

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

GREGORY LOPES DE OLIVEIRA

**TRADIGITAL - A UNIÃO DE TÉCNICAS TRADICIONAIS E DIGITAIS
NA CRIAÇÃO DE ARTES VISUAIS**

**VOLTA REDONDA
2022**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**TRADIGITAL - A UNIÃO DE TÉCNICAS TRADICIONAIS E DIGITAIS
NA CRIAÇÃO DE ARTES VISUAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design do
UniFOA como requisito para obtenção do
título de Bacharel em Design.

Aluno: Gregory Lopes de Oliveira

Orientador: Prof. Moacyr Ennes Amorim

**VOLTA REDONDA
2022**

FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **TRADIGITAL - A UNIÃO DE TÉCNICAS TRADICIONAIS E DIGITAIS NA CRIAÇÃO DE ARTES VISUAIS**. Elaborado por **Gregory Lopes de Oliveira** apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design

Aprovado em 11 de novembro de 2022

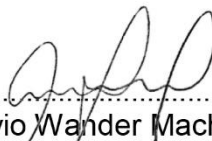
Banca Avaliadora



Moacyr Ennes Amorim
Professor Orientador
Mestre UniFOA



Aline Rodrigues Botelho
Professor Avaliador
Doutora - UniFOA



Silvio Wander Machado
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, pai, mãe, irmão e tia; também à memória de minha avó Maria. E a todos aqueles que um dia acreditaram ou duvidaram de mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, aquele que efetua em mim tanto o querer como o realizar.
A minha família pelo o apoio e incentivo.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar o processo criativo do autor ao utilizar a união de técnicas artísticas tradicionais aliadas às digitais. Através do referencial histórico apresenta a relação existente entre as emoções e a arte. Para tanto propõe um passeio através da história da arte, apresentando renomados artistas e suas obras, bem como em alguns casos, explana as características das emoções que motivaram a criação da obra. Esta pesquisa possibilita conhecer os principais movimentos artísticos e aponta as suas influências em movimentos posteriores, deste modo, traçando a linha do tempo das criações artísticas, tornando visível as diferenças e as semelhanças entre algumas épocas, bem como as características regionais e culturais. Sobretudo, é na convergência do design que surgiu a proposta da apresentação da arte tradigital, uma união de técnicas tradicionais e digitais para a criação artística. A metodologia de pesquisa utilizada foi híbrida, com algumas etapas da metodologia de Munari que inicia com a etapa denominada pelo autor como “Problema”, onde ele expõe que o “problema do design resulta de uma “necessidade.”. Assim, analisou-se a literatura existente sobre o tema, a fim de obter o repertório necessário para desenvolver a solução. Na pesquisa, ainda, foram aplicadas algumas das fases de Archer, como métodos específicos de análise para coleta de dados, avaliação e decisão. Buscando compreender a partir do contato com os dados levantados, uma linha que conduzisse a trajetória artística do autor para a demonstração de algumas de suas obras e as possíveis influências de alguns artistas dos movimentos apresentados na pesquisa, bem como na escolha de recursos e ferramentas, cores, linhas ao criar suas próprias obras tradigitais. De tal modo que, na sua conclusão, criou-se o e-book Tradigital um manual de criação de artes híbridas, tendo como foco atender ao público amante das artes, sendo disponibilizado nas plataformas digitais.

Palavras chave: Artes digitais; Artes tradicionais; Emoções, tradigital.

ABSTRACT

The work aims to present through the historical framework the relationship between emotions and art, as well as the union of traditional and digital artistic techniques. For this purpose it proposes a walk through the history of art, presenting renowned artists and their works, as well as, in some cases, explaining the characteristics of the emotions that motivated the creation of the work. This research makes it possible to know the main artistic movements and points out their influences on later movements, thus tracing the timeline of artistic creations, making visible the differences and similarities between some eras, as well as regional and cultural characteristics. Above all, it is in the convergence of design that the proposal of tradigital art emerged, a union of traditional and digital techniques for artistic creation. The research methodology used was hybrid, with some stages of Munari's methodology that begins with the stage called by the author as "Problem", where he exposes that the "design problem results from a "need." Thus, the existing literature on the subject was analyzed in order to obtain the necessary repertoire to develop the solution. In the research, some of Archer's phases were also applied, such as specific methods of analysis for data collection, evaluation and decision. Seeking to understand from the contact with the collected data, a line that would lead the author's artistic trajectory to the demonstration of some of his works and the possible influences of some artists in the choice of colors, lines when creating their tradigital works. In such a way that at its conclusion, the e-book "Tradigital" was created, a manual for the creation of hybrid arts, focusing on serving the art-loving public, being made available on digital platforms.

Keywords: Digital arts; Traditional arts; Emotions, tradigital.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - A caverna de Altamira, na Espanha, detém alguns dos principais exemplos de arte rupestre, como esse cavalo exposto em uma de suas paredes.....	23
Figura 2 - Arte rupestre - primeira manifestação artística realizada pelos humanos.....	24
Figura 3 - Imagem de Seti I na KV-17 (imagem 1) e (imagem 2).....	26
Figura 4 - Parte de parede do templo funerário. Foto: Ministério de Turismo e Antiguidades.....	26
Figura 5 - Lei da Frontalidade (imagens 1, 2).....	27
Figura 6 - Musicistas e dançarinas trabalhando em uma festa.....	27
Figura 7 - Painel de Tellus.....	28
Figura 8 - Vaso Grego.....	28
Figura 9 - Coliseu de Roma: foto externa.....	29
Figura 10 - O Livro de Horas.....	30
Figura 11- Les Très Riches Heures du Duc de Berry.....	31
Figura 12 - Lamentação (O luto de Cristo), obra de Giotto.....	32
Figura 13 - O Beijo de Judas (entre 1304 1306): uma das obras mais conhecidas de Giotto.....	32
Figura 14 - Maquete em madeira do domo feita por Brunelleschi.....	34
Figura 15 - Batismo de Cristo (1472-1475) pintura de Andrea Del Verrocchio.....	34
Figura 16: Estudo dos Músculos/Bebê no útero materno/Medicina: Da Vinci.....	36
Figura 17 - Mona Lisa. (Retrato de Mona Lisa, La Gioconda, Leonardo Da Vinci.....	37
Figura 18 - Obras de Leonardo da Vinci.....	38
Figura 19 - “Madonna Litta” – Leonardo da Vinci.....	38
Figura 20 - 神奈川沖浪裏 Kanagawa oki nami ura?, lit. "Sob a Onda de Kanagawa" Obra de Hokusai.....	39
Figura 21 - “Aves e flores”, obra em Sumi-e de Hua Yan (1747).....	40
Figura 22 - Garota com Brinco de Pérola.....	41
Figura 23 - Venus and Adonis.....	41
Figura 24 - Salão Oval, Hotel Soubise, Paris, França. Interior do Palácio Nacional de Queluz.....	42

Figura 25 - Interior do Palácio Nacional de Queluz, século XVIII, Queluz, Sintra, Portugal.....	42
Figura 26 - Lição de Arte (1901), do desenhista norte-americano Charles Dana Gibson. Art Lesson, a 1901 print by Charles Dana Gibson.....	43
Figura 27 - Liberdade Guiando o Povo, 1830, óleo sobre tela, 260 x 325 cm, Eugène Delacroix, Museu do Louvre, Paris.....	44
Figura 28 - A jovem tocando piano, Paul Cézanne.....	44
Figura 29 – Abaporu (1928).....	45
Figura 30 - Pierrete (1922).....	45
Figura 31 - A Menina Doente (1886).....	46
Figura 32 - O Grito (1893).....	46
Figura 33 - Garotas na ponte (1899).....	46
Figura 34 - O Sol (1909).....	47
Figura 35 - Antonio Carnicero, Retrato de María Luisa de Borbón, entre 1802 e 1804, lápis de cor e grafito sobre papel vergê amarelento, 407 x 290 mm, falando © Biblioteca Nacional da Espanha, DIB-18-1-8411.....	48
Figura 36- Francisco de Goya, A nude.....	49
Figura 37 - Sol na Primavera.....	50
Figura 38 - "Lise com sombrinha" - 1867 de Renoir.....	50
Figura 39 - Noite Estrelada. 1889. Óleo sobre Tela (73,7 x 92,1 cm) – Museu de Arte Moderna, Nova Iorque, EUA.....	51
Figura 40 - Amor e Psyche (1891) - Veloso Salgado.....	51
Figura 41 - Alphonse Mucha (Alfons Maria) 1860 - 1939 Savonnerie de Bagnolet (ao lado) arte em mangá influenciada por Art Nouveau (autor desconhecido)	52
Figura 42 - Escola Bauhaus.....	53
Figura 43 - Berço criado no início da Escola Bauhaus por Peter Keler.....	53
Figura 44 - A "cadeira presidente" também foi intitulada "cadeira Wassily" em homenagem à Wassily Kandinsky.....	54
Figura 45 - O olho de Bethoven de Paul Klee.....	55
Figura 46 - Paul Klee e Wassily Kandinsky, em foto de 1927, de Nina Kandinsky....	55
Figura 47 - Paul Klee - Mulher com roupa típica, 1940 - 48 x 31,3 cm, cola colorida sobre papel sobre cartão - Zentrum Paul Klee, Berna.jpg.....	55
Figura 48 - Música Moderna.....	56
Figura 49 - Philistines de Jean-Michel Basquiat.....	58

Figura 50 - Veloso Salgado ou Giotto (1864-1945).....	58
Figura 51 - Menina, tocando, um, bandolim (Girl Playing a Mandolin) Henri Lebasque Pintor do pós-impressionismo.....	59
Figura 52 - Menina com bandolim – 1910 Picasso - Pintor do Cubismo.....	59
Figura 53 - Guernica - Esta obra representa o bombardeio da cidade de Guernica durante a Guerra Civil, em abril de 1937. De enormes dimensões, 3,50 m X 7,80 m, ela está pintada em branco e negro e uma grande variedade de tons cinza.....	60
Figura 54 - O Chamado de São Mateus. Caravaggio, 1600. Óleo sobre Tela, 340 x 322 cm. Contarelli Chapel, Church of San Luigi dei Francesi.....	62
Figura 55 - Teoria das Cores (Primárias, Secundárias, Terciárias).....	67
Figura 56 - Matiz, Tom, Intensidade.....	67
Figura 57 - O mais antigo documento da Biblioteca Nacional é um manuscrito grego, provavelmente datado do século XI.....	70
Figura 58 - Etruscos.....	70
Figura. 59 - Romana Quadrata. Documento manuscrito do séc. IV de Vergilius Augusteus.....	71
Figura 60 - Black Hours (18v/19r); New York, Pierpont Morgan Library – 1475.....	71
Figura 61 - Livro de Horas de Margarida de Cleves – 1395-1400 (Museu Gulbenkian/Lisboa) Tamanho: 14 x 10,5 cm.....	71
Fig. 62 - Capitulares dividindo o texto em seções Bibliothèque virtuelle des manuscrits médiévaux (BVMM).....	73
Figura 63 - Medieval Gothic alphabet font. Old uppercase and lowercase letters, symbols and numbers. Stock vector typescript for your design.....	73
Figura 64 - Símbolos Celtas.....	74
Figura 65 - Símbolos Celtas – Triscele/Triskle.....	74
Figura 66 - Símbolos Celtas – O nó celta.....	75
Figura 67 - Símbolos Celtas – A árvore da Vida.....	75
Figura 68 - Caligrafia Japonesa, ideogramas em Kanji para AMOR, PAZ, SAÚDE..	76
Figura 69 – Shodô.....	76
Figura 70 - Sumi-e: Shozo Sato (fig.1), Autor Desconhecido (fig. 2).....	77
Figura 71 - Russell Kirsch com a imagem digitalizada de seu filho, Walden, em 1957 	81
Figura 72 - Pintura – The Bull-Leaping Fresco.....	82
Figura 73 - Aplicativos de leitura iTunes / Kindle (tela de abertura).....	86

Figura 74 - Aplicativos de leitura iTunes / Kindle (tela de abertura).....	86
Figura 75 - Livro “Layout”, página 11.....	90
Figuras 76 - Livro “Layout”, capítulo sobre Grids.....	92
Figuras 77 - Livro “Layout”, capítulo sobre Grids.....	93
Figuras 78 - Livro “Layout”, capítulo sobre Grids.....	93
Figura 79 - Alexandre Wollner, “Itaú”.....	94
Figura 80 - Livro “Fundamentos do Design Criativo”, Tamanhos de Página.....	97
Figura 81 - Livro “Fundamentos do Design Criativo”, Formato.....	98
Figura 82 - Tim Burton (A Noiva Cadaver), Dave McKean (Cages), A Viagem de Chihiro (Studio Ghibli), Yoshitaka Amano (Final Fantasy IV).....	104
Figura 83 - Katsuhiko Otomo (Akira), Leonardo Da Vinci (Estudo de feto no útero), Dave McKean (trabalho pessoal), Edward Gorey (Gashlycrumb Tinies).....	104
Figura 84 - V de Vingança (Alan Moore), Minha Amada Imortal (Bernard Rose), Ghost in the Shell (Mamoru Oshii), Castlevania Symphony of the Night (Konami)..	105
Figura 85 - Batman: War on Crime (Alex Ross), Spiderman 2099 (Marvel Comics), Sin City (Frank Miller).....	105
Figura 86 - Monalisa (Leonardo da Vinci), O Grito (Edvard Munch), Basquiat (autorretrato), A Onda (Katsushika Hokusai), Noite Estrelada (Vincent van Gogh).	106
Figura 87- Sexo é Uma Coisa Suja (Angeli), Graúna (Henfil), Simpsons (Matt Groening), MTV (Logo), Oblongs (Angus Oblong).....	106
Figura 88 - Números e constelações em amor com uma mulher (Joan Miró), Ninfas (Claude Monet), Mãe e Criança (Gustav Klimt), Maple Viewers (Kanō Hideyori)....	107
Figura 89 - Adobe Photoshop (Campanha de Marketing), Anatomia de uma Typeface (Material Design), Final Fantasy Pixel-Art (Square-Enix).....	107
Figura 90 - Mesa Digitalizadora (Wacom), Pena e Caneta Tinteiro.....	108
Figura 91 - Materiais de desenho: pinceis Sumi-e, Giz de cera, textura em alto relevo (Impasto).....	109
Figura 92 - Lapis Carvão, Apple iPad Pro.....	109
Figura 93 - Capa do e-Book, “Emoções e Arte”	110
Figura 94 - Portfolio pessoal do autor.....	111
Figura 95 - Portfolio pessoal do autor.....	111
Figura 96 - Portfolio pessoal do autor.....	112
Figura 97 - Portfolio pessoal do autor.....	112
Figura 98 - Portfolio pessoal do autor.....	113

