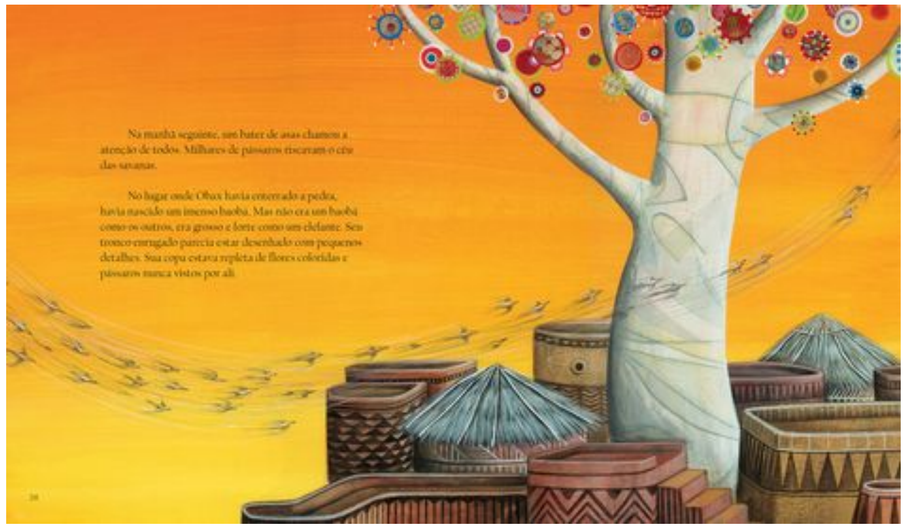
Little Tree, Katsumi Komagata, 2008

Séc. XXI

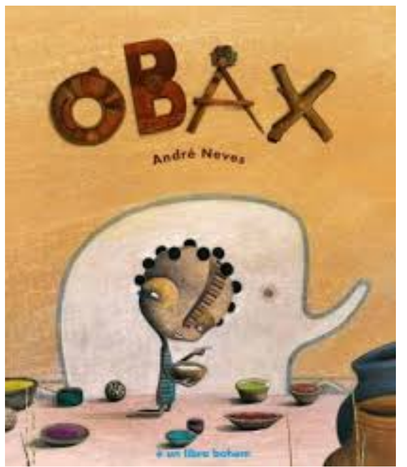
La visite de la Petite Mort, Kitty Crowther, 2010



Séc. XXI



Obax, André Neves



...

Séc.XX

Interações

Relações entre texto e imagem

Relações entre imagens/pistas visuais

A favor de uma Mensagem a ser transmitida

Texto e imagem numa mesma página

Texto e imagem a transmitir a mesma mensagem (duplicação)

Texto e imagem a transmitir visões diferentes da mesma mensagem (complemento)

Uso das caraterísticas dos suportes

Uso das caraterísticas do público-alvo

A favor do produto gráfico + A favor da narrativa

(+ uso da tecnologia para produção)

(+ favor da temática)
. Social
. Ecológica
. Pedagógica
. Cultural/Valores
...

Séc.XXI

O meio também se torna a mensagem

(por influência da época, de autores, das tecnologias, de outros media)

Alguns Ilustradores em Portugal

Afonso Cruz
Bernardo Carvalho
Marta Monteiro
Madalena Matoso
Marta Madureira
João Fazenda
Teresa Cortez
Catarina Sobral
Madalena Moniz
Jaime Ferraz
Joana Estrela

Maria Keil
Yara Kono
Gonçalo Pena
Alain Corbel
André Carrilho
Lima de Freitas
André Letria
Cristina Sampaio
Sarah Afonso
Carla Pott
Daniel Lima

João Maio Pinto
Alice Geirinhas
João Catarino
Janine
Raquel Roque Gameiro
Zé Penicheiro
Laura Costa
Stuart de Carvalhais
João Abel Manta
Alice Rey Colaço
Sebastião Rodrigues

https://almanaquesilva.wordpress.com

Alguns Ilustradores em Portugal

Bernardo P. Carvalho

Alguns Ilustradores em Portugal

Marta Monteiro

Alguns Ilustradores em Portugal

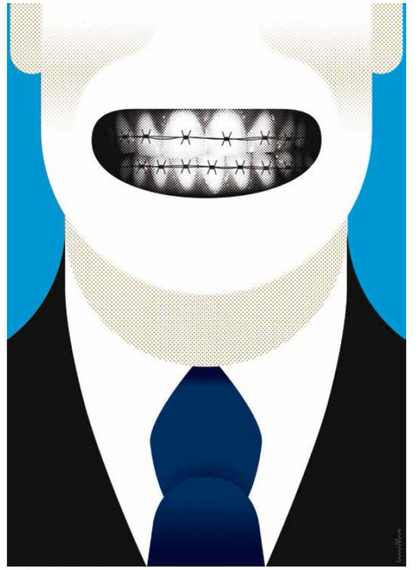
João Fazenda

Alguns Ilustradores em Portugal

Maria Keil

Alguns Ilustradores em Portugal

André Carrilho



TOLERÂNCIA EUROPEIA, Diário de Notícias, 2015

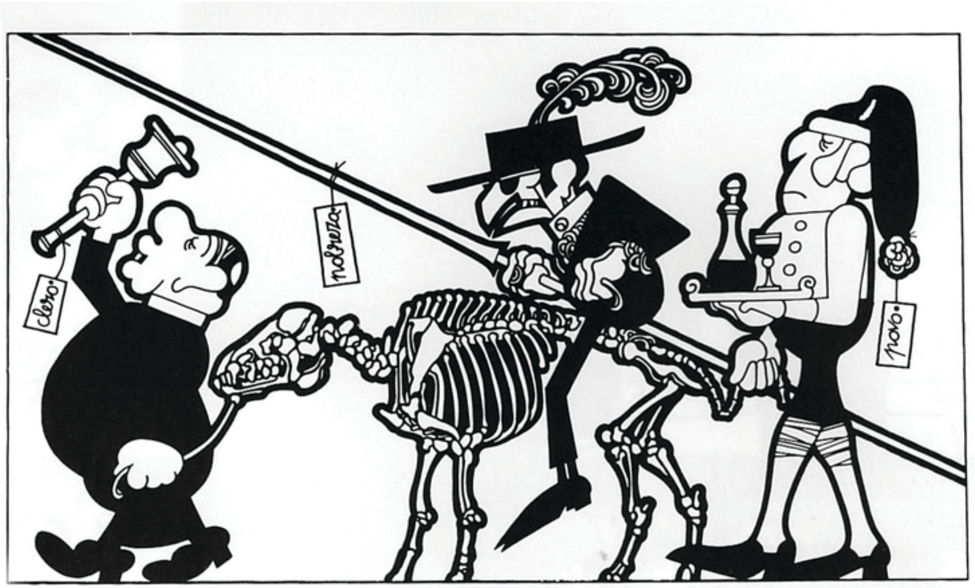
MIGRAÇÕES, Diário de Notícias, 2015

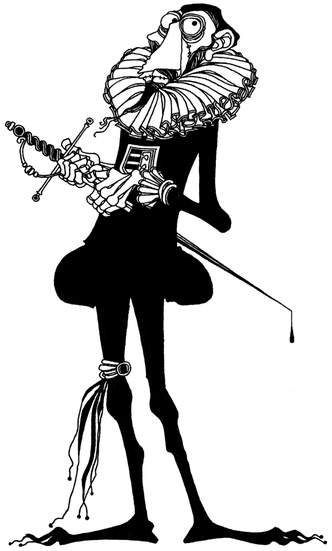
Alguns Ilustradores em Portugal

Sarah Afonso

Alguns Ilustradores em Portugal

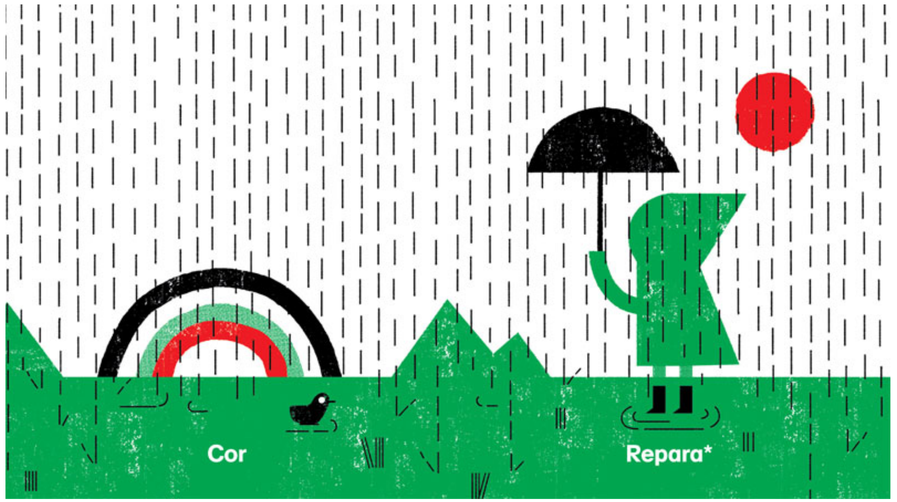
João Abel Manta





Alguns Ilustradores em Portugal

Yara Kono

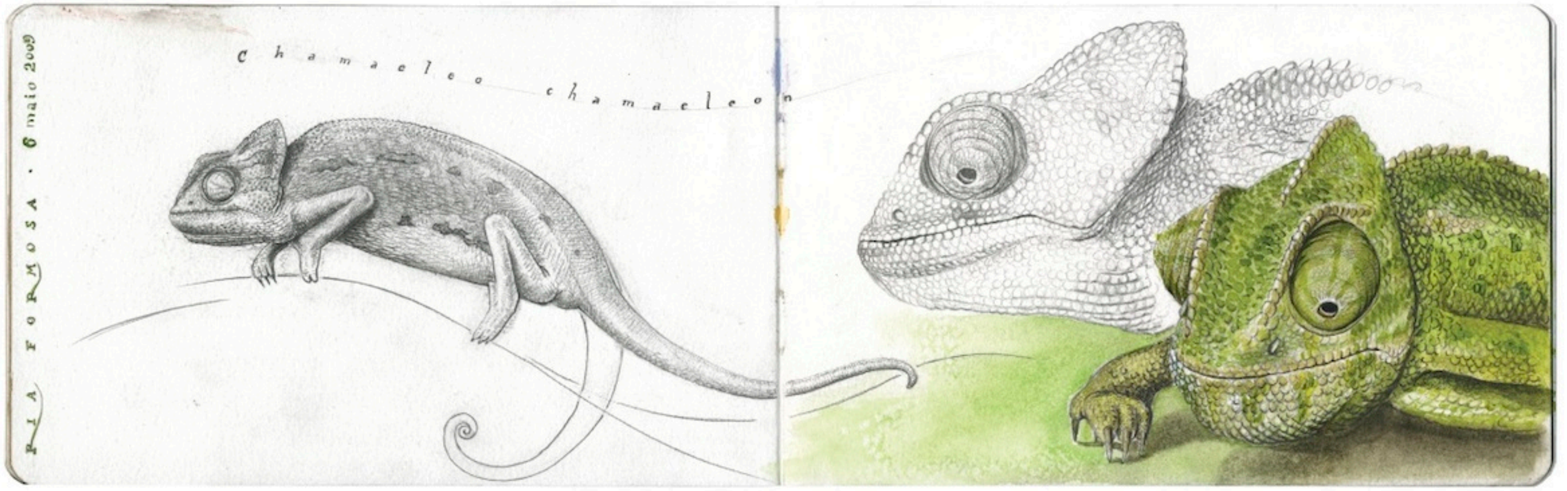


Alguns Ilustradores em Portugal

João Maio Pinto

Alguns Ilustradores em Portugal

Marco Nunes Correia



Exercício ILUSTRADOR(A) PORTUGUÊS(A)
Parte A

Escolher um dos ilustradores portugueses propostos e fazer pesquisa sobre o tipo de ilustração que produzem (ou produziam), técnicas utilizadas e trabalhos mais representativos.
Perceber e descrever como poderiam realizar uma ilustração, original, “ao modo” do ilustrador escolhido.