Figura 99 - Portfolio pessoal do autor.....	114
Figura 100 - Portfolio pessoal do autor.....	114
Figura 101 - Portfolio pessoal do autor.....	115
Figura 102 - Portfolio pessoal do autor.....	115
Figura 103 - Portfolio pessoal do autor.....	116
Figura 104 - Portfolio pessoal do autor.....	116
Figura 105 - Portfolio pessoal do autor.....	117
Figura 106 - Portfolio pessoal do autor.....	117
Figura 107 - Imagem criada pelo autor.....	118
Figura 108 - Imagem criada pelo autor.....	118
Figuras 109- Imagem criada pelo autor.....	124
Figuras 110- Imagem criada pelo autor.....	129
Figuras 111 - Imagem criada pelo autor.....	130
Figuras 112 - Imagem criada pelo autor.....	130
Figuras 113 - Imagem criada pelo autor.....	131
Figuras 114 - Imagem criada pelo autor.....	131
Figuras 115 - Santa Ceia (Leonardo da Vinci).....	133
Figura 116 - Capa - Imagem criada pelo autor.....	134
Figura 117 - Imagem criada pelo autor.....	135
Figura 118 - Texto criado pelo autor/Imagem de Vincent van Gogh.....	135
Figura 119 - Texto criado pelo autor/Imagem de Ohara Koson.....	136

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - As características do artista e sua obra.....	83
Quadro 2 - Critérios para observar uma obra de arte.....	84
Quadro 3 - Quadro comparativo.....	88
Quadro 4 - Plataformas que disponibilizam obras.....	101

LISTA DE TABELAS

Tabela 01 - Tabela proposta por Barrento.....	101
---	-----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
1.2. JUSTIFICATIVA	16
1.3. OBJETIVOS	17
1.3.1. OBJETIVO GERAL	17
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	17
1.3.3. A DEFINIÇÃO DO PÚBLICO-ALVO (MERCADO)	17
1.4. MÉTODOS E TÉCNICAS	19
2 PROBLEMATIZAÇÃO.....	21
2.1 FORMULAÇÃO DO PROBLEMA	21
3 LEVANTAMENTO DE DADOS.....	22
3.1 ASPECTOS HISTÓRICOS.....	22
3.2 MOVIMENTOS ARTÍSTICOS MAIS INFLUENTES NO DECORRER DA HISTÓRIA.....	22
ARTE PRÉ-HISTÓRICA	22
ARTE PRÉ-COLOMBIANA.....	24
ARTE EGÍPCIA	25
ARTE ROMANA (ESTILO KRATER)	27
ARTE MEDIEVAL.....	29
A ARTE RENASCENTISTA.....	31
UKYIO-E & SUMI-E.....	38
ARTE MODERNA.....	40
ARTE BARROCA	40
ARTE ROCOCÓ	41
ARTE BELLE ÉPOQUE	43
IMPRESSIONISMO.....	49
ART NOVEAU (ALPHONSE MUCHA)	52
BAUHAUS (PRIMEIRA ESCOLA DE DESIGN).....	52
ARTE PÓS-MODERNA	56
CUBISMO (PICASSO)	58
3.3 TIPOS DE PINTURAS	60
3.4 ARTE TRADICIONAL	63
3.5 ARTE DIGITAL.....	64

3.6 COR E TIPOGRAFIA.....	65
COR.....	65
Tipografia.....	68
LETRAS E SÍMBOLOS.....	69
A escrita Etrusca.....	70
A escrita Romana.....	71
Os símbolos celtas.....	73
A CALIGRAFIA JAPONESA.....	75
3.7 Princípio Híbrido nas Artes.....	78
A História dos Pixels.....	80
O Pixel Art.....	81
A Arte da Pintura e seus materiais ao longo dos anos.....	82
3.8 O Mercado dos ebooks.....	85
3.8.1 Softwares de Leitura e Criação.....	86
3.8.2. Diferenças entre ePUB e Mobi.....	87
3.9 Sobre Grids e Formatos de Páginas.....	88
3.9.1. Grids.....	91
Desenvolvendo Um Grid.....	92
Amazon.....	100
Google Play - Livros.....	100
Apple Books.....	100
Barnes&Noble.....	100
Scribd.....	100
3.9.2.O termo tradigital.....	102
4. A FUNDAMENTAÇÃO DA BAGAGEM ARTÍSTICA.....	102
4.1. Painel Semântico – Obras e Inspirações.....	103
5. CRIAÇÃO TRADIGITAL: A BUSCA POR MATERIAIS.....	108
6. A NECESSIDADE DE TRANSMITIR SENTIMENTOS ATRAVÉS DA ARTE.....	110
O Expressar-se.....	110
Olhar e Visão.....	110
Emoção e Razão.....	110
7. Da inspiração a originalidade: uma breve jornada pela galeria pessoal de trabalhos.....	111
8. AS APLICAÇÕES PRÁTICAS DO TRADIGITAL: DOIS EXEMPLOS.....	113
8.1. O Processo: Ilustração “Obscured”.....	114
8.2. Ilustração “Bipolaridade”.....	117
9. ANÁLISE E SÍNTESE.....	119

Síntese.....	122
10. FASE DE CRIATIVIDADE	123
10.1. Matriz Morfológica da Seleção de Capa para o e-Book.....	124
10.2. O Estudo do Público Alvo	124
10.3. Personas	125
ANÁLISE DE DEMANDA PESSOAL DAS PERSONAS	127
ÁREAS DE OPORTUNIDADE	127
10.4. DETALHAMENTO TÉCNICO DO EBOOK	127
DIMENSÕES	128
BRAINSTORMING, DIAGRAMAÇÃO E PADRÕES VISUAIS	128
CAPA/BRAINSTORMING (ESTUDOS ALÉM DA MATRIZ):	131
FONTES	132
CORES E TEXTURAS	132
11. PRODUTO.....	133
12. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	137
REFERENCIAS	139

1 INTRODUÇÃO

Para essas técnicas híbridas, precisamos também de artistas híbridos que são capazes de dominá-los bem e combiná-lo (EDMOND COUCHOT, 1990).

Este trabalho baseia-se na busca da compreensão de determinados construtos teóricos e, deste modo, iniciamos apresentando o entendimento quanto a sua significação. Ao falar de arte contemporânea o historiador Thomas Kuhn (KUHN, 1962), nos diz que Arte Contemporânea não define meramente a cronologia das artes visuais, mas sim, trata-se de um novo “paradigma”. Deste modo, podemos dizer que a arte contemporânea apresenta uma exigência do artista no sentido de evidenciar o vínculo existente entre a obra e a expressão interior, pessoal. E baseado neste olhar, um dos focos na construção deste trabalho é aliar o uso de materiais e técnicas tradicionais (tinta acrílica, canetas bico de pena, nanquim, lápis de cor e fotografia, por exemplo) com tecnologias e aplicativos importantes dentro do mercado de editoração e tratamento de imagens (Photoshop) e ilustração digital (Procreate/iPad), pois com o trabalho de ilustrador que venho desenvolvendo há anos, tenho buscado mesclar tais técnicas visando melhores resultados.

Pretende-se desenvolver este trabalho de conclusão de curso a partir do método de Bruno Munari, pois seu método é bem detalhado e, mesmo de maneira sintetizada, abrange uma gama grande de possibilidades. O primeiro passo de seu método é denominado Problema e neste ele expõe que o “problema do design resulta de uma necessidade”. E para buscarmos um diferencial no desenvolvimento das artes visuais, propomos aliar os métodos tradicional e o digital, pois entendemos que a diversificação no uso de materiais e métodos pode abrir um leque de oportunidades criativas desenvolvidas em novos modos de apresentação.

Neste trabalho buscar-se-á apresentar a associação entre alguns pontos do método Munari e o método de Bruce Archer, engenheiro e artista, que encontrou no design industrial a possibilidade de mesclar as suas duas paixões: arte e engenharia; deste modo, ele se dispôs a esquematizar o design em etapas, sendo o seu método um dos primeiros métodos a existir, o que o tornou um dos principais autores de sua época. O autor teve como base questões do ambiente industrial, mas as dividiu com uma visão artística – por um dia ter desejado ser pintor, em sua

abordagem quanto ao design, manteve em mente o quanto a criatividade faz parte do processo.

O objetivo deste trabalho é compreender como se dá o processo criativo do autor desta pesquisa, como utiliza seu conhecimento de métodos tradicionais de criação combinados com o uso de ferramentas digitais, ou seja, o método Tradigital, na criação de seus personagens e escolha de recursos visuais, como programas de imagem, pincéis, paleta de cores, texturas e softwares de criação, entre outros.

1.2. Justificativa

O interesse em desenvolver este tema no Trabalho de Conclusão de Curso, surge então a partir da percepção da lacuna existente na união entre a arte tradicional e a arte digital no desenvolvimento de trabalhos acadêmicos, o foco deste trabalho passou a ser uma exploração do tema voltado à área do design, bem como, o olhar para a viabilidade de elaborar um projeto de pesquisa com ênfase na arte denominada “Tradigital” ou seja, explorar exatamente as possibilidades existentes na união destas duas formas de arte, e para tanto, buscar inspiração em trabalhos desenvolvidos por profissionais como Bruno Munari e Bruce Archer e seus respectivos métodos de trabalho foi a opção.

Nesse contexto, pretende-se com esse trabalho mostrar como o estudo do tema pode ser aplicado na área das artes, valorizar a arte tradicional, aquela à qual estamos acostumados desde a meninice, quando sentíamos prazer em rabiscar com lápis grafite ou lápis de cor em uma folha A4, criando um sentimento de identificação entre o que criamos e o que despertamos nos espectadores. Em contrapartida, a arte digital, tão comum atualmente, vem ganhando cada vez mais espaço e encantamento nos amantes das artes, pelo leque de oportunidades ao qual o artista está exposto, bem como pela dimensão de seu alcance, portanto, pensar na união delas é o objetivo deste trabalho.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo Geral

O objetivo deste trabalho foi explicar como se dá o processo criativo do autor desta pesquisa, exemplificando a utilização do conhecimento de métodos tradicionais de criação combinados com o uso de ferramentas digitais, ou seja, o método Tradigital, na criação de personagens e escolha de recursos visuais, bem como a contextualização imagética, além do uso de recursos como pincéis, paleta de cores, texturas e softwares de criação. Tornando possível o entendimento de seus leitores sobre as propostas apresentadas pelo autor em seu processo criativo.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Oportunizar a identificação das artes tradicional e digital e a correlação delas em seu contexto criativo;
- Especificar as técnicas necessárias para a criação de trabalhos que tenham a riqueza da arte tradicional executados com a praticidade do uso das ferramentas modernas (digitais);
- Exemplificar através de trabalhos desenvolvidos pelo autor da pesquisa utilizando o método Tradigital o escopo das possibilidades existentes na execução de tal método.
- Desenvolver e apresentar um livro eletrônico (e-Book), como produto final desta pesquisa

1.3.3. A definição do público-alvo (mercado)

Ao propor a criação de um ebook como produto final de uma pesquisa de conclusão do curso de design, é preciso pensar: A que público este e-book interessaria?

Podemos dizer que pode interessar a um diversificado público, tendo como linha condutora a arte. Podemos listar alguns públicos como os próprios acadêmicos dos cursos de design, de belas artes, artistas de maneira geral, tanto acadêmicos como educadores. Principalmente o público que tangencia as artes tradicionais e as digitais, objeto deste estudo.

Acadêmicos do curso de Artes, pois o conteúdo aqui abordado traz a história da arte passeando por diversos movimentos artísticos, sendo que alguns influenciaram o autor desta pesquisa em algum momento criativo, por este motivo, são apresentadas aqui suas características, sendo pontuado aqui que identificamos na pesquisa que ocorrem influências de renomados artistas em obras de épocas posteriores. Expressões como a pintura, como dominar os mais variados tipos de técnicas e materiais; a ilustração tradicional e a digital, bem como a união das duas sob um novo olhar, objetivando o trabalho individual, bem como por parcerias com editoras, escritores, agências de publicidade etc.

Quanto a criação de esculturas, podem perceber neste estudo que não é apenas modelar em argila, mas também utilizar ferramentas de design mais modernos, como impressora 3D para realizar os seus trabalhos, bem como lidar com uma gama de materiais, como mármore, gesso, bronze e madeira. Até mesmo aos professores de artes e de design, este ebook pode ser de interesse, visto que o educador ao lecionar precisa conhecer a história da arte para transmitir técnicas ao estudante e por vezes, apresentar trabalhos relacionados aos movimentos artísticos em museus, escolas, empresas, universidades etc.

O curador ao fazer a seleção dos trabalhos que irá expor, precisa conhecer sua história para definir formas de como a obra será mais valorizada, sendo até mesmo importante a escolha da posição de cada obra dentro da galeria para promover melhor percurso expositivo para os visitantes.

Para os criadores de games, os artistas visuais que precisam se preocupar com animações gráficas, muitas vezes tem interesse em conhecer sobre artes tradicionais e digitais para a criação de aplicativos de museus para inserirem em seu mundo criativo.

PÚBLICO QUE SE PODE SENSIBILIZAR COM ESTE TEMA	
Público	Objetivo
Acadêmicos e Professores do Curso de Design	Pela apresentação do passeio pela história da arte e apresentação do uso de técnicas, características das obras tradicionais e digitais, bem como a escolha de materiais e cores.
Acadêmicos e Professores do curso de Artes	Apresentação dos movimentos artísticos, apresentando as características de cada época e a influência de renomados artistas em obras posteriores.
O Curador	Precisa conhecer a história das obras para

	definir formas de como a obra será mais valorizada em situações de exposição.
Os criadores de games	Para conhecer aspectos históricos e sociais dos movimentos artísticos, tanto das artes tradicionais, como das digitais, com o objetivo de criação de jogos e aplicativos de museus e outros.
Alunos/Profissionais da comunicação e marketing	Visando conhecer para comunicar, transmitir a todo tipo de público.
Acadêmicos e professores dos cursos de Arquitetura	Visando aprimorar a sua compreensão sobre a arquitetura para a necessidade do ensino dos sistemas estruturais e da tecnologia da construção ao longo dos anos.
Profissionais de Psicologia	Pela apresentação das emoções alinhadas ao processo criativo no decorrer da história da arte.

Os artistas que estão envolvidos com comunicação e marketing também precisam estar atentos a este tipo de pesquisa, a fim de se comunicar com todo tipo de cliente.

Com os acadêmicos e professores dos cursos de arquitetura este ebook pode contribuir para a sensibilização, visando aprimorar a sua compreensão sobre a arquitetura para a necessidade do ensino dos sistemas estruturais e da tecnologia da construção ao longo dos anos, como elementos fundamentais da concepção e expressão estética e científica da arquitetura, escolha de materiais e linhas apresentada por meio de imagens da construção arquitetônica desde os primórdios.

1.4. Métodos e Técnicas

Para o desenvolvimento de um projeto de design muitos fatores estão envolvidos, sendo necessários muito mais do que criatividade e inovação. Deste modo entendemos que, para definirmos e damos seguimento a um método é preciso ao traçarmos o seu objetivo nos apegarmos a ele sem limitações, visando alcançar o melhor resultado.

Para desenvolver este trabalho, buscou-se estudar os métodos propostos por Bruno Munari em “Das coisas nascem coisas” (1998), que apresenta o método Munari que é fundamentado no método cartesiano que tem como centro a resolução do problema. (MUNARI,1998) sugeriu que definir, limitar e conhecer bem o problema é a melhor maneira de o solucionamos de modo satisfatório, para tanto ele descreve um cronograma de ações, e algumas delas serão utilizadas neste trabalho.

Após Foram escolhidos os métodos de Bruno Munari e Bruce Archer pelo fato de Munari apresentar uma forma sistemática e organizada, por meio da qual fica mais fácil gerenciar e estudar as informações. Corroborando com essa técnica proposta, pensamos em Archer, que desenvolveu seu método de modo a trabalhar academicamente, porém visando estimular a criatividade, tão necessária ao artista.

Com base na utilização destes dois métodos, este trabalho de conclusão de curso, será dividido em duas (2) fases principais, baseadas no conhecimento de Archer de como separar as fases do projeto – sendo as ramificações dessas fases, baseadas também em técnicas de Bruno Munari.

As fases desse processo serão assim delineadas:

- **Fase Analítica** – coleta, estudo e análise das informações. Nesta fase com base em Munari serão considerados: Problema (como unir técnicas e encontrar novas possibilidades?); Definição do problema – Componentes do problema – Coleta de dados (história da arte, diferentes tipos de expressões artísticas), Análise de dados (qual a importância? Em que poderá ser útil?);
- **Fase Criativa** – nesta fase serão exploradas as possibilidades criativas, com o objetivo de demonstrar de maneira prática quais os materiais, técnicas e ferramentas estarão disponíveis para serem utilizadas dentro do repertório do artista e/ou designer. Além das explicações e exemplificações sob cada vertente a ser explorada.

Para o desenvolvimento deste trabalho além dos métodos expostos acima, serão utilizadas também as técnicas complementares delineadas por Pazmino (2015), como as que correspondem ao “processo criativo, ao processo do desenho que utiliza ferramentas, ao processo de observação”, visto que as técnicas são consideradas abertas podendo ser, habilidades, experiências e/ou conhecimento. Ainda segundo Pazmino (2015) “o processo de projeto mantém uma sequência básica onde se encontram as fases planejamento, análise, síntese e criatividade”, deste modo, podemos observar que ela aponta como significativas as mesmas propostas por Archer e Munari.

A busca pelo entendimento sobre os pensamentos de Vygotsky descritos em seu Livro *Psicologia da Arte* (1999), onde descreve que a arte é expressão e intenção, é razão e emoção, foi fundamental para entender a falsa ideia de que o bom trabalho feito digitalmente, ainda assim não pode ser considerado arte tanto quanto um trabalho ruim tradicional. Ele esclarece que são esses valores contraditórios que provocam o circuito capaz de transformar a ordem psicológica do observador da arte.

Existem momentos na vida onde a questão de saber se se pode pensar diferentemente do que se pensa, e perceber diferentemente do que se vê, é indispensável para se continuar a olhar ou a refletir (Foucault, 1998, p. 13).

2 PROBLEMATIZAÇÃO

2.1 Formulação do Problema

A fim de entender o que muitas vezes não fica tão claro, quanto às contribuições das artes tradicionais na execução das artes digitais, questiona-se:

Como podemos enriquecer a produção artística digital através da compreensão de técnicas tradicionais?

Em contrapartida, para entender o preconceito por vezes percebido nas avaliações sobre estas duas técnicas de demonstrações artísticas, cabe-nos também perguntar:

A riqueza observada nos trabalhos digitais pode ser considerada inferior ao trabalho desenvolvido tradicionalmente?

Tentar-se-á buscar as respostas a estes questionamentos em nossa pesquisa para pôr fim, apresentar por meio de exemplos práticos que a união dessas duas técnicas criativas pode dar lugar a um método diferente e valioso para os amantes das artes, contribuindo enormemente para o crescimento de trabalhos diferenciados, onde o processo e as possibilidades híbridas estarão em tela.

Ainda um ponto considerado relevante na construção desta pesquisa sobre a arte, é a análise das características de cada obra (tradicional e/ou digital) e de seu autor no que tange a influência dos sentimentos e emoções no processo criativo,

para tanto podemos perguntar, quanto às emoções, como defini-las? As obras podem ser uma manifestação das emoções do artista ou o artista deve apenas cumprir seu papel social ao criar?

Estes questionamentos terão seu papel na discussão deste trabalho, com o objetivo de contribuir com o entendimento do tema em tela.

3 LEVANTAMENTO DE DADOS

3.1 Aspectos Históricos

Parte-se do princípio de que compreender a história da arte é fundamental para o profissional criativo que precisa estar conectado com as necessidades e exigências do mercado atual, posto que a adaptabilidade passou a ser considerada uma necessidade, visto que as mudanças no cenário mundial fazem esta exigência.

De acordo com Carol Strickland e John Boswell (2014, p.12), há 25 mil anos nossos ancestrais inventaram a arte. “Em algum momento da era glacial, quando caçadores e coletores ainda viviam em cavernas, a mentalidade Neandertal de fazer instrumentos deu lugar ao impulso Cro-Magnon de fazer imagens”.

Passar-se-á a apontar, brevemente, alguns dos movimentos artísticos mais influentes.

3.2 Movimentos Artísticos mais influentes no decorrer da história

Inicialmente apresenta-se um quadro que informa os períodos da história da arte, expondo brevemente os marcos de cada época. Será apresentada a evolução da expressão visual e posteriormente será traçado um paralelo de técnicas artísticas digitais com a apresentação das respectivas influências nas criações do autor deste estudo.

ARTE PRÉ-HISTÓRICA

O período pré-histórico é o que antecede as primeiras civilizações. Para darmos início aos apontamentos sobre os períodos históricos da arte, bem como as atividades artísticas dos referidos momentos históricos, vamos primeiramente destacar que o termo grego para arte é *techné*, cujo parentesco com nossa palavra "técnica" é bem evidente. Platão foi o primeiro a utilizar a arte como desígnio para a

atividade filosófica, sendo a arte portanto para ele, uma dimensão da cultura humana.

A arte rupestre foi a primeira manifestação artística realizada pelos humanos ainda na Pré-história, demonstrando um grande refinamento de formas e de abstração, podendo ser expressa por meio de pintura rupestre que era feita a partir da aplicação de pigmentos sobre as superfícies como nas paredes das cavernas ou por meio da gravura rupestre que é a gravação de figuras nas rochas e em utensílios. Esta arte tinha como objetivo o registro do cotidiano da época. Foi no século XIX que o Arqueólogo Marcelino Sanz De Sautuola (1831-1888) ao caminhar na caverna localizada dentro de sua propriedade com sua filha Maria de Sautuola, ela descobriu a arte rupestre na caverna de Altamira na Espanha. (SAUTUOLA,1880).

Fig. 1 - A caverna de Altamira, na Espanha, detém alguns dos principais exemplos de arte rupestre, como esse cavalo exposto em uma de suas paredes



Fonte: <https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/historia/o-que-e-arte-rupestre>
https://www.mozaweb.com/pt/Extra-Cenas_3D-A_caverna_de_Altamira-389181

São três os períodos que compõem a arte pré-histórica, sendo eles:

- **Paleolítico:** É o primeiro período ou Idade da Pedra Lascada, em que os humanos buscavam se adaptar ao ambiente e sobreviver para tanto, buscavam pesca, a caça, coleta de frutos e vegetais e para fugir dos perigos inerentes à época, eram nômades. Esse período compreende de 2.5 milhões de anos atrás a 10.000 a.C.- como marco descobriram o fogo.
- **Neolítico:** Este foi denominado como período da Revolução Neolítica ou Idade da Pedra Polida por causa das grandes transformações e neste a

produção artística teve um marco. Por causa da descoberta do fogo, já não eram mais nômades e sim passaram a se fixar nos locais e a explorar as artes (cerâmicas) e a agricultura. Este período se estende de 10.000 a.C. até 5.000 a.C.

- **Idade dos Metais:** Esta foi considerada a última fase da pré-história e nela se podia utilizar de todas as mudanças ocorridas anteriormente, sendo a antecessora das primeiras civilizações, utilizavam os metais na fabricação de armas e artefatos, começaram a se organizar em grupos como artesãos, agricultores e pastores. Este período se estende de 5.000 a 3.500 a.C.

Através da observação da arte rupestre podemos conhecer os costumes, as expressões artísticas e o tempo de nossos antepassados.

Fig. 2 - Arte rupestre - primeira manifestação artística realizada pelos humanos



Fonte: Crédito da Imagem: Lefteris Papaulakis e Shutterstock.com

De acordo com Carol Strickland e John Boswell, há 25 mil anos nossos ancestrais inventaram a arte. “Em algum momento da era glacial, quando caçadores e coletores ainda viviam em cavernas, a mentalidade Neanderthal de fazer instrumentos deu lugar ao impulso Cro-Magnon de fazer imagens” (2014, p.12).

ARTE PRÉ-COLOMBIANA

A arte pré-colombiana surgiu em 1942, nesta os seus artistas tinham como foco representar suas crenças populares e a ciência. Os povos ameríndios: maias, astecas e incas deixaram suas simbologias, construídas num espaço de 20 mil anos. Os Maias surgiram por volta de 2000 a.C. e atingiu o seu auge entre os anos 200 d.C. e 900 d.C., já era clássica. Nos deixaram exemplos de construções arquitetônicas com características próprias, organizadas, sistemática e edificadas

sobre as pirâmides. Desenvolveram um alfabeto escrito do tipo hieroglífico e utilizavam em torno de mil signos diferentes para representar seu mundo.

Os Astecas contribuíram com os registros de representações plásticas baseadas na iconografia, utilizavam pedras preciosas, tecidos coloridos, imagens macabras como estátuas de crânio humano. Para eles o ouro representava as lágrimas do Deus Sol.

Os incas têm sua arte representada com muita cor, porém com muita simplicidade, seus projetos arquitetônicos funcionais, mantendo linhas geométricas e adornos litúrgicos, com um estilo boho e até colonial.

ARTE EGÍPCIA

Para darmos início as descrições da Arte Egípcia podemos dizer que sua principal característica estava relacionada com a política e a religiosidade do povo. Suas obras arquitetônicas se relacionavam com temas religiosos de modo direto ou indireto, bem como suas estátuas, pinturas dos monumentos, geralmente tratavam da vida de seus faraós, deuses e temas como a vida e a morte. Suas pinturas não valorizavam a criatividade pois, tinham como objetivo divulgar a religiosidade e não proporcionar a estética. Utilizavam a escrita hieroglífica (as palavras e expressões eram representadas por desenhos), estando presentes nas pinturas feitas nas paredes das pirâmides, nas quais utilizavam elementos da natureza (pó de minérios, substâncias orgânicas, ouro etc.), conforme imagens abaixo. Seus artistas não costumavam ter suas obras identificadas, permanecendo anônimos. De acordo com Brancaglioni (2001) *“é um grande fato que a arte egípcia é composta, em sua maioria esmagadora, de artistas anônimos”*. Edificaram muitos templos utilizando suas habilidades matemáticas, muitas dessas obras sobrevivem até nossos dias pois foram construídas com blocos de pedra a partir de mãos escravas.