Produzir imagens de teste acerca do grafismo/recriação da técnica de ilustração e um texto de até 150 palavras que enquadre e justifique as opções tomadas na parte A do exercício. Acompanhamento na aula de 11/01/2023.

Trabalho a ser concretizado por forma analógica ou digital, conforme escolha justificada pelo aluno. Procurem ser claros na vossa comunicação.

Atenção: Existe uma parte B do exercício, que será lançada na aula de 11/01!

Narrativa sequencial

TESP IPG | História da Ilustração e da Representação

Nuno Fragata Marques | 2022/2023 | S1

Will Eisner

O que é uma narrativa sequencial?

Será uma narrativa concretizada pela colocação de imagens umas a seguir a outras, relacionando a passagem do tempo com a realização de ações.

Uma Banda Desenhada é uma Narrativa Gráfica.
A Fotonovela e a Infografia também podem ser considerados formas de arte sequencial.

Will Eisner

A Banda Desenhada faz uso de foco narrativo, enredo, personagens, tempo e espaço, conflito, clímax e desfecho,

daí ser classificada como narrativa.

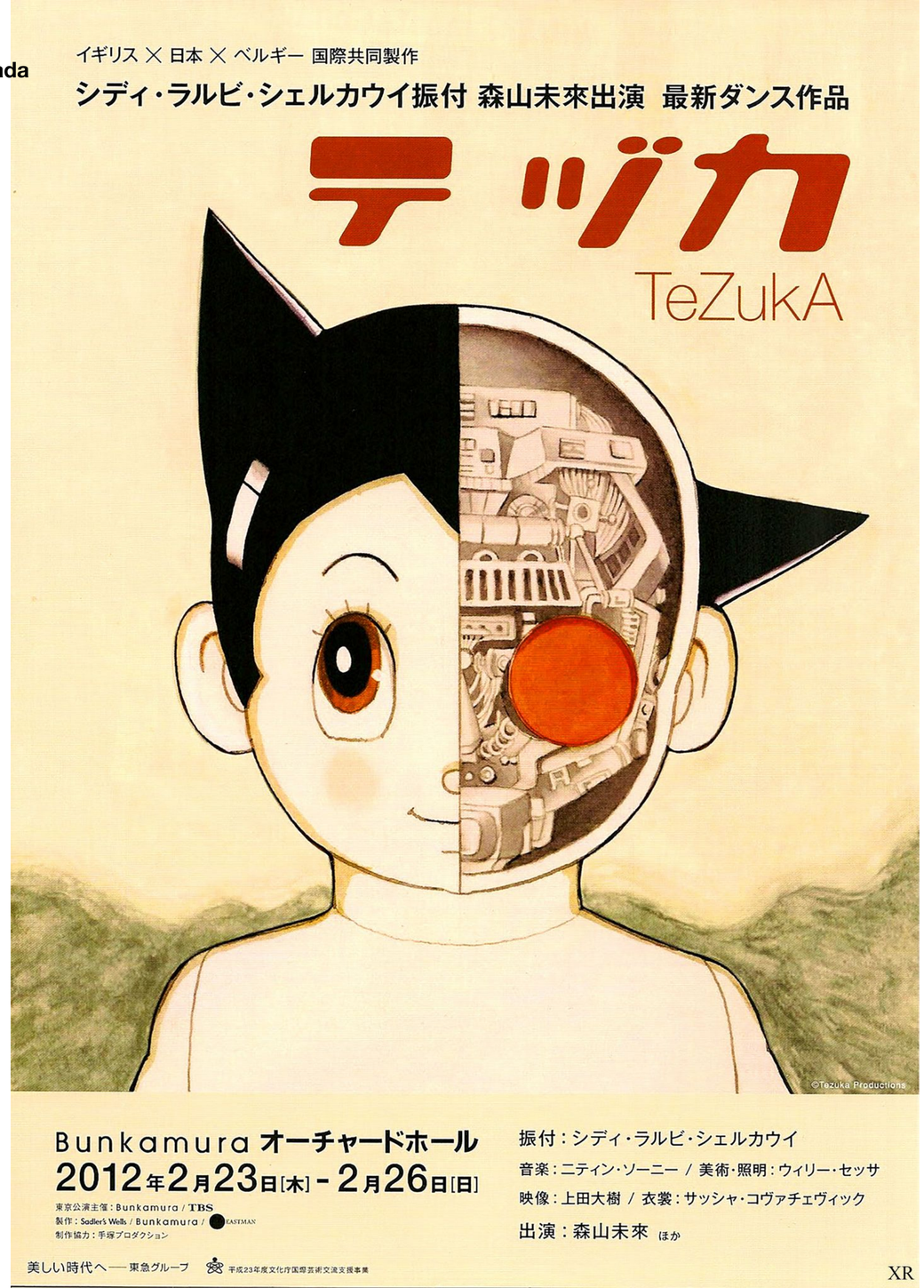
A banda desenhada é chamada "*Nona Arte*" dando sequência à classificação de Ricciotto Canudo (Arquitetura, Escultura, Pintura, Música, Dança , Poesia, Cinema, Fotografia).

Banda Desenhada

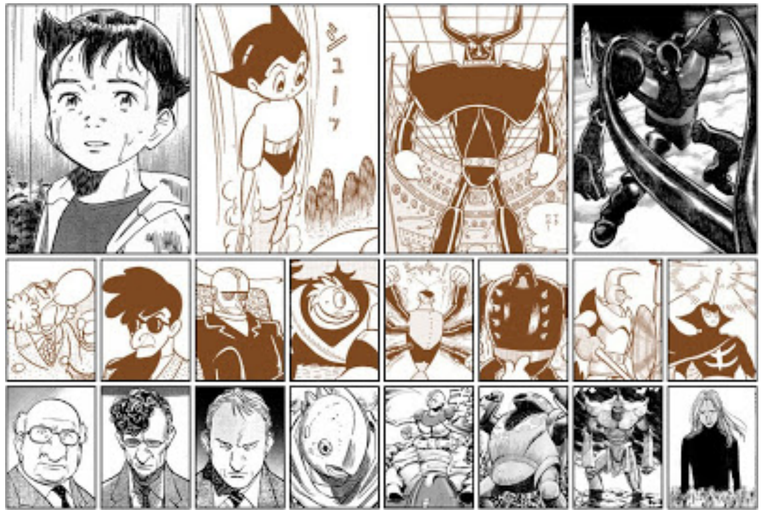
Banda desenhada, BD, história aos quadradinhos ou história em quadrinhos, quadrinhos, gibi, HQ, ou revistinha, é uma forma de arte que conjuga texto e imagens com o objetivo de narrar histórias.

Também conhecida por arte sequencial ou narrativa figurada, a Banda Desenhada é publicada em formato de revista, livro, em tiras publicadas em jornais e na net como webcomics.

"Marilyn Monroe", por Milo Milani (texto) e Sergio Toppi (desenho)



A banda desenhada é conhecida como *comics* nos Estados Unidos da América, *fumetti* na Itália, *tebeos* em Espanha, *historietas* na Argentina, *mufíequitos* e *cómicos* em Cuba, *mangás* no Japão, *manhwas* na Coreia do Sul, ou *manhuas* na China.



"Astro Boy", por Naoki Urasawa, 2009

"Astro Boy", por Osamu Tezuka, 1952

Nos EUA, convencionou-se chamar *comics* por as primeiras publicações serem histórias humorísticas, *cómicas.*

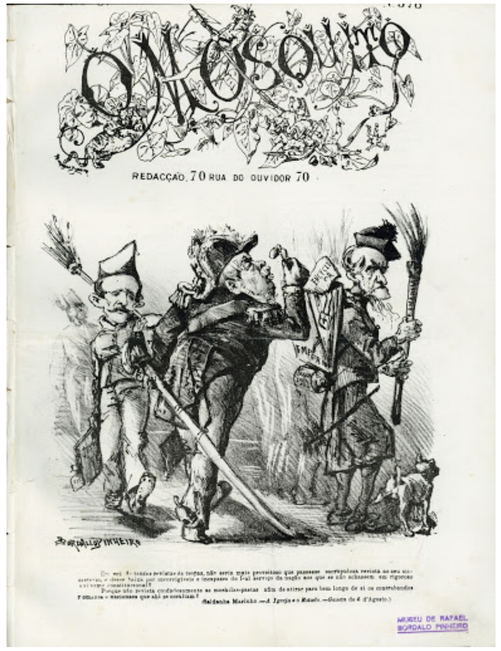
Na França, eram publicadas em tiras - *bandes* - diariamente nos jornais e ficaram conhecidas por *bandes dessinées.*

Em Portugal ficaram conhecidas por *Histórias aos Quadradinhos* (HQ) e posteriormente Banda Desenhada (uma tradução literal do francês).

Em Itália, ganharam o nome dos balõezinhos ou fumacinhas *(fumetti)* que indicam a fala das personagens.

Em Espanha, chamou-se *tebeo,* nome de uma revista infantil (TBO).

No Brasil, chamou-se por muito tempo e gibi (nome de uma revista inicialmente publicada em 1939. Originalmente, a palavra *gibi* significava *menino).*