Fig. 3 - Imagem de Seti I na KV-17 (imagem 1) e (imagem 2)



Fonte: Imagens disponíveis em < <http://www.flickr.com/photos/oar/5219311780/> e Máscara funerária de Tutancâmon disponível em <http://www.flickr.com/photos/soloegipto/4092548965/>>. Acesso em 06 de fevereiro de 2022.

O Período Amarniano foi a época em que o casal Akhenaton e Nefertiti reinaram e tentaram estabelecer uma reforma religiosa e artística.

Fig. 4 - Parte de parede do templo funerário. Foto: Ministério de Turismo e Antiguidades.

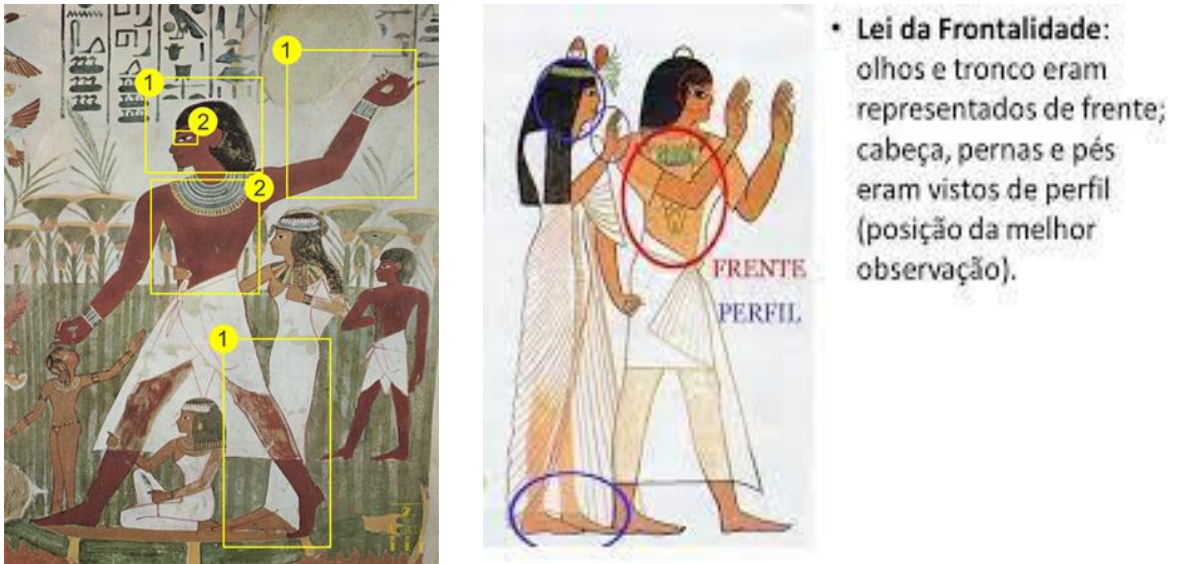


Fonte: <https://dailynewsegyp.com/2022/01/08/grand-egyptian-museum-almost-complete-official/>>.

E preciso destacar que as pinturas egípcias costumavam seguir alguns padrões como por exemplo, a cor de pele poder variar de acordo com o gênero da pessoa (homens com um tom avermelhado, quase cobre e mulheres com um tom amarelado) e os indivíduos de classes mais altas ou considerados como o mais importante na cena representados maiores (HAGEN et al, 1999; GOMBRICH, 2008). Outro aspecto que embora não mencionado nos registros arqueológicos, nos estudos de arte convencionou-se a “Lei da Frontalidade”. Nela os personagens são

mostrados com a cabeça, os braços e pernas de perfil (1), mas, com os olhos, os ombros e tronco de frente (2), criando assim uma combinação de a visão frontal e a lateral (CASSON, 1983; HAGEN et al, 1999).

Fig. 5 - Lei da Frontalidade (imagens 1, 2 e 3)



Fonte: Imagem disponível em CASSON, Lionel. O Antigo Egito. Rio de Janeiro: José Olympio, 1983.

Fig. 6 - Musicistas e dançarinas trabalhando em uma festa.



Fonte: Autor da foto: desconhecido

ARTE ROMANA (ESTILO KRATER)

Produzida pelo povo da Roma Antiga do século VIII a.C. ao século IV d.C. a arte romana dessa época foi dividida em Roma Republicana (antes de 27 a.C.) e a da Roma Imperial (do ano 27 a.C. em diante). Sofreu influência da arte etrusca e grega (ideal de beleza), as características são: Uso de arcos e abóbodas na arquitetura, pinturas com precisão de detalhes e cores muito fortes. Suas esculturas não focavam na figura do belo e sim retratavam as pessoas de modo fidedigno.

Utilizavam uma cerâmica especial em seus vasos, chamada “bucheiro” e suas artes tinham muitos fios de ouro. Sendo que um dos maiores marcos deixados a cultura romana foi a abóbada nas construções.

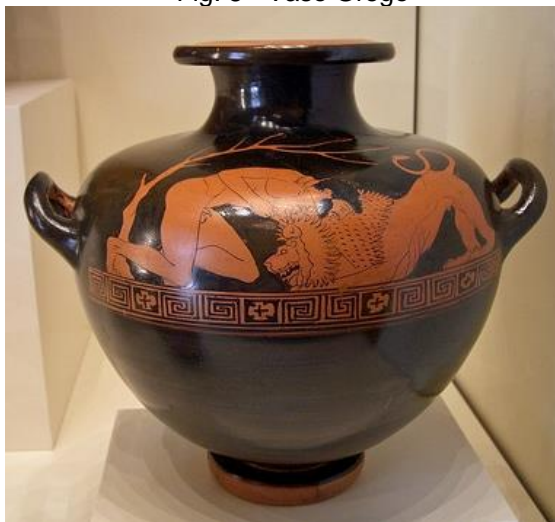
Fig. 7 - Painele de Tellus



Fonte: <http://epilaarte2.blogspot.com.br/2013/11/ara-pacis-de-roma.html>

Acesso em 15/02/2022.

Fig. 8 - Vaso Grego



Fonte: https://fotos.web.sapo.io/i/o8901d48b/2634681_iv3fa.jpeg - Acesso: 28.04.22

Fig. 9 - Coliseu de Roma: foto externa.



Fonte: https://www.suapesquisa.com/monumentos/coliseu_roma.htm

ARTE MEDIEVAL

O ensino na escola de arte medieval tinha como modelo característico a estreita relação entre mestre e discípulo, a fim de estreitar este convívio os mestres faziam encomendas de serviços aos seus discípulos que os executavam em seu atelier, assim podiam acompanhar a evolução criativa de suas obras. No século XVI este modelo foi sucedido por disciplinas que dispunham os saberes e fazeres já de modo organizado objetivando complementar o fazer dos ateliês com o conhecimento teórico, intelectual.

Em 1648 o termo Beaux-Arts foi instituído pela Académie Royale de Paris, rapidamente ganhando popularidade. Foi no século XVIII que as Academias de artes passam a ter notoriedade, coincidindo com o discurso iluminista de uma cultura laica e universal. Já no século XIX com o advento do Romantismo ocorre uma marcante mudança e a arte passa a ser considerada como algo que não pode ser ensinado, ou seja, ocorre um movimento contrário às academias, inaugurando um período de oposição onde “a arte não pode ser ensinada” (ENC. DEL ART, 1991:2-3).

Com o passar do tempo, surgiram outras formas de divulgação das artes que ganharam galerias, salões de exposições, com isso ocorre a proscrição das escolas de artes. Sendo a arte desta forma assumida como mercadoria atingindo as bolsas de valores, as colunas sociais e ganhando cada vez mais espaço na mídia.

Iluminuras Medievais (pinturas de livros bíblicos). Datado de 1410 e encomendado por João Duque de Berry, o Livro de Horas foi um dos mais importantes livros do séc. XV, foi conhecido como o rei manuscritos iluminados, contendo 512 páginas das quais aproximadamente metade estão entre o que há de mais expressivo da arte gótica medieval.

Os códices ao serem desenvolvidos passaram a marcar as grandes transformações que ocorreram no mundo medieval. Sendo joias da iconografia, passam a ser fundamentais na estruturação de novos padrões mentais, com seus conteúdos de representação do tempo e do espaço, apresentam valores básicos que organizam a cultura cristã.

Fig. 10 - O Livro de Horas



Fonte: <https://patrimoioeditions.com/portfolio-item/grandes-horas-del-duque-de-berry/?lang=pt-pt>

Fig 11 - Les Très Riches Heures du Duc de Berry, Ilustração do mês de agosto. Obra dos Irmãos de Limbourg, Barthélemy d'Eyck e Jean Colombe. Tempera e folha de ouro sobre papel velino medindo 29X21cm, século 15. Encadernação do século 18. Conservado no Musée Condé no Château de Chantilly, Chantilly, França.



Fonte: <https://www.sandracoelho.com.br/as-tres-riches-heures-do-duque-de-berry/>

Outra grande referência da época é o Livro de Horas das Senhoras de Cristina de Pisano, na Escolástica, a figura de Cristina de Pisano (1365-143?), a primeira mulher que fez da arte de escrever uma profissão, a primeira mulher a viver ou ganhar a vida como escritora. Nesse sentido, Vilma Lima (2001) explicita que, “Pizan inovou porque fugiu aos padrões femininos vigentes em seu tempo e, mais ainda, sustentou-se de seu trabalho como escritora, algo incomum para uma mulher medieval”.

A ARTE RENASCENTISTA

Um período de transição, de 1347 a 1500 foi um período marcante, sendo uma das causas o surgimento da peste negra, sendo este o momento de seu pico, a mais devastadora pandemia concentrada no sistema eurocentrista até agora com o surgimento da pandemia do Covid 19. Vamos iniciar traduzindo o termo “renascença” por “ressurgimento”. O ressurgimento no sentido de não ter mais medo do divino e passar a contemplar o que é humano, sendo o surgir do individualismo. O Renascimento foi um período marcado pela tradição aristotélica (SCHMITT, 1983; BIANCHI, 2007; KUHN, 2009).

A renascença traz uma nova visão do homem em relação a sua personalidade e sua conexão com o mundo, no entanto, sua visão artística se relaciona com o espírito da antiguidade, isso fica claro ao observarmos a pintura empregada pela primeira vez com a perspectiva geometricamente construída na

representação da profundidade espacial, sendo os principais elementos da imagem renascentista (HUIZINGA, 2010).

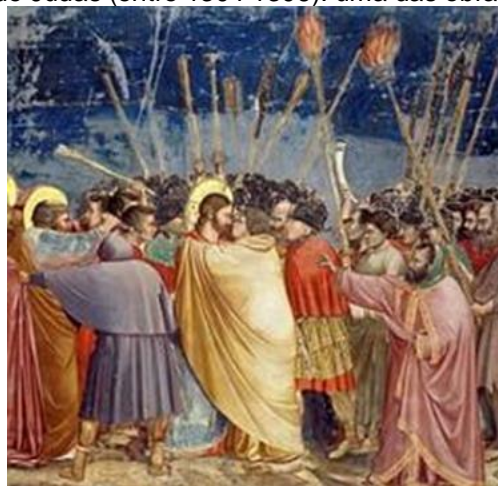
Vasari (1511-1574), famoso biógrafo de artistas do século XVI já datava a grande renovação da arte italiana nos finais do século XIII, sendo por ele relacionada com os artistas florentinos Cimabue (ca.1240/45 – após 1302) e Giotto (1267-1337) o precursor da pintura renascentista e seguidor de seu grande mestre, seguido por Miguel Ângelo, que segundo Vasari é o gênio de seu tempo, sendo todos os outros artistas medidos por ele.

Fig.12 - Lamentação (O luto de Cristo), obra de Giotto



Fonte: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/a-lamentacao-giotto/>

Fig.13 - O Beijo de Judas (entre 1304 1306): uma das obras mais conhecidas de Giotto.



Fonte: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/a-lamentacao-giotto/>

A periodização da história da arte italiana ocorre entre 1290 e 1320 segundo Giovanni Previtali (1979), um apogeu da evolução artística na Itália Central e em

especial em Florença, que antecipa o que ocorrerá de novo no Primeiro renascimento florentino.

Ainda voltando a Giotto (1267-1337) devido a sua relevância épica, ele rompeu com a tradicional arte da Idade Média e trouxe um estilo naturalista, suas pinturas tinham uma abordagem de eventos do cotidiano, em oposição ao tradicionalismo da arte medieval, sendo sua arte sublinhada por Boccaccio (1313-1375) e Lorenzo Ghiberti (1378-1458).

No meio do século XV o interesse pela pintura espacial da época de Giotto aumenta, surgindo o interesse de outras regiões em solucionar os seus problemas. Brunelleschi que encontrou uma solução não empírica, mas científica, por meio da descoberta de regras matemáticas na construção da perspectiva, sendo esta utilizada por gerações seguintes.

Outra arte que se destaca nessa época é a arquitetura gótica italiana, Filippo Brunelleschi é um dos seus precursores, juntamente com Andrea del Verrocchio, que foi um artista florentino italiano que esteve ativo durante a Renascença, sendo ele responsável pela ideia da construção da abóbada da cúpula de estrutura octogonal, na Catedral Santa Maria del Fiore feita em pedra, estudo feito por eles para a referida construção.

Segundo Brunelleschi (1420), “A perspectiva consiste em dar com exatidão e racionalmente a diminuição e o aumento das coisas que resulta para o olho humano no seu afastamento ou na proximidade: casas, planos, montanhas, paisagens de todas as espécies, figuras e outras coisas”.

Para este artista, desenvolvedor da perspectiva linear, a representação de um objeto tridimensional em uma superfície plana é possível quando o ponto de fuga é seguido por uma série de linhas paralelas, conforme observamos na sua deslumbrante criação na figura abaixo.

Fig. 14 - Maquete em madeira do domo. Pronta, a catedral tomou-se referência feita por Brunelleschi



Fonte: <https://archtrends.com/blog/os-segredos-da-cupula-de-brunelleschi/>

Fig. 15 - Batismo de Cristo (1472-1475) pintura de Andrea del Verrocchio



.Fonte: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/a-lamentacao-giotto/>

A partir do século XIV o desenvolvimento artístico foi muito incentivado por mercadores italianos ou “mecenas” como eram conhecidos, sendo inclusive financiadores de grandes pintores e Verrocchio foi um dos principais escultores do Renascimento Italiano, e trabalhou na corte de Lorenzo de Médici, sendo que a Família Médici deu grande incentivo às artes, foi muito importante para o desenvolvimento artístico renascentista. Em 1460, passou a se dedicar a sua oficina de artes, mas continuou a produzir esculturas e pinturas.

Seus estudos o levaram a se destacar e logo fez escola, entre os alunos de Verrocchio, estão grandes nomes do Renascimento Italiano: Leonardo da Vinci, Sandro Botticelli, Domenico Ghirlandaio, Francesco Botticini, Pietro Perugino, Francesco de Simone Ferrucci e Luca Signorelli.

No século XVI ou Cinquecento, surgem outros problemas, nomeadamente a representação do movimento (Da Vinci e Miguel Ângelo) e a dissolução do contorno gráfico por meio da cor (Ticiano e outros venezianos) que relegam a perspectiva para segundo plano. Leonardo da Vinci foi um dos principais artistas do Renascimento Cultural na Itália, sendo considerado um dos marcos dessa época.

De acordo com DUHEM (1984, v. I, p. 50), "[...] Leonardo é um elo - o elo mais importante - entre a Idade Média e os tempos modernos" (KOYRÉ, 1973, p. 103), deixando de ser apresentado como um "gênio único".

Sarton ao se referir aos estudos de Leonardo ele diz:

É necessário insistir que a maioria desses desenhos e notas de Leonardo não são esquemas inúteis, sugestões vagas e fáceis como nós encontramos, por exemplo, nos escritos de Roger Bacon; mas, pelo contrário, ideias muito claras e definidas que poderiam ter sido patenteadas, se já existisse algo como um escritório de registro de patentes!¹⁵ (SARTON, 1948, p. 73-74).

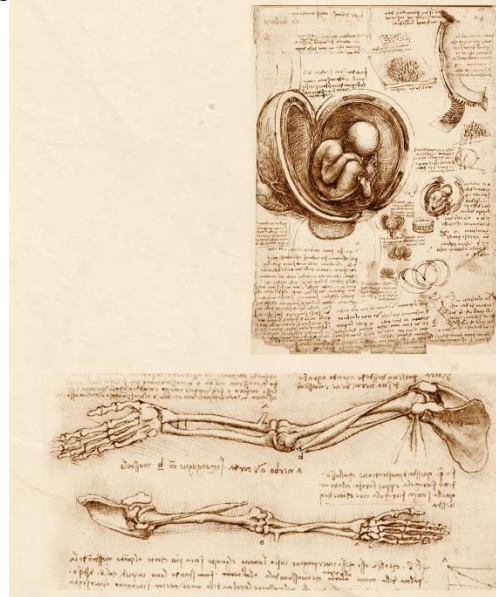
De acordo com Cennini (1859, cap.4), os fundamentos da arte de pintar estavam nas operações manuais da arte de Leonardo ele aponta "O fundamento da arte, e de todos esses trabalhos manuais, é o desenho e o colorir".

O historiador de artes Gombrich publicou o livro *The Story of Art* (A História da Arte), pela primeira vez em 1950, foi considerado como introdução às artes visuais, em 1960 seu livro *Arte e Ilusão* foi considerado um de seus trabalhos de maior envergadura, em 1966 ele analisou pela primeira vez os trabalhos de Leonardo e corroborando com sua análise Kemp (1996, p. 192) resume de modo claro o processo de desenhar de Leonardo:

Leonardo foi um dos mais inovadores e férteis desenhistas de todos os tempos. Em suas mãos, a prática do desenho tornou-se uma extensão de seu pensamento criativo, não apenas ele através de uma rápida confusão de alternativas esboçadas sobrepostas umas sobre outras, um modo de permitir que as configurações ao acaso ajudassem o processo inventivo. O desenho tornou-se uma forma de pensamento visual mais do que um mero meio para desenhar uma pintura. (KEMP, 1996, P. 192)

Para aprimorar sua técnica de desenho Da Vinci se dedicou a prática de dissecação de cadáveres, desenhava o que observava com esta prática, músculos, ossos, órgãos, crânios, enfim, o esqueleto humano, conforme imagem abaixo.

Fig. 16 - Estudo dos Músculos/Medicina: Da Vinci



Fonte: <https://societificam.com.br/os-estudos-cientificos-de-leonardo-da-vinci-500-anos-depois/>

Leonardo Da Vinci (1452-1519), autor de uma das obras mais enigmáticas da história, um ícone renascentista do século XVI, até os nossos dias suscita questionamentos sobre seu sorriso enigmático e metafórico. Embora muitas releituras tenham sido feitas ao longo do tempo, gostaríamos de destacar as palavras de Possenti, “não desprezar o próprio processo de inscrição do sujeito, naquilo que ele tem efetivamente de processo” (Possenti, 2010, p.96). Com estas palavras ele deixa claro que a criação traz muito das características do criador em seus processos.

De acordo com o curador Henrham Loyrette (2005, p.3) “como todas as obras de arte, A Gioconda conserva sua parte de hermetismo, de sonho, de poesia atemporal e de mensagem universal, que, por essência, suscita todas as interpretações”

Uma das técnicas desenvolvidas por este artista ele denominou de “sfumato” e está contribuía para que suas representações ganhassem mais expressividade. Esta técnica consistia em usar sucessivas camadas de cor, com tons minimamente variados, eliminando linhas de contorno, para dar maior volume e profundidade, oriundos da iluminação natural, o que conferia naturalidade a obra. Para Da Vinci, a observação criteriosa da natureza confere ao artista um espectro essencial à criação.

Pode-se adquirir este olhar de Da Vinci sobre prestar atenção as cores da natureza, quando observarmos as palavras do excerto abaixo:

Leonardo aconselha olhar o arco-íris; obter-se-á um efeito agradável colocando uma após outra as que são vizinhas no arco-íris, como o verde e o azul, ou que são, ao contrário, completamente opostas, tais como o vermelho e o verde. Para Leonardo o branco não é uma cor em si, mas um 'receptáculo' de todas as cores. Não sei se os historiadores da ciência observaram suficientemente estas ideias muito sugestivas sobre o espectro, na qual pôde se inspirar Newton. (VAUX 1943, 23-24)

Com estas palavras de Vaux (1943), encontra-se orientações até mesmo para a utilização das cores secundárias, quando lemos que as cores ao lado refletem na vizinha, causando nuances e matizes. Com isso, quanto pode-se aprender com estes mestres.

Fig. 17 - Mona Lisa. (Retrato de Mona Lisa - La Gioconda, Leonardo Da Vinci)



Fonte: (www.dominiopublico.gov.br)

Para criar esta pintura Da Vinci utilizou sua técnica de desenho já descrita no corpo deste trabalho. Madona de Litta, é do início do século XV e encontra-se no Museu Hermitage São Petersburgo. Esta obra leva o nome de uma nobre família milanese, da Casa de Litta, para onde foram destinadas a maioria das obras da época.

Fig. 18 - Obras de Leonardo da Vinci



Ilustração 3. Leonardo da Vinci. Estudos diversos. Pena e nanquim sobre papel. 40,4 x 29,5 cm. 1503-1510. Royal Library, Windsor. Fotos: Kiser, M. & Rossano, J. *Leonardo da Vinci: Artist, scientist, inventor*. London: Yale University Press/South Bank Centre, 1989. Este filão é um dos primeiros que mostra a invenção do esboço. A figura principal, a Virgem com o menino, tem sua cabeça esboçada duas vezes, e sugere como Leonardo "modelava" suas figuras ao desenhá-las em vista a ter os "movimentos das figuras apropriados aos movimentos da mente". Ao longo dos anos, o estudo de tais movimentos levou Leonardo ao estudo da anatomia de modo inédito, ao menos para um artista.



Fonte: https://www.wikiwand.com/en/Madonna_Litta

Fig. 19 - "Madonna Litta" – Leonardo da Vinci



Fonte: https://www.wikiwand.com/en/Madonna_Litta

Conforme observou-se nos apontamentos, desenhos e obras finalizadas de Da Vinci, a observação da natureza proporciona ao artista trabalhar com as cores e formas, os esboços e estudos proporcionam o aprimoramento das técnicas e aperfeiçoamento das obras. Os cadernos de estudo deveriam ser parte fundamental dos materiais dos artistas, além de registro histórico.

UKYIO-E & SUMI-E

Paralelamente aos movimentos artísticos ocidentais, no mundo oriental um universo imagético, conceitual e humano se expandia de maneira completamente única. Artistas atemporais e de profunda influência não só na criação de artes visuais contemporâneas, mas também no universo da cultura pop, ou mesmo copiados e referenciados a exaustão na venda de produtos modernos, nomes como Katsushika Hokusai (1770-1849) foram responsáveis por reinventar o papel do artista na sociedade ao qual pertenciam, tornando-os verdadeiras referências não só para as elites como também para o homem da esfera mais comum da sociedade.

Obras como A Grande Onda de Kanagawa, sintetizam a riqueza e evolução de um estilo visual milenar.

Fig. 20- 神奈川沖浪裏 *Kanagawa oki nami ura*?, lit. "Sob a Onda de Kanagawa"
Obra de Hokusai



<https://www.holamon.cat/pt/grande-onda-de-kanagawa>

Sendo o *Ukyo-e* originário do Japão tendo no período Edo tanto sua origem como o seu apogeu, senão ainda mais, do que o *Mangá* tem em tempos modernos; sendo muito de seu apelo o da classe mercante. Consiste em um método baseado em woodcutting, ou seja, entalhamento de obras em madeira que posteriormente passam por um processo de impressão.

Sumi-e, por sua vez, de origem Chinesa e milenar, tem profunda ligação com a arte da caligrafia – o uso de pincéis e tinta nanquim, por vezes diluídas em água e, quando assim, tendo o efeito de aguada ou uma solução com pigmentação acinzentada que pode ir da mais clara a mais escura.

Fig. 21 - "Aves e flores", obra em Sumi-e de Hua Yan (1747)



<https://www.domestika.org/pt/blog/2677-o-que-e-sumi-e>

ARTE MODERNA

ARTE BARROCA

O barroco nasceu na Itália, suas obras denotavam uma elevada preocupação em frear os avanços do protestantismo e da renascença, havendo intenção de reforçar o racionalismo e as emoções, as obras perderam o ar natural, no entanto, ganharam cores e contraposição de luzes e sombras, com o enfraquecimento do poder católico, as pinturas assumiram características de uma arte sinuosa e tensa, as mesmas que eram utilizadas nas esculturas. Aproveitaram alguns elementos da Renascença, transformando-os.

Abaixo se observa um dos mais conhecidos quadros desta época. A menina com o brinco de pérola foi criada em 1665 e pintada pelo artista Jan Vermeer.

Fig. 22 - Garota com Brinco de Pérola - (Girl with a Pearl Earring)



Fonte: [https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Johannes_Vermeer_\(1632-1675\)_-_The_Girl_With_The_Pearl_Earring_\(1665\).jpg](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Johannes_Vermeer_(1632-1675)_-_The_Girl_With_The_Pearl_Earring_(1665).jpg)

Fig. 23 - Venus and Adonis- Peter Paul Rubens (1577-1640) Espanha
Jan Vermeer van Delft



Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437535>

ARTE ROCOCÓ

O estilo Rococó durou de 1720 a 1780, surgiu na França e é um desdobramento do barroco. Este termo origina-se do *rocaille* que significa “concha”, uma vez que ao observamos as linhas da concha presentes nos desenhos. Ao se estudar sobre este estilo entende-se que suas obras tinham uma representação da futilidade vivida na época, uma constante busca pela fuga da realidade e busca dos prazeres.

As características marcantes são as linhas curvas, a escolha pelas cores suaves e a estilização naturalista.

O Salão Oval de Paris e o Palácio Nacional de Queluz são grandes exemplos de uma arquitetura característica da época. Johann Michael Fischer (1692-1766) foi um dos principais.

Fig 24 - Salão Oval, Hotel Soubise, Paris, França.



Fonte: <https://anahistoriaecultura.wordpress.com/2018/11/22/234/#jp-carousel-265>

Fig. 25 - Interior do Palácio Nacional de Queluz, século XVIII, Queluz, Sintra, Portugal.