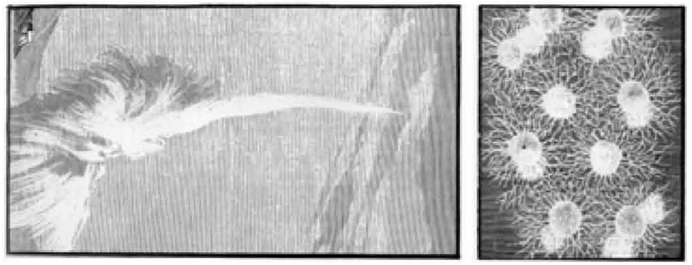


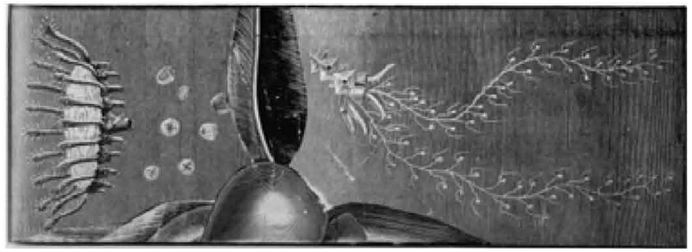
Capa de Rafael Bordalo Pinheiro, 1876

Capa de Eduardo Teixeira Coelho, 1943

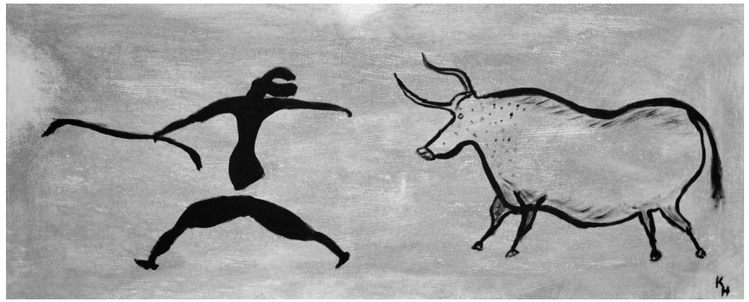
Almanaque "O Mosquito", 1986

Banda Desenhada





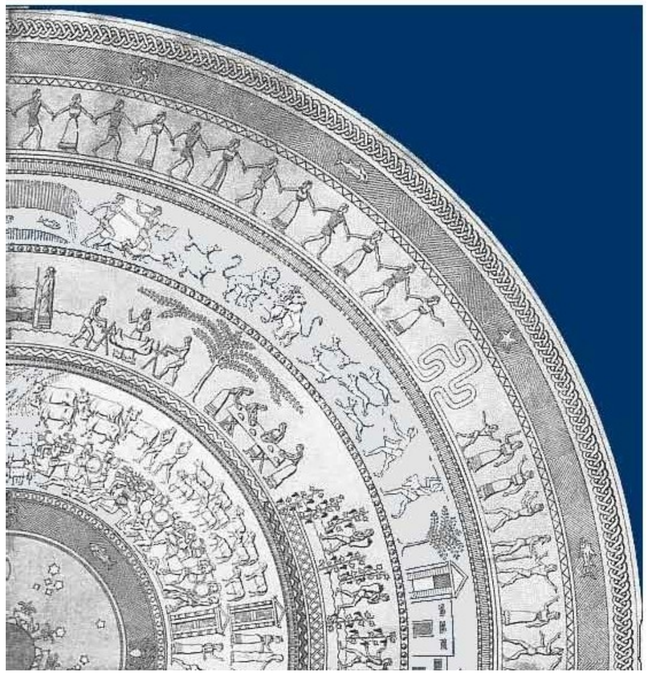
Na banda desenhada é possível remontar aos tipos de registo pictórico utilizados pelo homem pré-histórico para representar, por meio de desenhos, as suas crenças e o mundo ao seu redor.



Pintura rupestre, Sulawesi, Indonésia.

Banda Desenhada

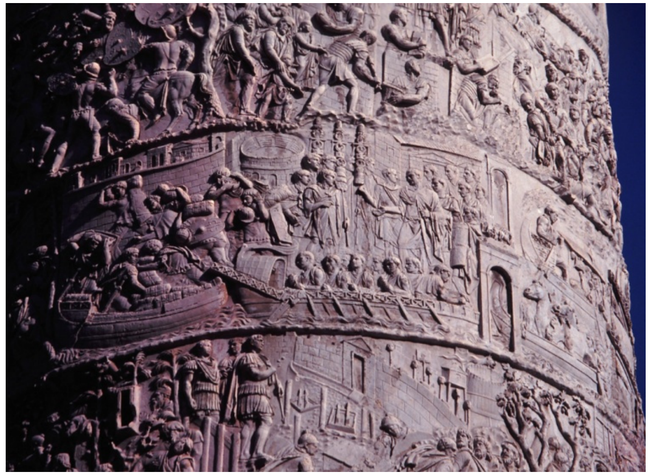
Tapeçaria Bayeux, época medieval



O Escudo de Aquiles, Grécia antiga

Ao longo da história esse tipo de registo desenvolveu-se de várias formas, desde a escrita hieroglífica egípcia até às tapeçarias medievais, bem como aos códigos/histórias que podem estar contidos numa única pintura.

A Capela Sistina, Época Medieval



Coluna de Trajano, Império Romano

A obra de Hieronymus Bosch, exposta no Museu Nacional de Arte Antiga, *As Tentações de Santo Antão,* representa sequencialmente os passos da vida do santo.

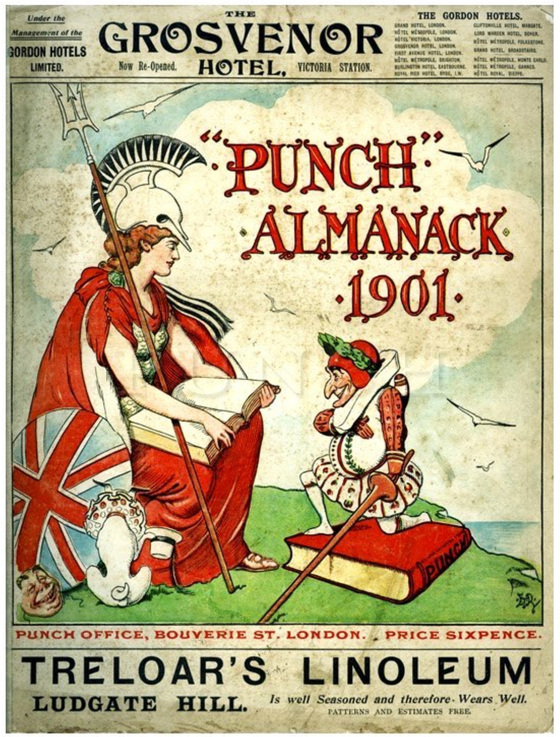
Revista "Comic Cuts", lançada em 1890.

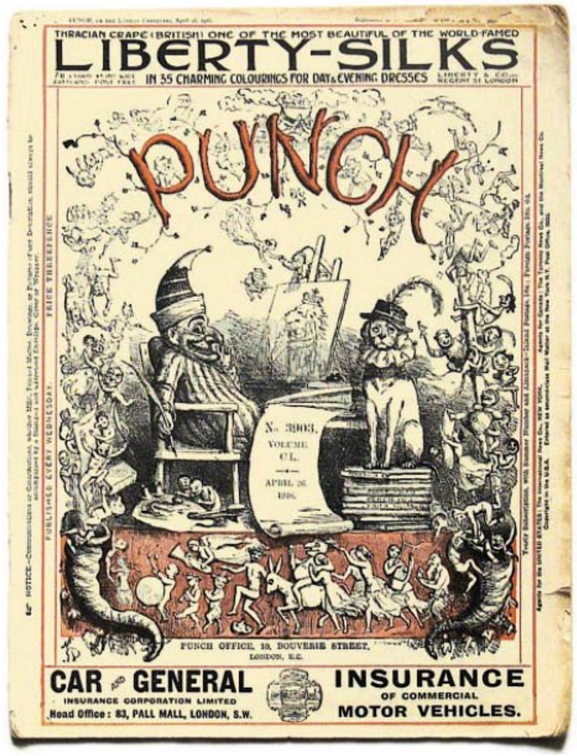
A Banda Desenhada como a conhecemos é um produto que nasce a partir da Imprensa escrita, sendo impressa e distribuída em formatos como a revista ou o álbum, que surgiram durante o século **XIX.**

A banda desenhada como produto impresso, tem origem nas sátiras políticas publicadas por jornais e revistas europeus e norte-americanos, que publicavam caricaturas acompanhadas de comentários ou pequenos diálogos humorísticos entre as personagens retratadas.

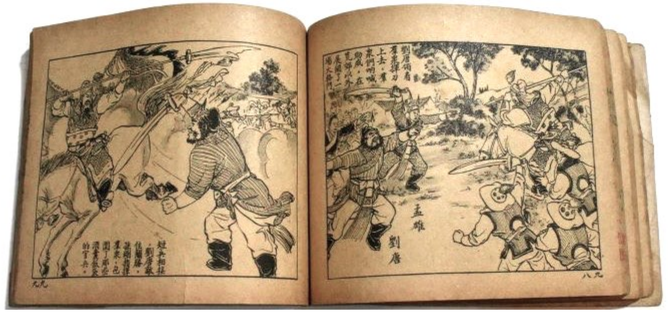
Mais tarde esse recurso ao texto dá origem aos "balões", recurso gráfico que indica ao leitor qual das personagens em cena está a falar.

Banda Desenhada



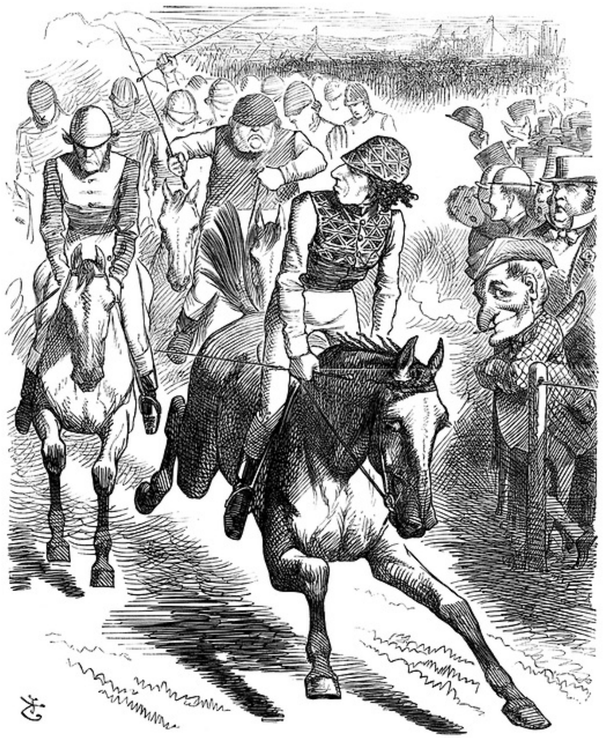


A revista apontada como principal influência para o surgir da banda desenhada é a britânica *Punch* criada em 1841, a revista influenciou não só a produção ocidental, como também os *Lianhuanhua* chineses (pequenos livros ilustrados precursores dos atuais *manhuas* e dos *mangás* japoneses).



Exemplos de publicações Lianhuanhua.

Banda Desenhada



THE DERBY, 1867. DIZZY WINS WITH "REFORM BILL."

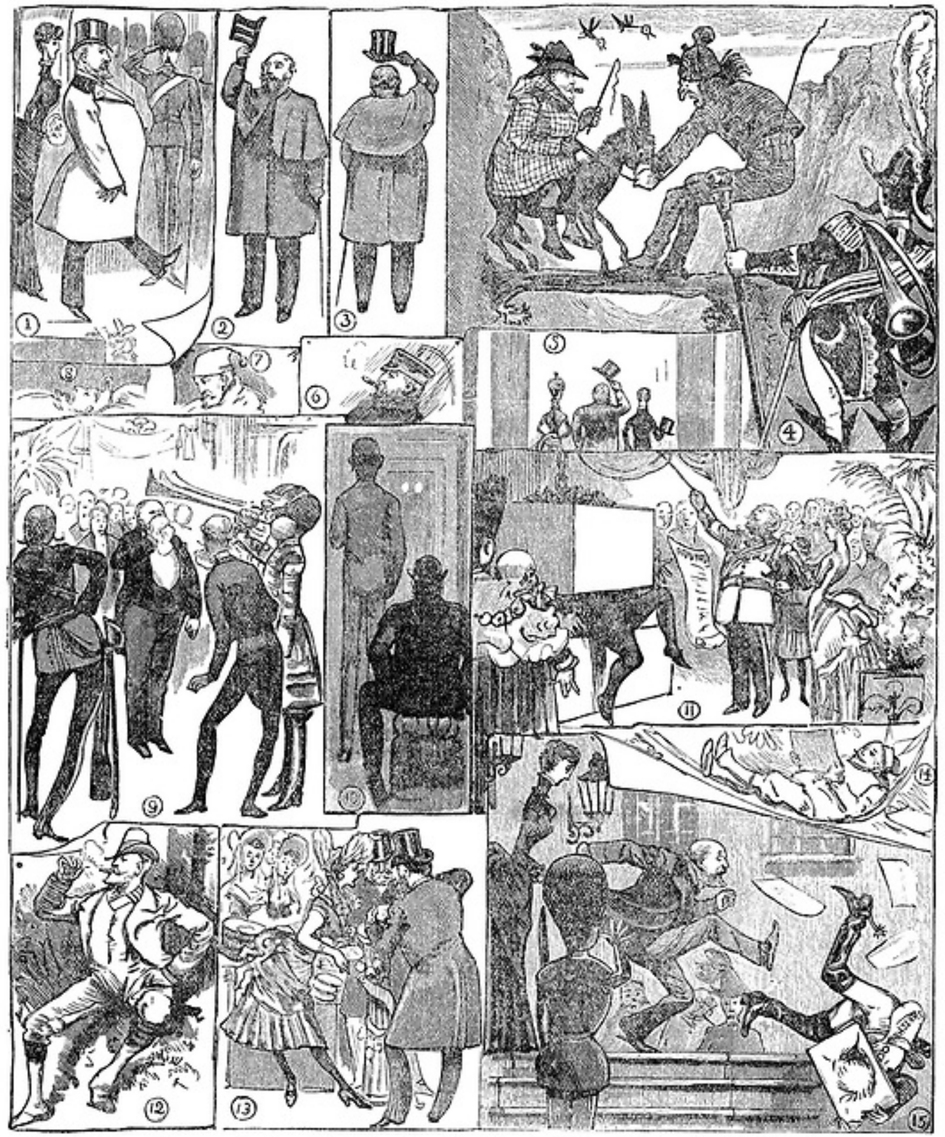
Mr. Punch. "DON'T BE TOO SURE; WAIT TILL HE'S *WEIGHED*."

READING THE SKIES.

"I have conquered all Gaul. How long will it take to conquer all Britain?"
"Wait a moment, Leader, while I look at the omens of the air."

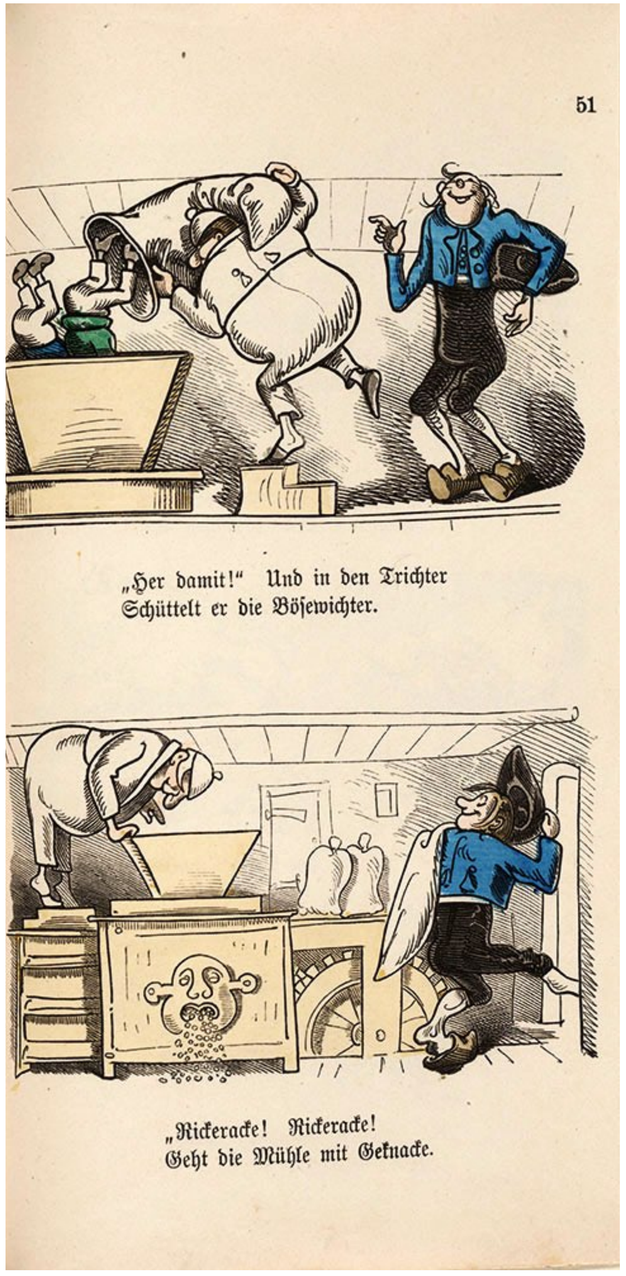
SUGGESTIONS FOR PICTURES OF THE PRINCE'S NEXT TOUR—ANYWHERE.

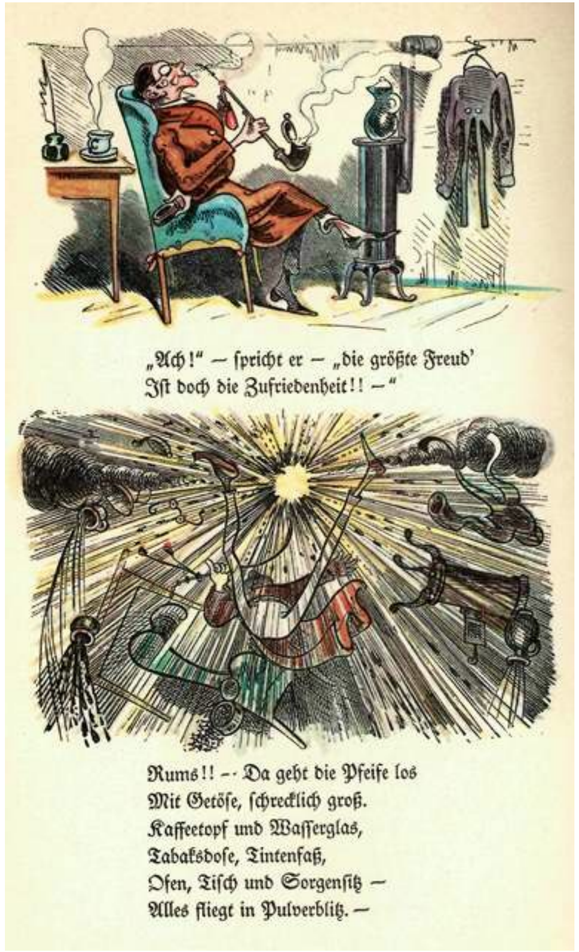
(*With Mr. Punch's compliments to the Illustrated Papers.*)

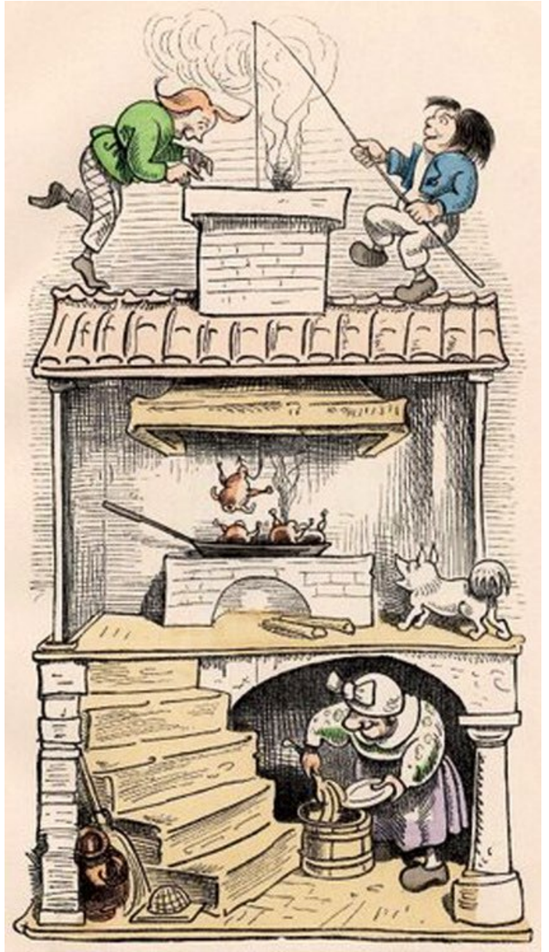


1. The Prince puts one foot before the other; 2. The Prince takes his Hat off; 3. The Prince puts it on again; 4. The Prince has a Donkey-ride; 5. The Prince goes to Church; 6. The Prince goes Yachting; 7. H.R.H. the Prince of Wales feels Sleepy; 8. The Prince snores; 9. The Prince blows his Nose; 10. The Prince in a Lift; 11. The Prince lays a Stone; 12. The Prince smokes *another* Cigarette; 13. Ceremony of Opening an Oyster by the Prince of Wales; 14. H.R.H. inspects Our Special Artist's Sketches; 15. H.R.H. kindly dispensing with Our Artist's attendance.

Banda Desenhada







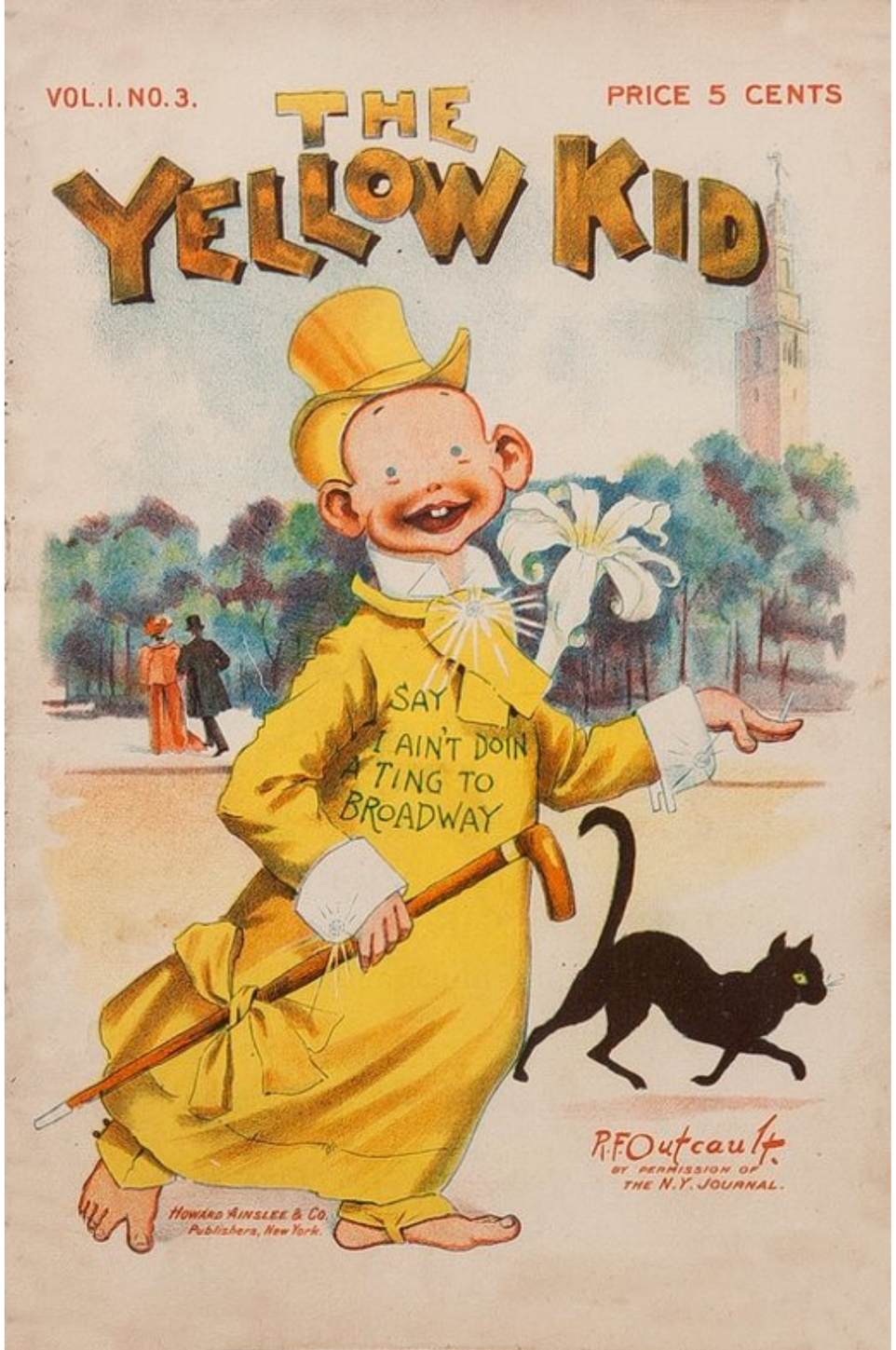
O livro *Max und Moritz* (1865), do escritor e desenhador alemão Wilhelm Busch é considerado como o precursor da Banda Desenhada - por cada ação ser ricamente ilustrada, tornando o texto mais agradável ao público.