Fonte: <https://anahistoriaecultura.wordpress.com/2018/11/22/234/#jp-carousel-265>

ARTE BELLE ÉPOQUE

Período foi do final do século XIX e fim no início da Primeira Guerra Mundial. Esta expressão significa Bela Época, uma época considerada de mudanças, de transformações culturais e da forma de pensar. Também denominada *época do ouro*. Marcada pelas mudanças tecnológicas, a invenção do telefone, da aviação, do cinema, do telégrafo sem fio, do automóvel. Foram muitas e importantes mudanças para as artes também, na época somente para burgueses, porém agentes transformadores da forma de pensar. Teve seu apogeu nas galerias de Paris. O estilo boêmio, era característica da época.

Fig. 26 - Lição de Arte (1901), do desenhista norte-americano Charles Dana Gibson. Art Lesson, a 1901 print by Charles Dana Gibson.



Fonte:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/28/Art_Lesson%2C_Charles_Dana_Gibson.jpg

Um dos pintores mais conhecido da Arte Nova é Alfonse Mucha. Esse estilo de arte valorizava os ornamentos, cores vivas e os contornos, as fachadas de edifícios, joias e vitrais. Outros grandes nomes Delacroix e Paul Cézanne, o pai dos pintores modernistas. Na obra, a jovem retratada é irmã do artista.

Fig. 27 - Liberdade Guiando o Povo, 1830, óleo sobre tela, 260 x 325 cm, Eugène Delacroix, Museu do Louvre, Paris.



Fonte: <https://www.culturagenial.com/a-liberdade-guiando-o-povo-de-eugene-delacroix/>

Fig. 28 - A jovem tocando piano, Paul Cézanne.



Fonte: <https://www.paul-cezanne.org/Young-Girl-At-The-Piano-Overture-To-Tannhauser.html>

A arte moderna caracteriza-se pelo surgimento de expressões artísticas que surgiram no final do século XIX e se estendeu até meados do século XX. A pintura, bem como arquitetura, a escultura e a literatura passaram a ter um olhar diferenciado em sua forma, tendo seu declínio com o final da segunda guerra mundial, quando surgiram outras correntes, sendo consideradas arte contemporânea ou pós-moderna.

As características marcantes da arte moderna são: a liberdade de expressão, a informalidade, o rompimento com o academicismo, as figuras deformadas e cenas sem lógica. Alguns dos movimentos vanguardistas que mais influenciaram a produção artística no Brasil, foram: Cubismo, Dadaísmo, Expressionismo, Surrealismo e Futurismo.

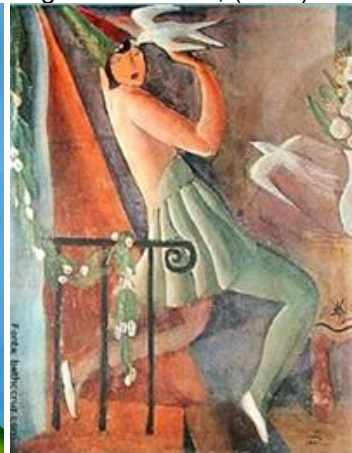
O Cubismo é um movimento artístico considerado um divisor de águas na história da arte Ocidental. Ele se divide em duas grandes fases, sendo até 1912, no chamado cubismo analítico, no qual observa-se forte tendência ao monocromatismo e em sua segunda fase, entre 1912 e 1913, as cores se acentuam sobre a recomposição dos objetos e são criadas a partir de uma heterogeneidade, com colagens de papel, madeiras entre outros materiais. Um nome que podemos destacar é o espanhol Juan Gris liga-se a essa última fase e o uso do papel-colado torna-se parte fundamental de seu método.

Podemos apresentar aqui alguns nomes de destaque deste movimento e suas respectivas obras como: Tarsila do Amaral (1886-1973), e sua obra Abaporu datada de 1928, uma pintura a óleo de uma artista brasileira, que hoje se encontra no Museu de Arte Latino-americana de Buenos Aires (MALBA). Outro grande nome é Di Cavalcanti e sua obra - Pierrete, de 1922.

Fig. 29 - Abaporu (1928)



Fig. 30 - Pierrete, (1922)



Fonte: http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/galeria/uploads/1/tarsila34_7.png /
http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/galeria/uploads/1/di_pierret.png

O expressionismo pode-se dizer que é uma antítese do impressionismo. Pode-se destacar as palavras de Argan (1992):

Ao realismo que capta, contrapõe-se um realismo que cria a realidade. Para ser criação do real, a arte deve se despojar de tudo que existe anteriormente à ação do artista, que precisa recomeçar a partir do nada. E sua experiência de mundo não difere, na origem, da de qualquer outra pessoa: os temas expressionistas costumam estar ligados à vida cotidiana – mas em suas obras pode-se perceber incômodo, certa rudeza, como se o artista nunca tivesse pintado antes em sua vida. Há

uma recusa da linguagem já constituída, a expressão se dá de modo penoso, sem nuances” (ARGAN, 1992).

O pintor norueguês Edvard Munch, (1863-1944), deixou sua grande contribuição artística ao apresentar obras como "O Grito" e "A Menina Doente", esse artista passou por muitos momentos de sofrimento e dor ao perder seus pais e acompanhar a doença e internação de sua irmã ainda muito novo.

Foi para a Escola de desenho, na cidade de Kristiania (Oslo). Aluno do mestre Christian Krogh, em 1880, com o tempo se tornou um dos maiores representantes da corrente expressionista do século XX.

Fig. 31 - A Menina Doente (1886)



Fig. 32 O Grito (1893)



Fonte: https://www.ebiografia.com/edvard_munch/

Fig. 33 - Garotas na ponte, (1899)



Fonte: <https://arteeartistas.com.br/biografia-de-edvard-munch-e-suas-principais-obras/>

Fig. 34 - O Sol (1909)



Fonte: <https://arteeartistas.com.br/biografia-de-edvard-munch-e-suas-principais-obras/>

A obra “A Menina Doente” (1886) retratava a irmã Sophie, numa série de seis pinturas sobre o mesmo tema. “Amor e dor” (1895), “Ansiedade” (1894), “Melancolia” (1891) e outras obras que expressavam o mesmo sentimento de tristeza e dor, foram criadas na mesma época. Entre 1908 e 1909 ao perceber a necessidade de ajuda, Edvard Munch se internou numa clínica psiquiátrica na Dinamarca pois, bebia demais, apresentava também um quadro de insônia e alucinações. Após receber alta do hospital, com uma mudança em sua forma de pensar, foi convidado para decorar a Universidade de Oslo, neste momento, suas pinturas já apresentavam tons mais claros e leves, foi quando pintou os murais: “O Sol”, “A História” e “Alma Mater.” Isso se deu entre 1910 e 1915. Realizou exposições e se sentia realizado. Sua obra “O Sol” encontra-se no enorme espaço da frente do auditório da Universidade de Oslo. A iluminação dos raios do sol, a água, o verde, enfim, o cenário representado, denota um outro momento do artista. Realizou exposições e se sentia realizado. Com mais de 80 anos esse artista nos deixou, em janeiro de 1944.

Outro artista desta época a destacar é Francisco de Goya (1746-1828), desde os seus 13 anos de idade ele recebeu formação em desenho e logo se tornou o mestre de artistas Aragoneses, na Academia que frequentava foi seguido um típico programa do ensino de Belas Artes, baseado na prática do desenho em etapas, sendo este Método oriundo da tradição italiana e sistematizado por Leonardo, Vasari e Zuccaro e completado pelos Carracci.

No entanto, sua teoria que incluía a simetria, anatomia e perspectiva também fazia parte do ensino acadêmico, sendo o “desenho” considerado por muitos artistas da época como fundamental, era um método auxiliar em seu trabalho. No Museo del Prado está exposto o livro de artista” chamado “Caderno italiano” onde esse artista escreveu e fez vários desenhos com pincel, como era comum no século XVIII. As atividades acadêmicas muitas vezes incluía copiar obras barrocas, sendo estas concluídas com aguada como os desenhos no caderno de José del Castillo (1737-1793).

Em seu caderno Goya representava cópias de obras de artistas e desenhos de modelos vivos cobertos com panos. Em suas grandes obras usava o desenho na fase inicial, buscando esclarecer as linhas da composição, a utilização de giz sobre papel colorido, embora incomum na época, fazia parte de seu método criativo, eficaz para estudar a iluminação, Goya e outros artistas de sua época, como Fuseli e Flaxman usavam o desenho como base, utilizaram técnicas não estritamente acadêmicas ou formais, o que se pode observar no retrato da Rainha Maria Luísa de Parma, exposto na Biblioteca Nacional da Espanha, feito com lápis de cor pelo artista, Antônio Carnicero.

Fig. 35 - Antonio Carnicero, Retrato de María Luisa de Borbón, entre 1802 e 1804, lápis de cor e grafito sobre papel vergê amarelento, 407 x 290 mm, falanda © Biblioteca Nacionalda Espanha, DIB-18-1-8411



Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Antonio-Carnicero-Retrato-de-Maria-Luisa-de-Borbon-entre-1802-e-1804-lapis-de-cor-e_fig4_305877251

Fig. 36 - Francisco de Goya, A nude



Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Francisco-de-Goya-A-nude-woman-beside-a-brook-Album-F-1812-20-Pincel-e-tinta_fig11_305877251

IMPRESSIONISMO

O movimento impressionista surgiu em 1874, com o objetivo de fazer uma, continuaram, e fizeram oito exposições e depois se separaram.

O quadro abaixo foi pintado por Claude Monet em 1872 na França, e esta obra deu nome ao movimento, se tornando uma obra que gerou muitos debates acerca de sua pintura, amanhecer ou entardecer, qual data e horário do desenvolvimento de sua criação, essas são discussões de anos.

Fato é que esta obra apresenta a principal característica dos impressionistas, capta a luz natural na tela. Daí a dúvida de historiadores da arte, como foi capturada esta iluminação, se perguntavam.

Abaixo podemos observar o quadro Impressão, nascer do Sol na Primavera de 1872.

Fig. 37 - Sol na Primavera



Fonte: <http://galeriadefotos.universia.com.br/>

Outro grande nome desta época é Pierre-Auguste Renoir (1841-1919), iniciou sua carreira de pintor criando estampas religiosas em tecidos quando era bem jovem. Tendo um talento inconfundível, ingressou na École des Beaux-Arts e em seguida, no ateliê de Charles Gleyre, onde conheceu Monet, Frédéric Bazille e Alfred Sisley. e outros jovens pintores. Foi em 1879 que algumas de suas obras alcançaram o sucesso.

Fig. 38 - "Lise com sombrinha" - 1867 de Renoir



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/28433765@N07/22542758556>

Vincent Van Gogh, pintor holandês, com a utilização de um novo código de cores, linhas e composições este artista surgiu com uma nova interpretação de mundo, a sua mente considerada doentia, apresentava na tela seus mais profundos sentimentos, paixões e sua arte considerada louca.

Segundo Walther & Metzger (2006), “a intensidade de suas obras adquiriu, de igual modo, uma qualidade palpável e significativa”. A vida de Van Gogh com suas

obras que exalam sentimentos conturbados e intensos promove ainda hoje discussões acerca do papel da arte na vida, saúde e doença dos artistas.

O passeio em sua paleta de cores proporciona um mergulho na mente desse fabuloso artista.

Fig. 39- Noite Estrelada. 1889. Óleo sobre Tela (73,7 × 92,1 cm) – Museu de Arte Moderna, Nova Iorque, EUA



Fonte: <https://arteartistas.com.br/>

A obra abaixo, em figuras marmóreas, foi criada em 1891 por Veloso Salgado (Giotto), faz alusão ao período renascentista ao observarmos o chão, a cor, as expressões bem detalhadas, as linhas do corpo, de aparência neoclássica com exploração do erótico, nos levam a um passeio pela história da arte.

Fig. 40 - Amor e Psyche (1891) - Veloso Salgado



Fonte: <http://www.museuartecontemporanea.gov.pt/ArtistPieces/view/98>

ART NOVEAU (ALPHONSE MUCHA)

O movimento Art Nouveau surgiu na França e seu nome provém da Maison de l'Art Nouveau, loja parisiense inaugurada em 1895 pelo marchand alemão Siegfried Bing (1838-1905) (STEPHEN,2010, p.346).

Mucha (1860-1939). Estudou na Academia de Belas Artes de Munique, e mais tarde na Académie Julian e na Colarossi Académie, a influência do artista mais marcante do período sobre outros ilustradores contemporâneos. Sendo pintor, desenhista, escultor, designer de joias e designer, exerceu influência em artistas de diferentes estilos. “Mucha correspondia a essa ideia, cultivando o ideal do artista multifacetado; ele não era somente pintor e desenhista, também executava esculturas e peças de artesanato, desenhava joias e chegou mesmo a fazer um projeto de decoração de interiores” (UIMER, 2006, p.6)

O Estilo Mucha tem influenciado enormemente os criadores de vários estilos de desenho/ilustração como mangá e outros, principalmente na exploração da figura feminina.

Fig. 41 - Alphonse Mucha (Alfons Maria) 1860 - 1939 Savonnerie de Bagnolet (ao lado) arte em mangá influenciada por Art Nouveau (autor desconhecido)



Fonte: <https://www.alamy.com/stock-photo-alphonse-mucha-alfons-maria-1860-1939-savonnerie-de-bagnolet-34438016.html>

BAUHAUS (PRIMEIRA ESCOLA DE DESIGN)

Grandes artistas do século XX como: Walter Gropius (1883-1969) - arquiteto alemão, Laszlo Moholy-Nagy (1895-1946) - design e pintor húngaro, Wassily Kandinsky (1866-1944) - artista plástico russo, Paul Klee (1879-1940) - pintor e poeta suíço, Josef Albers (1888-1976) - designer alemão, Marcel Breuer (1902-1981) - designer e arquiteto húngaro, Oskar Schlemmer (1888-1943) - pintor alemão,

Johannes Itten (1888-1967) - pintor e escritor suíço e Gerhard Marcks (1889-1981) - escultor alemão são os mestres da referida escola e representantes da BAUHAUS.