Banda Desenhada

Raphael Bordallo Pinheiro, "Actualidades: Companhia dos Caminhos de Ferro - Augmento das Tarifas", *A Lanterna Mágica* nº 14, de 8 de Julho de 1875

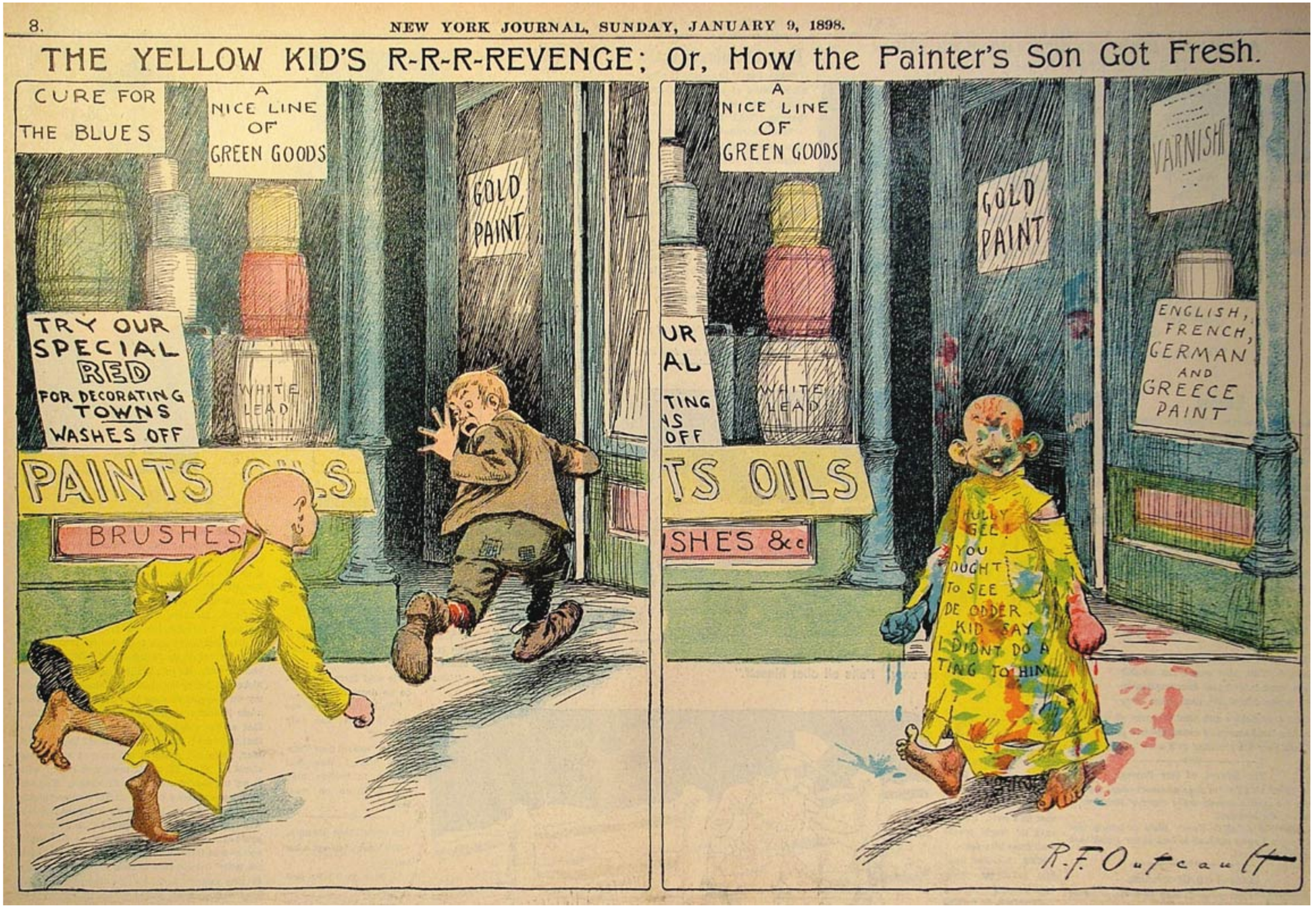
Em Portugal a banda desenhada publicada começa com as *Aventuras Sentimentaes e Dramáticas do Senhor Simplício Baptista,* assinada por Flora em 1850. De seguida, Rafael Bordalo Pinheiro, que desenvolveu igualmente trabalho com sequência narrativa figurada, publicando revistas e cadernos, edita em 1872 aquele que pode ser considerado o primeiro álbum de banda desenhada, uma obra com 14 páginas e 120 desenhos, *Apontamentos de Raphael Bordallo Pinheiro sobre a Picaresca Viagem do Imperador de Rasilb pela Europa,* que trata das peripécias do soberano de Rasilb (anagrama de Brasil), em visita pela Europa.

Na revista Lanterna Mágica Rafael Bordalo Pinheiro cria o "Zé Povinho".



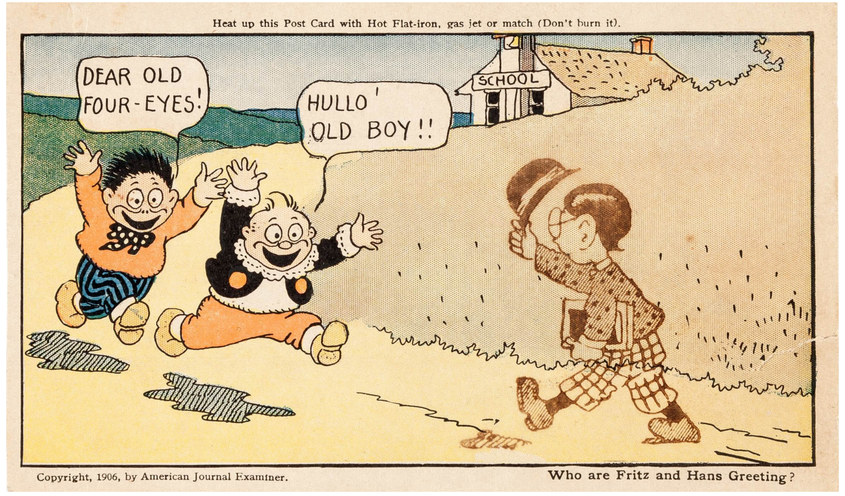
Nos Estados Unidos da América, *The Yellow Kid,* publicado em1896 de Richard Felton Outcault, é considerado o primeiro *proto-comic book,* a base para o que mais tarde viriam a ser as revistas de banda desenhada, sendo que a revista *The Yellow Kid* republicava as tiras anteriormente publicadas em jornais.

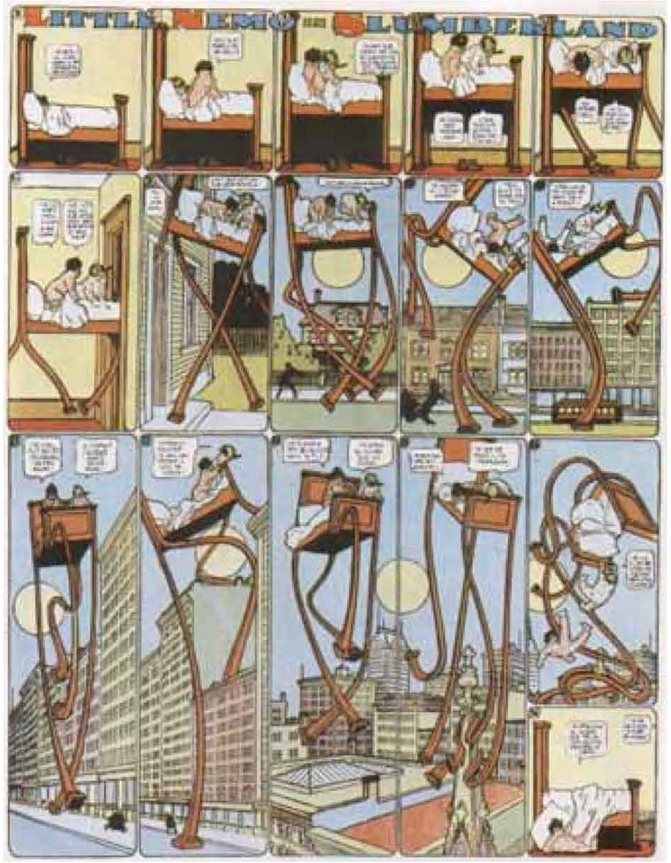
Banda Desenhada



O formato **tira de jornal** foi utilizado por Rudolph Dirks, para contar as histórias dos *Katzenjammer Kids,* publicadas a partir de 12 de Dezembro de 1897, nos Estados Unidos. São retratadas as malandrices de um par de gémeos, Hans e Fritz .

Foi editado em português com o título **Os Sobrinhos do Capitão.**





Nos jornais surgiram **dois tipos de tiras de BD,** as **diárias** publicadas a preto e branco e **as dominicais** (também chamadas "pranchas") publicadas a cores em suplementos no formato tabloide.