A cadeira “Wassily”, feita em aço e couro, criada em 1925, por Marcel Breuer é uma marca desta escola pela sua simplicidade.

Um destaque desta escola está na Arquitetura com linhas retas, formas geométricas; fachadas com muitas janelas, áreas arejadas, predominantemente brancas e “arquitetura reproduzível”, ou seja, os prédios uniformes.

Fig. 42 - Escola Bauhaus



Fonte: <https://www.todamateria.com.br/escola-de-bauhaus/>

Outra obra a destacar é este berço trabalhado com cores fortes e estilo simples, ele apresenta características típicas da arte moderna.

Fig 43 - Berço criado no início da Escola Bauhaus por Peter Keler



Fonte: <https://www.todamateria.com.br/escola-de-bauhaus/>

Fig. 44 - A "cadeira presidente" também foi intitulada "cadeira Wassily" em homenagem à Wassily Kandinsky



Fonte: <https://www.todamateria.com.br/escola-de-bauhaus/>

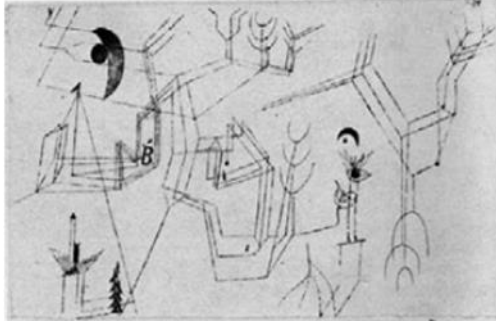
Wassaly Kandinsky (1886-1944), artista plástico de origem russa, professor da Bauhaus, foi introdutor da abstração no campo das artes visuais. De acordo com Fortuna (2006), Kandinsky quis propagar uma teoria da forma, uma teoria para dar conta ao movimento abstracionista, do qual ele foi um dos fundadores. Em suas obras utiliza-se de (ponto, linha e plano) para a construção da arte abstracionista, uma valorização dos sentimentos ao criar.

De acordo com Menon (2014):

Assim como a ciência, a pintura para Kandinsky reivindica o poder de descobrir e descrever o universo microscópico e o macroscópico com suas leis matemáticas e formas abstratas, por meio de uma analogia com o sensível objetivado, não na sua representação conceitual, mas sim, na linguagem formal da pintura abstrata (MENON, 2014, p. 134).

Para Kandinsky (1989), “o ponto é o elo entre o interior e o exterior”. Já Klee (1973), que estudou com Pablo Picasso (1881-1973), para ele ‘o ponto não é sem dimensão, mas sim executa o movimento zero’, para ele a sequência de pontos descreve uma linha que é a trajetória de um movimento. Este artista demonstrou desenvoltura em diversos estilos como, Cubismo, Expressionismo, Construtivismo e o Surrealismo. Sua forma única de expressão pictórica, o destacou na história da arte moderna. Abaixo observamos dois segmentos das artes em que se expressava este artista, inter-relação entre as artes visuais e a música, seus desenhos com a bico de pena, e ao lado O olho de Bethoven, no caderno de geometria analítica do artista.

Fig. 45 - O olho de Bethoven de Paul Klee



Ex.15 – Paul Klee, *Desenhando com a fermata*, 1918.209. Bico de pena, 15.9x24.3 – Paul Klee Foundation, Kunstmuseum, Bern.



Ex.1 – Paul Klee, *O Olho de Beethoven* do caderno escolar de geometria analítica do artista. Felix Klee, Berna, 1898, p.154; caneta, tinta e lápis, 23 x 18,5 cm.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/362047257529061568/>

Na foto abaixo, observa-se um dos momentos de interação entre estes grandes artistas em 1927, ambos da escola de arte e arquitetura Bauhaus.

Fig. 46 - Paul Klee e Wassily Kandinsky, em foto de 1927, de Nina Kandinsky



Fonte: <https://www.pinterest.it/pin/212865519868664988/>

Fig. 47 - Paul Klee - Mulher com roupa típica, 1940 - 48 x 31,3 cm, cola colorida sobre papel sobre cartão - Zentrum Paul Klee, Berna.jpg



"Senecio" - Paul Klee - 1922

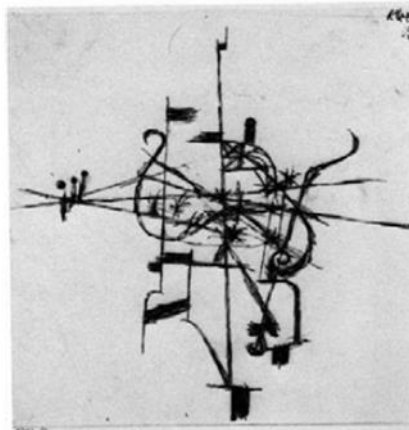


Fonte: https://paintingandframe.com/prints/paul_klee_head_of_a_man-21070.html

A obra de Klee com uma linguagem abstrata e com marcas do cubismo, apontava um momento importante da história ocidental com a ascensão do nazismo. Desenvolveu a Teoria da Forma e Cadernos pedagógicos, de geometria. Segundo Marçal (2009):

Além do reconhecimento como artista e teórico das artes visuais e um dos principais mestres da Bauhaus (DROSTE, 1994), Paul Klee também foi reconhecido como músico, chegando a fazer parte, como violinista, da Orquestra Municipal de Berna, além de participar de outros grupos musicais. (MARÇAL, 2009).

Fig. 48 - Música Moderna



Ex. 14 - Klee, Paul, *Instrumento de Música Moderna*, 1914.10. Bico de pena, 17.2x16.9 - Felix Klee, Bern.

Fonte: <https://sarauparatodos.wordpress.com/2014/09/17/arte-e-musica-paul-klee/>

ARTE PÓS-MODERNA

Para dar início a esta época considero oportuno sinalizar estas reflexões: O teórico Mário Pedrosa disse, “redesenha o legado de nossa estética moderna e sinaliza os vínculos com seu próprio tempo” (Pedrosa, 2003, p.2).

Desta forma, o autor aponta a relevância de buscarmos referências no passado para as coisas presentes.

Ainda, podemos observar em sua reflexão:

Se a vida de Cézanne nos ensina alguma coisa, é o desprendimento do homem diante de sua arte. Esta deixa de ser uma profissão, uma ambição de glória ou de riqueza, um fim prático, para tornar-se um aprender eterno. (op. cit.).

Com estas palavras o autor expõe que a arte é um eterno aprendizado. E Foucault nos convida a pensar:

A que chamamos pós-modernidade? [...] Devo dizer que tenho uma certa dificuldade em responder a esta questão [...] porque nunca compreendi completamente o que se queria dizer quando se empregava o termo modernidade. (FOUCAULT, APUD SMART,1993).

Em seu Livro Cultura pós-moderna Connor (1992, p.57) nos expõe sua visão, “pós” de pós-modernismo “não significa a fadiga de quem chega atrasado”, mas a liberdade e autoafirmação dos que “despertam do passado”.

Com objetivo de esclarecer as diferenças existentes entre o Moderno e o Pós-moderno utilizaremos a tabela de oposições de Hassan, A espiral vertiginosa, também usada por Barreto (2001), nela ele polariza a forma e a antiforma.

Tabela 01 – Tabela proposta por Barreto (2001)

Tabela proposta por Barreto (2001: 40)	
Modernidade	Pós-modernidade
Racionalidade	Crítica da razão/irracionalismo
Pensamento de unidade	Pensamento da 'diferença'
Totalidades sistemáticas	Fragmentação assistemática
Estrutura	Desconstrução
Sentido ético	Vazio ético
Crítica das ideologias	Fim da ideologia
Vivência crítica da crise	Convivência acríica da crise
Superstição do 'novo'	Reciclagens e revivalismos
Arte do profundo e do elementar	Arte do superficial e do acidental

Fonte: <https://www.revistas.usp.br/caligrama/article/view/64693>

Um dos nomes que gostaria de destacar também deste período é Jean-Michel Basquiat (1960-1988), seu estilo artístico seguia uma tendência neoexpressionista, podendo ser chamado de “primitivismo intelectualizado”. Em seu trabalho utilizava as palavras, preferencialmente terminologias médicas, pois acreditava que por estarem obscuras dava vontade de lê-las. Em seu obituário está escrito: “Basquiat seria o único artista negro a sobreviver ao rótulo de grafiteiro e a encontrar um lugar permanente como pintor negro no mundo artístico branco”.

Pelo fato de utilizar o detalhamento das figuras em sua forma mais primitiva, isso aproxima sua obra das pinturas rupestres, conforme imagens abaixo.

Fig. 49 - Philistines de Jean-Michel Basquiat



Fonte: <https://www.b9.com.br/129460/obras-aclamadas-de-jean-michel-basquiat-ganham-tour-virtual/>

CUBISMO (PICASSO)

De acordo com Greenberg, (1958), a colagem é o passo fundamental, a chave para se compreender tanto a pintura, como a escultura modernas:

Uma vez capaz de apreciar a colagem, ou papiers collés, tal como foi praticada pelos mestres cubistas, pode-se entender sobre o que foi a pintura desde que Manet começou a achatá-las suas formas.

Fig. 50 - Veloso Salgado ou Giotto (1864-1945)



Fonte: https://www.wikidata.org/wiki/Q60312993#/media/File:Menina_com_bandolim_-_Veloso_Salgado.png

O pintor português, Giotto fez sua versão da Menina com bandolim

Fig. 51 - Menina, tocando, um, bandolim (Girl Playing a Mandolin) Henri Lebasque Pintor do pós-
impressionismo



Fonte: <https://coopemmuseupicasso.wordpress.com/2016/11/17/menina-com-bandolim-1910/>

Fig. 52 - Menina com bandolim – 1910 Picasso - Pintor do Cubismo



<https://www.itravelwithart.com/henri-lebasque-the-french-post-impressionist/>

Esta pintura teve origem em Cadaques, num período de férias de Picasso com Fernande Olivier. Um trabalho desenvolvido com linhas justapostas em tons escuros nos contornos da figura, com seu desenho interno dividido em elementos geométricos que interpenetram.

Ao desenvolver esta obra percebe-se que a preocupação do autor não era reproduzir mimeticamente a figura humana e sim a natureza objetiva do tema.

Gostaríamos de apresentar também a obra de Henri Lebasque, pintor francês pós-impressionista, que em com o mesmo tema e uma outra abordagem, utiliza-se de cores vibrantes e jogo de luzes, sendo suas preferencias as paisagens do Sul da França e pinturas sensuais femininas.

Outra obra de destaque do artista Picasso e símbolo do cubismo é Guernica, uma obra que tem a representação dos efeitos da guerra sobre o homem, datada de 1937, a escolha das cores em tons escuros, preto, cinza e o branco para contrastar tem a intenção de intensificar o sofrimento enfrentado, causando o horror que expõe as figuras, resultado do bombardeio da cidade Guernica em 1937. “O Cavaleiro Azul”, de Franz Marc (1880-1916) e Wassily Kandinsky (1866-1944), criado em 1911, é considerado um dos pontos altos do movimento expressionista.

Fig. 53 - Guernica - Esta obra representa o bombardeio da cidade de Guernica durante a Guerra Civil, em abril de 1937. De enormes dimensões, 3,50 m X 7,80 m, ela está pintada em branco e negro e uma grande variedade de tons cinza.



Fonte: <https://www.culturagenial.com/quadro-guernica-de-pablo-picasso/>

3.3 TIPOS DE PINTURAS

A pintura sempre esteve presente na história da humanidade. No período pré-histórico os materiais da natureza eram explorados na pintura rupestre. Extraídos da natureza matérias como carvão, sangue, ossos, vegetais, cinzas e raízes davam formas e cores às pinturas feitas nas paredes das cavernas.

A partir do século V ao XV a pintura ganhou destaque como ARTE. No final do século XIX, surge a fotografia. Em 1839 foi desenvolvido um processo fotográfico por Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833) e Louis Jacques Mandé Daguerre (1787-1851). Apesar do governo francês ter adquirido a patente, o invento logo passou a ser domínio público. Logo Louis Daguerre e o filho de Joseph Niépce, Isidore, passou a receber por isso, e fez o anúncio:

A descoberta que comunico ao público está entre as poucas que, por seus princípios, seus resultados e a promissora influência que deverá exercer sobre as artes, se situam naturalmente entre as mais úteis e extraordinárias invenções [...] (LOUIS DAGUERRE, 1838)

Deste modo, passou a fazer parte dos registros históricos a fotografia.

Outro tipo de pintura é a Pintura figurativa e abstrata, esta retrata a representação pictórica de um tema, podendo este ser uma paisagem, podendo esta ser real ou não. Deste modo, ficou claro que era possível lidar com as realidades externas ou não, podendo expressar as sensações do artista. Neste tipo de pintura a sombra e a luz tem um papel simbólico, utilizam o mundo como referência, imitando a realidade. O objetivo do uso da luz é criar um espaço tridimensional, valorizando os pontos que quer destacar com a iluminação.

São três os tipos de técnicas para o desenvolvimento e criação deste tipo de pintura, sendo estes:

- **Técnicas Pictóricas:** Neste tipo de pintura o uso do ponto, da linha, da perspectiva e das cores e a forma como estes se relacionam dão origem a composição.

- **Perspectiva Cônica:** Nesta perspectiva a utilização dos pontos de fuga, transmitem ao observador a aparência assumida pelas formas.