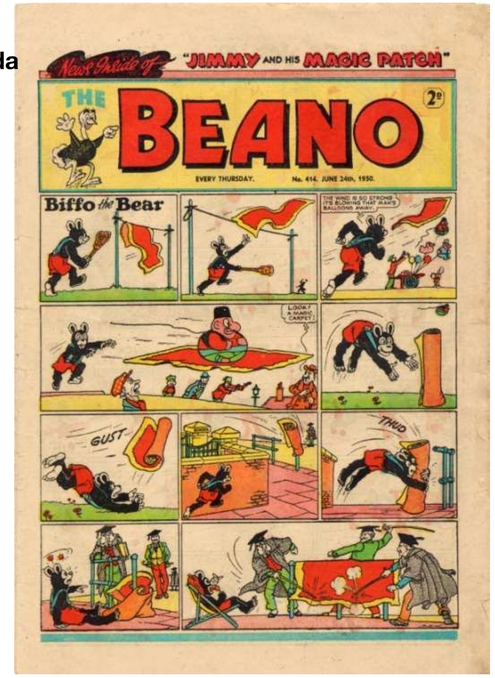
Banda Desenhada

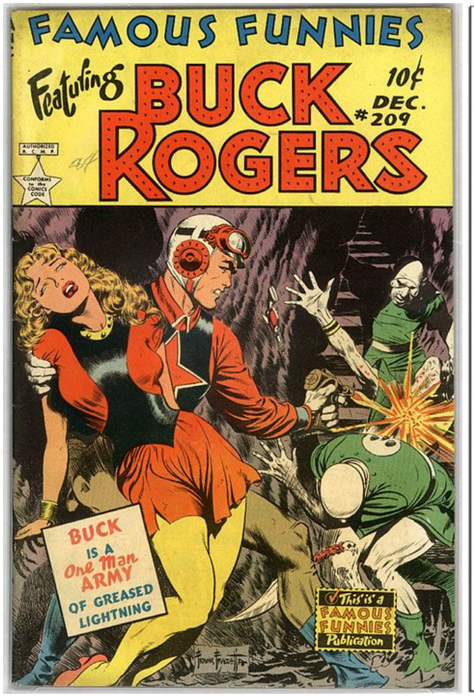
Little Nemo in Slumberland, Winsor McCay

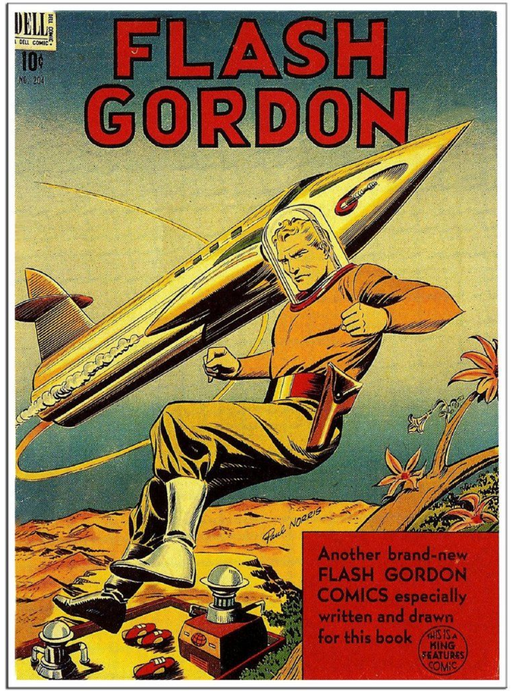
Na década de 1930, as tiras e as páginas dos jornais de domingo (também chamadas "Sunday Funnies") começaram a ser compiladas em revistas, dando origem aos primeiros "comic books". Essas primeiras revistas tiveram grande sucesso, e em breve o material disponível não era suficiente para responder à procura. Surgiram então estúdios especializados na produção de histórias especificamente para as páginas de revistas. A liberdade de usar a página (livre das restrições da "tira") permitiu aos desenhadores fazer um salto criativo.

Terry and the Pirates, Milton Carniff

Banda Desenhada

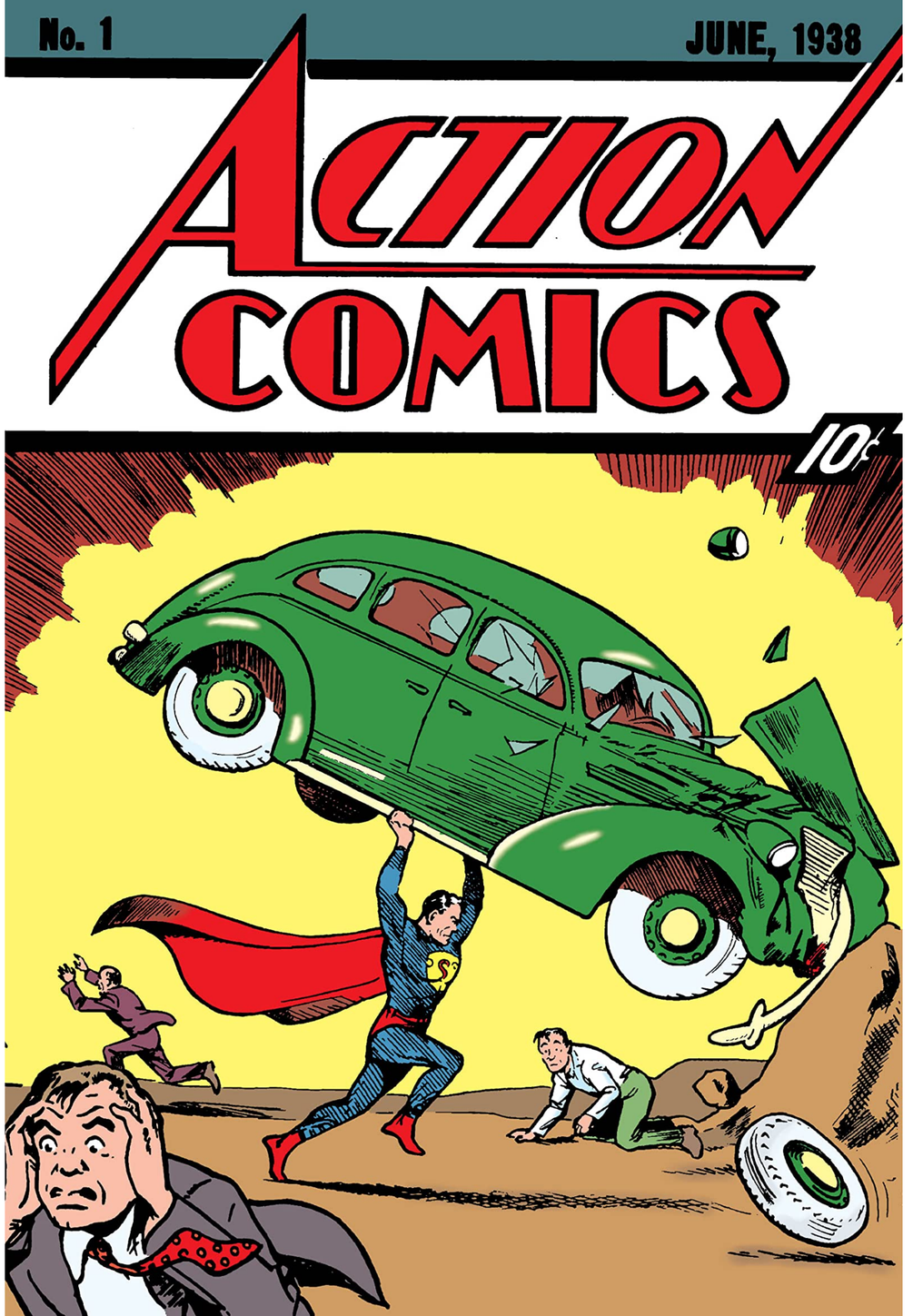




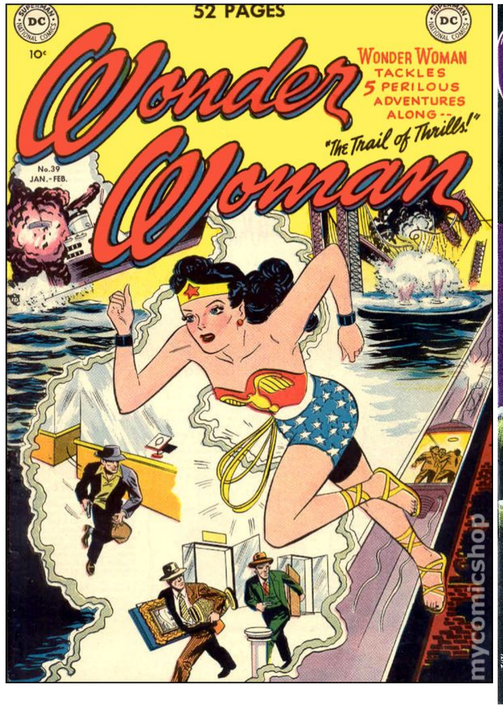


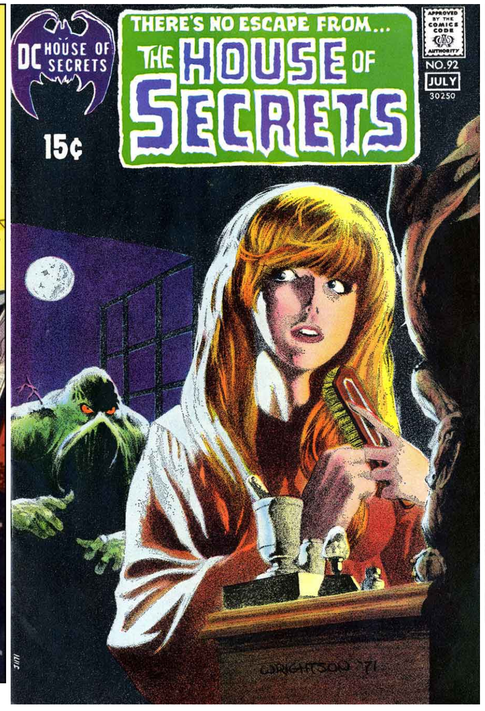
Em 1938, com a publicação da primeira história do Super-Homem, surge o género dos super-heróis.

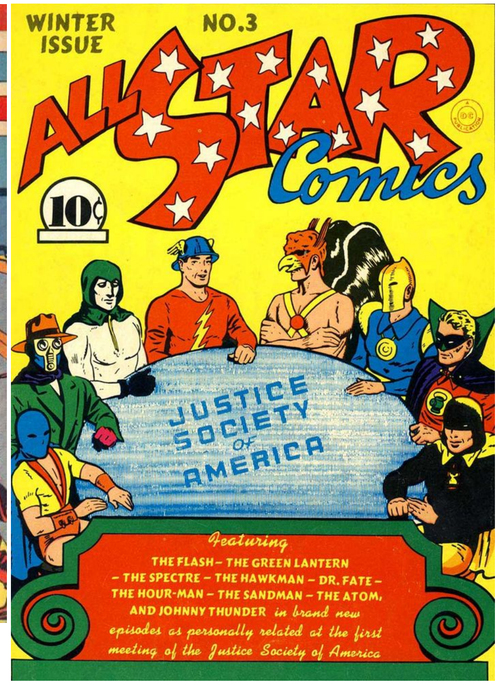
Em torno dos heróis mascarados, a partir da década de 1940, desenvolveu-se uma verdadeira indústria do entretenimento.



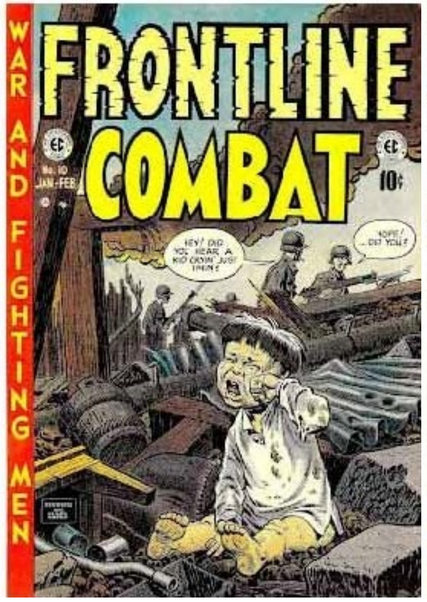
Banda Desenhada







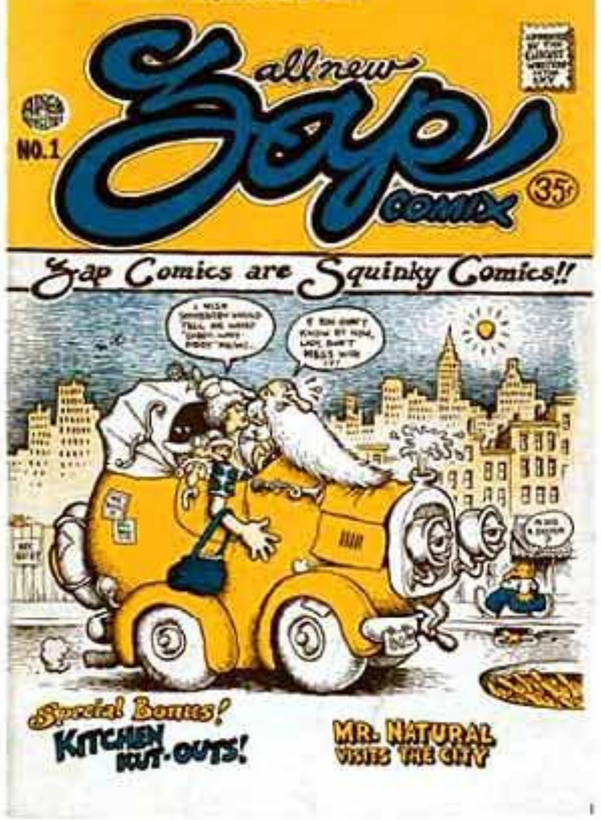
Banda Desenhada



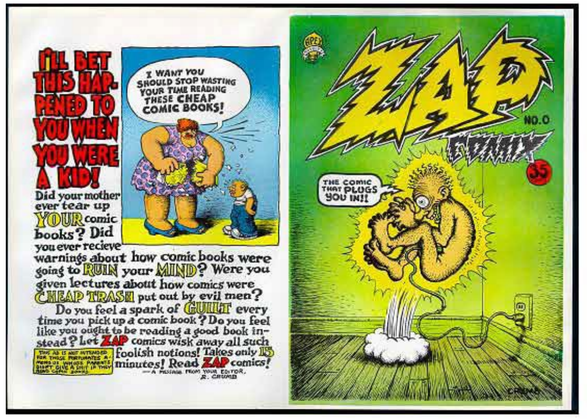
Na década de 1950, a popularidade e a variedade das revistas de banda desenhada norte-americanas era enorme (a maioria era já traduzida por todo o mundo).

Faziam muito sucesso, além dos super-heróis, as revistas de guerra e as revistas de terror.

Considerados excessivamente violentos e uma influência perniciosa para a "juventude", a banda desenhada passou a sofrer fortes pressões governamentais. Essas pressões acabaram por forçar, nos EUA, a criação do *Comics Code Authority,* um código de "ética" que conseguiu praticamente exterminar a criatividade da banda desenhada norte-americanos nas duas décadas seguintes.



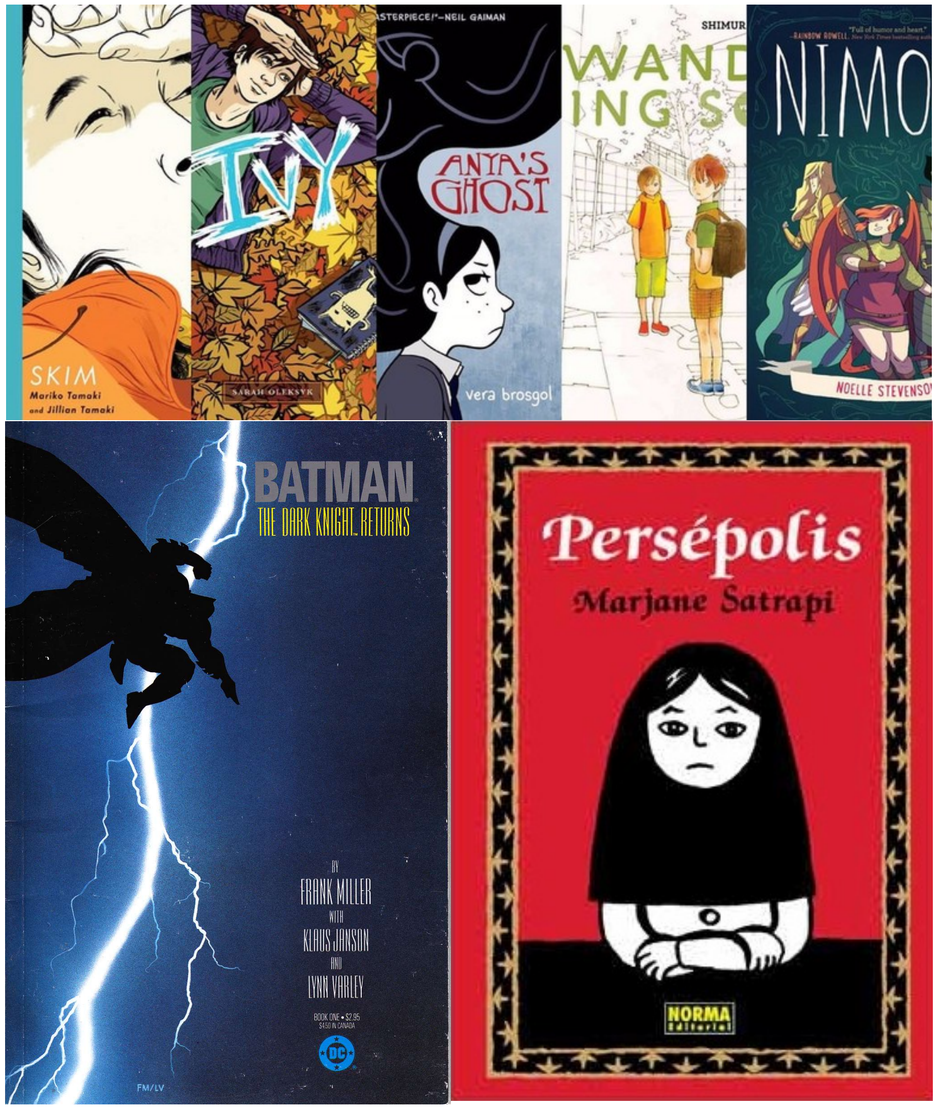
Praticamente, porque na década de 1960 autores *underground* como Robert Crumb começaram a vender diretamente os seus livros de autor, sem limites. Crumb e os colaboradores da Zap Comix influenciaram toda uma novageração.



Novela Gráfica

A Banda Desenhada percorreu um caminho desde os jornais ilustrados até às atuais novelas gráficas. Uma novela gráfica (ou romance gráfico, ou *graphic* ***novel)*** é uma história longa contada através de arte sequencial.

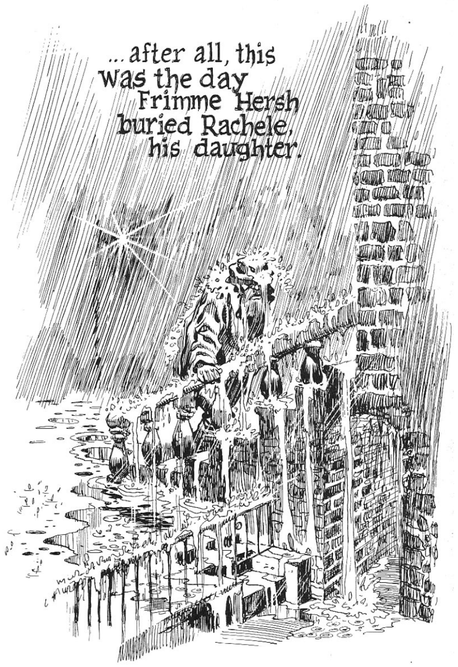
O termo ***novela gráfica*** é frequentemente usado para distinguir entre um livro de BD e outros tipos de histórias aos quadradinhos.

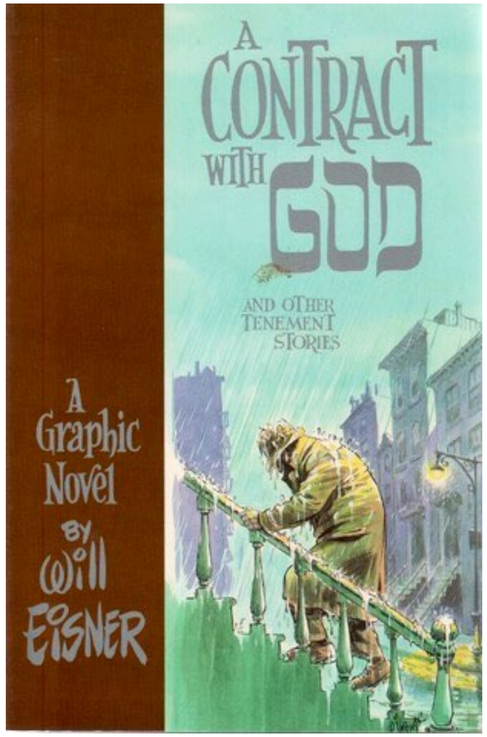


O termo é geralmente usado para referir-se a qualquer forma de banda desenhada ou *mangá* de longa duração, sendo o análogo na arte sequencial a uma prosa ou a um romance. Pode ser aplicado a trabalhos publicados anteriormente em periódicos, ou a trabalhos produzidos especificamente para publicação em formato livro.

Uma *graphic novel* não precisa de ser especificamente criada para o público adulto, mas é necessário que tenha uma boa estrutura e um visível grau filosófico, um fio condutor a ser explorado ao longo da(s) história(s) ou capítulos.

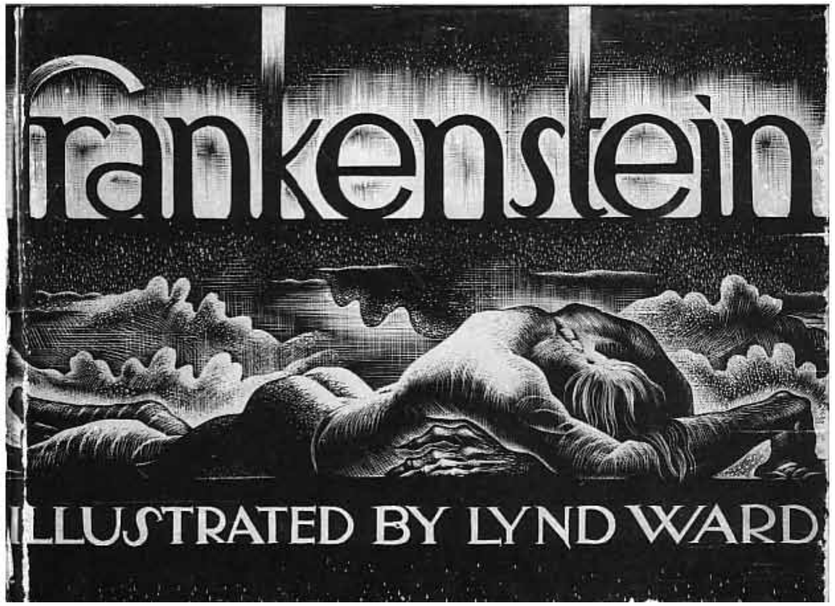
Novela Gráfica



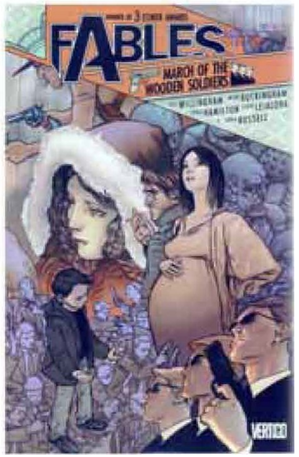


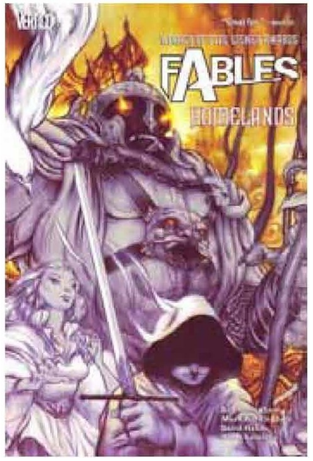
A definição de *graphic novel* foi popularizada por Will Eisner depois do termo aparecer na capa da sua obra *A Contract with God (Um Contrato com Deus),* um trabalho maduro e complexo, focado na vida de pessoas normais, no mundo real.

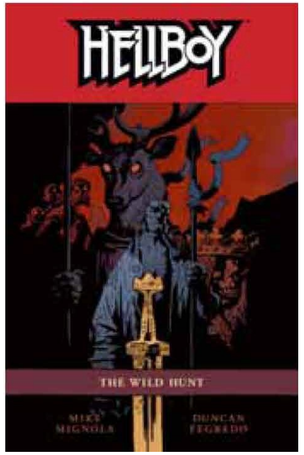
O termo *graphic novel* foi colocado com a intenção de distinguir este trabalho do formato tradicional de revista de banda desenhada.

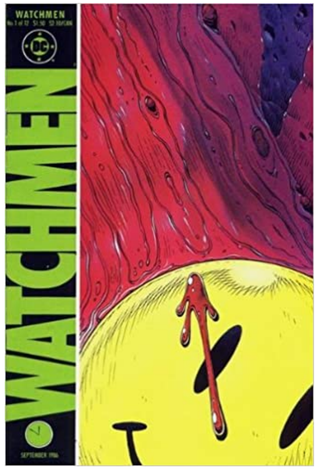


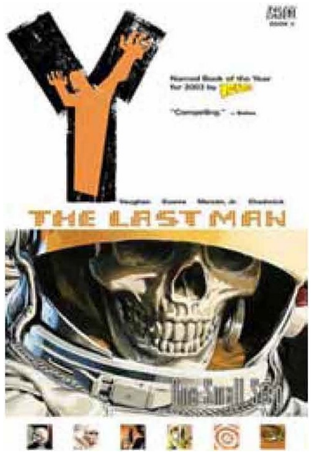
Eisner citou como inspiração os livros de Lynd Ward, que produzia romances completos em xilogravura. O sucesso comercial de *Um Contrato com Deus* ajudou a estabelecer o termo *graphic novel.*

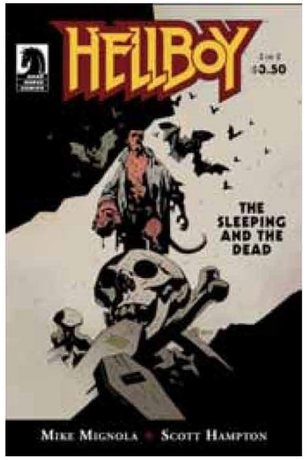








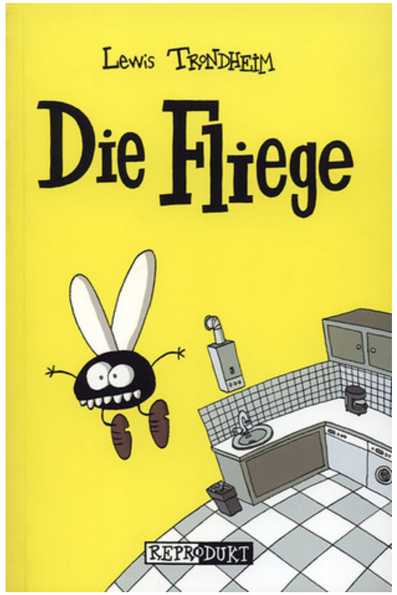


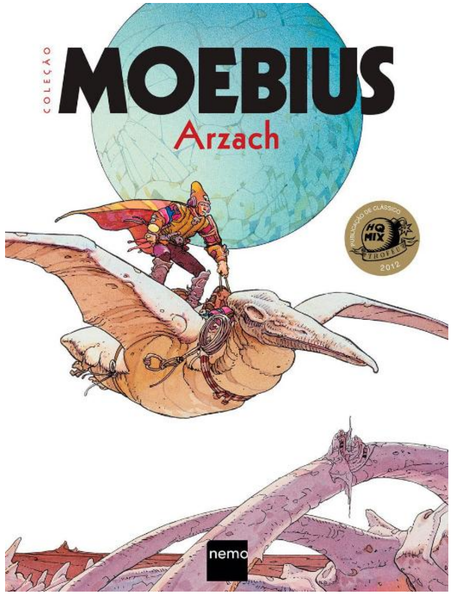


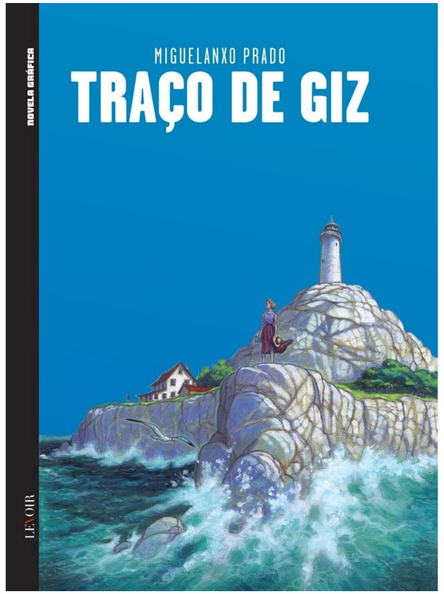
O significado original do termo foi aplicado a livros que contavam histórias fechadas.

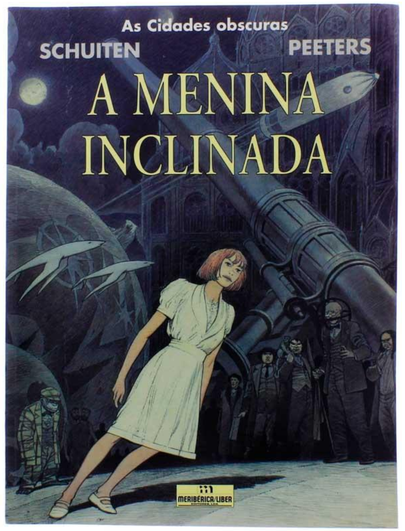
Recentemente, o termo tem sido usado como sinónimo de *trade paperback,* as edições encadernadas que contam histórias seriadas em formato de revista.

Álbum de BD









Trabalhos similares que podem ser associados ao termo *graphic novel* são os álbuns franco-belgas (ex: *Tintin, Asterix* e *Spirou*).

O termo "álbum" de banda desenhada é usado como sinónimo pelos *media* especializados, tanto para *graphic novel,* como para *trade paperback.*

Exercício ILUSTRADOR(A) PORTUGUÊS(A)
Parte A (Proposta na aula anterior)

Escolher um dos ilustradores portugueses propostos e fazer pesquisa sobre o tipo de ilustração que produzem (ou produziam), técnicas utilizadas e trabalhos mais representativos.
Perceber e descrever como poderiam realizar uma ilustração, original, “ao modo” do ilustrador escolhido.

Trabalho a ser concretizado por forma analógica ou digital, conforme escolha justificada pelo aluno. Procurem ser claros na vossa comunicação.

Exercício ILUSTRADOR(A) PORTUGUÊS(A)
Parte B

A partir do ilustrador(a) português(a) escolhido para a realização da parte A do exercício, e da pesquisa sobre como fazer um trabalho "ao modo " do Ilustrador(a): Criar uma narrativa sequencial usando 3 vinhetas (uma Tira de BD) , relacionando temáticas do trabalho do ilustrador(a) e caraterísticas específicas do seu grafismo. A história/ argumento são livres mas deve criar ligação ao trabalho do ilustrador(a). O grafismo será baseado no grafismo do(a) ilustrador(a).

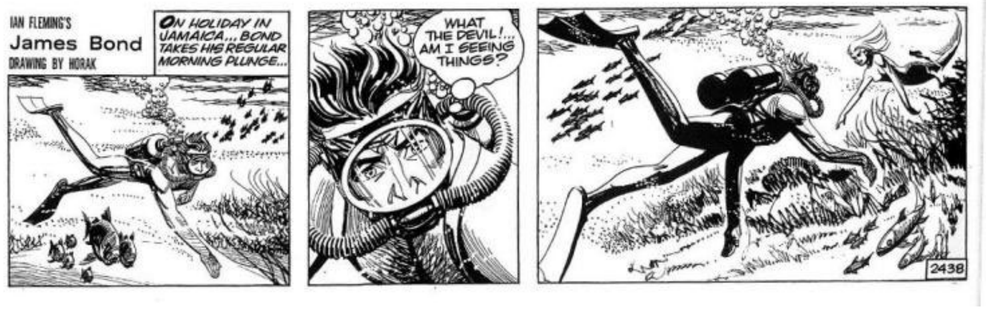
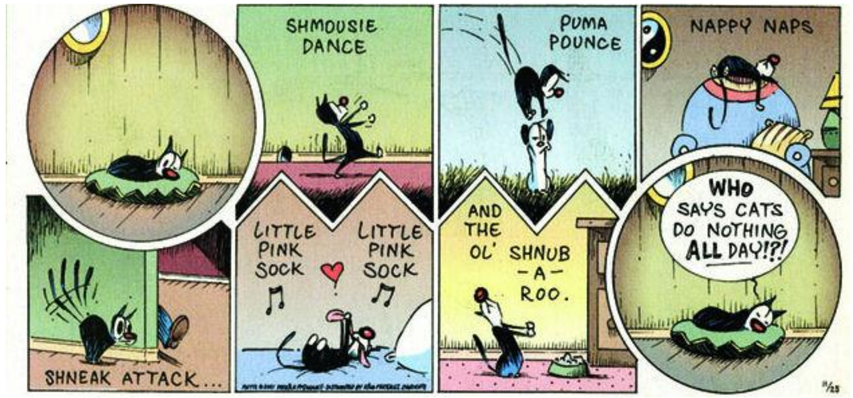
Enviar a imagem da tira de BD e um texto de até 150 palavras que enquadre e justifique as opções tomadas na parte B do exercício.

Trabalho a ser concretizado por forma analógica ou digital, conforme escolha justificada pelo aluno. Procurem ser claros na vossa comunicação.

Cada imagem enviada será um jpg não superior a 10Mb e o texto será entregue em formato pdf. Os ficheiros serão entregues com as seguintes identificações: ExIP-nomeAluno.pdf (justificação escrita) e ExIP-nomeAluno.jpg (a imagem).

Discussão partilhada e acompanhamento do exercício (desenhos de preparação, tentativas, dúvidas, partilhas…) no Fórum da UC, entre 11/01 e 16/01. A entregar por Moodle em 17/01 até às 23h59m.

Vejam o próximo slide!

Tira de BD

laura ewing ferrer strip