- **Chiaroscuro:** Neste tipo de trabalho a utilização da luz e da sombra, criam a ilusão de volume, de tridimensionalidade em superfície plana.

Existem três modos de representar esta luz, podendo ser por meio da luz direta, natural (solar) ou artificial (lâmpadas, velas...). A luz natural ainda pode se apresentar em um fecho de luz ou difusa. Para que possamos entender, ao utilizarmos a luz natural em primeiro plano, os demais componentes da composição não ganham foco direto. Quando a utilizamos em segundo plano, o ambiente interno ganha luz artificial difusa, porém mais fraca do que o primeiro plano.

Fig. 54 - O Chamado de São Mateus. Caravaggio, 1600.

Óleo sobre Tela, 340 x 322 cm. Contarelli Chapel, Church of San Luigi dei Francesi .



Fonte: https://www1.folha.uol.com.br/folha/galeria/album/p_20030518-roma_02.shtml

Nesta obra de Caravaggio (1600), o ambiente é iluminado pelo fecho de luz, tornando dinâmica a obra, estimulando o olhar do observador.

A partir do século XIX, a luz artificial (proveniente das lâmpadas) ganha espaço nas obras de artistas impressionistas parisienses, mudando a estética das obras, a variação de tons e texturas passam a ser utilizadas nos retratos das mulheres da época.

A luz refletida, quando a luz é representada em diferentes objetos que compõe o quadro, cria-se uma riqueza de detalhes.

A luz translúcida, quando ao retratarmos um ambiente, observamos a presença de outros fatores como, fumaça, poeira ou neblina, isto interfere na intensidade da luz.

Ao falarmos da sombra, podemos dizer que esta também tem (3) três formas de se apresentar: Sombra Própria, é a parte não iluminada do objeto que recebe a luz. O Sfumato, é quando se gera o gradiente entre tonalidades, significa evaporar como “fumaça”. A Sombra Projetada, ocorre quando a sombra projeta do objeto iluminado para o ambiente. No caso da Sombra Gradiente, ocorre quando a luz se espalha sobre o ambiente.

Esta obra foi utilizada aqui como exemplo por considerarmos que pode contribuir muito com o entendimento do tema proposto.

Após um breve passeio através do tempo pelos movimentos artísticos, nos ateremos às definições de arte tradicional e digital e suas contribuições ao tema proposto.

3.4 Arte Tradicional

Desde os primórdios a arte mostra-se presente na história. Sem dúvida, pode-se afirmar que se trata de uma necessidade de expressão do ser humano, surgindo como fruto da relação homem/mundo. Por meio dela, a humanidade expressa suas necessidades, crenças, desejos, sonhos e até mesmo suas decepções.

A arte em todas as modalidades tem seu papel social. Segundo Stravinsky em sua *Chronique de ma vie* (Crônicas de minha vida), “A arte é, em primeiro lugar, uma contribuição para o alargamento da consciência e para a modificação do homem e da sociedade” (STRAVINSKY, 1971). Segundo Archer, havia a arte, que era uma coisa, e havia as coisas que as pessoas diziam e escreviam sobre ela, que era outra coisa. Enquanto o minimalismo tinha achado que o significado de um objeto de arte jazia, em certa medida, “fora” dele, nas suas relações com o meio ambiente, o conceitualismo, atraiu as tarefas da crítica e da análise para a esfera do fazer artístico (ARCHER, 2008, p. 77).

Podemos também destacar os pensamentos de Vygotsky descritos em seu Livro *Psicologia da Arte*, onde descreve que a arte é, simultaneamente, forma e

conteúdo; é expressão e intenção, é razão e emoção. O objeto de estudo, para Vygotsky (1965/1999b), ultrapassa a posição individualista de quem cria ou usufrui da obra de arte; trata-se da análise da estrutura psicológica da obra, onde o autor destaca o potencial criativo do homem diante de sua obra.

Ao discorrer sobre a catarse que é o efeito emocional da tragédia sobre o espectador, Vygotsky revisa a definição desse termo para alguns autores; após falar sobre gêneros literários como o drama, o romance, a tragédia e a comédia, poesia, o teatro e outros, ele aponta que, na pintura, os elementos de contraposição entre formas e valores levam à superação através da catarse. Deste modo, a obra de arte, para Vigotski (1965/1999b), suscita sentimentos contraditórios que provocam um curto-circuito transformador, gerando uma nova organização psicológica (ZANATTA & SILVA, 2017).

Pereira nos convida a pensar do seguinte modo, a estética está no olhar de quem vê. Ao contrário de perguntar o que é arte ou se isso é uma obra de arte, vale tomar em questão a experiência de algum objeto, situação, acontecimento ou processo naquilo que ele tem em termos de potencial artístico, ou seja, naquilo que o configura como um acontecimento estético. (PEREIRA, 2011, P. 113).

3.5 Arte Digital

A Arte Digital é aquela que se produz no ambiente gráfico computacional (Ciberespaço), tendo por objetivo criar obras de arte multimídia por intermédio de software e hardware, em um espaço virtual.

Castells apud lastres (1999) sugere alterações no modo e características de trabalho e apontaram:

[...] a nova ordem como sociedade rede (network society): resultante da revolução das tecnologias da informação e da reestruturação do capitalismo. A nova ordem é então caracterizada pelo formato organizacional interativo pela transformação das bases materiais da vida, do espaço e tempo, bem como pela cultura da realidade virtual construída por um sistema de mídia pervasivo, interconectado e diversificado. (CASTELLS APUD LASTRES, 1999)

Como destaca William John Mitchell (2001), quando apela para a inerente mutabilidade da imagem digital, que apelida ironicamente de bricolage eletrônica (eletrobricolage):

Uma imagem digital pode ser feita parte por digitalização de uma fotografia, parte por imagem sintetizada no computador e parte por "pintura" eletrônica - tudo suavemente fundido num todo aparentemente coerente. Ela pode ser fabricada a partir de arquivos encontrados, lixos do disco, detritos do ciberespaço. A imagética digital dá sentido e valor aos *ready-mades* computacionais por apropriação, transformação, reprocessamento e recombinação; entramos na idade da bricolagem-eletrônica. (MITCHELL,2001).

Em outras palavras, as "ferramentas computacionais para transformar, combinar, alterar e analisar imagens são tão essenciais para o artista digital como pincéis e pigmentos são para um pintor, e o entendimento dessas, é fundamental para o ofício da imagem digital" (MITCHELL,1994, p.7).

3.6 Cor e Tipografia

Cor

Para falarmos de cor precisamos entendê-las. No campo da comunicação visual a cor é fundamental pois, acrescenta dinamismo e torna a informação mais atrativa, no entanto, é necessário disciplina em seu uso, sendo usada de modo organizado pode enriquecer o trabalho do designer.

As cores tem a capacidade não só de ajudar na comunicação como também tem papel fundamental na identificação de marcas, produtos e conceitos. Pode também representar estados emocionais, como por exemplo, o preto é culturalmente associado no ocidente ao luto, à morte, mas também é a cor representa a elegância e o estilo. O branco no ocidente representa a pureza, escolhida como a cor dos vestidos de noiva, no entanto, na cultura oriental o mesmo branco é a cor do luto e da morte. A cor vermelha no oriente quando associada ao branco significa alegria, e a mesma cor na Índia por ser considerada a cor da pureza, é escolhida pelas noivas.

Continuando a falar das cores para os chineses o azul está associado à imortalidade, na religião judaica é uma cor sagrada, enquanto na Colômbia se associa a sabonetes. A cor verde na China, quando utilizada em um chapéu, indica que uma esposa está sendo infiel. O mesmo verde na França tem conotações

negativas, não devendo nem mesmo ser escolhida para embalagens. O cinza na sociedade ocidental simboliza a ausência de amor ou a solidão. O marrom na Colômbia, é considerada uma cor que desestimula as vendas e na Índia é a cor do luto. O amarelo no ocidente representa felicidade e alegria e na cultura asiática é uma cor sagrada e imperial.

Deste modo, podemos reconhecer a importância de um profissional designer conhecer estas informações a respeito das cores visto que, ao atender um cliente dependendo de sua origem, precisa estar atento ao significado cultural da cor para compor um projeto.

Outro ponto ao qual é preciso estar atento ao trabalhar num livro é a iluminação e o efeito das cores. Sobre diferentes condições de iluminação, pode-se conseguir efeitos impressionantes.

A terminologia básica das cores utilizadas pelo designer é entendida a partir das tabelas:

Cores primárias, são as que podem ser combinadas para produzir uma gama de cores. O olho humano tem uma visão tricromática onde seus receptores são sensíveis a cada uma das cores primárias aditivas de luz: vermelho, verde e azul. Para o trabalho do designer é preciso também conhecer as cores primárias subtrativas: ciano, magenta e amarelo que são cores utilizadas para reproduzir as cores primárias aditivas em um processo de impressão em quatro cores.

Nas cores aditivas a luz branca é feita de vermelho, verde e azul claro – primárias aditivas. As primárias subtrativas funcionam da mesma forma, quando duas são combinadas formam uma aditiva primária, quando todas são combinadas, geram o preto. Essas são as primárias utilizadas no processo de impressão em quatro cores para reproduzir as primárias aditivas.

As cores secundárias, são construídas a partir de duas cores primárias em proporções iguais. As cores secundárias são, o vermelho, o verde e o azul (aditivas primárias) no espaço das cores subtrativas.

As cores terciárias, tem misturas ou intensidades iguais às das cores primárias e cores secundárias adjacentes na roda de cores. São equivalentes à

mistura de duas cores primárias nas proporções 2:1 e 1:2, sendo que esta relação tem como resultado um matiz forte e é normal na mistura de tintas de impressão. São três as cores terciárias: vermelho-alaranjado, amarelo-alaranjado, amarelo-esverdeado, azul-esverdeado, azul-violeta e vermelho-violeta.

Ao fazer impressão em quatro cores pode-se misturar as cores primárias, secundárias e terciárias e produzir uma gama ampla de cores:

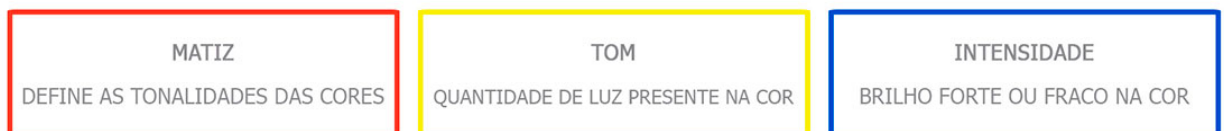
Agimos e interagimos com as imagens sem percebermos o quanto elas impregnam o mundo contemporâneo transmitindo e moldando valores fundamentais da nossa cultura. Estas imagens não falam por si sós, mas expressam e dialogam constantemente com modos de vida típicos da sociedade que as produz. (NOVAES,1998: 116).

Fig. 55 - Teoria das Cores (Primárias, Secundárias, Terciárias)



Fonte: <https://www.page1.com.br/tipos-de-cores/>

Figura 56 - Matiz, Tom, Intensidade



Fonte: <https://www.page1.com.br/tipos-de-cores/>

Podemos também falar de Lawrence Herbert que em 1963 desenvolveu a Escala Pantone que faz a identificação de cores por uma ordem numérica, esta escala permite fazer impressões em cores metalizadas ou fluorescentes. Com isso vimos que, imagens e cores quando escolhidas com cuidado e propriedade técnica podem contribuir com o resultado positivo de um projeto.

Segundo Flusser (2007), imagens são superfícies que representam algo e como tal, possuem um conteúdo passível de leitura. Estas superfícies (fotografias, pinturas, vitrais ou inscrições rupestres) possuem uma quantidade ilimitada de informações que contam e carregam o mundo em que vivemos.

As imagens dialogam com o leitor:

Agimos e interagimos com as imagens sem percebermos o quanto elas impregnaram o mundo contemporâneo transmitindo e moldando valores fundamentais da nossa cultura. Estas imagens não falam por si só, mas expressam e dialogam constantemente com modos de vida típicos da sociedade que as produz. (NOVAES, 1998: 116).

Ainda sobre a relevância das cores no projeto tipográfico:

Uma cor pode atrair você. “Cor” é uma parte curiosa da terminologia tipográfica: aqui não tem nada a ver com a cor no sentido usual. Em vez disso, ela descreve o tom geral de preto que um texto impresso parece ter – a impressão geral, se preferir. Esse é o resultado da média visual de formas arrojadas, leves ou pesadas, formas espaçosas. Você pode decidir por formas amplas e arredondadas ou escolher outra direção e optar por letras mais estreitas. A atmosfera que você deseja criar pode guiá-lo: extrovertida ou sóbria, e assim por diante (UNGER, 2007:109).

Tipografia

Para falarmos de tipografia é importante dizer que ela nasceu de um conflito, em meados do século XV (1445, ano da invenção da Tipografia) por Gutemberg que foi chamado de “coisa do demônio” quando os copistas viram sua arte manual ser substituída por uma prensa, que por ser um invento revolucionário promoveu o acesso de todos à informação, expandindo a cultura, visto que antes os livros copiados estavam acessíveis somente aos abastados, aos mercadores e principalmente ao clero.

Já no Século XIX (1814), ano que foi inventada a primeira máquina de impressão cilíndrica, pois até aí todo o trabalho tipográfico tinha sido manual, quer na composição, quer na impressão.

Para que se desse o trabalho final, várias especialidades precisavam estar envolvidas desde a fabricação do papel, o fundidor de caracteres, compositor, impressor, encadernador, chegando ao fotograrador um pouco mais tarde. Com o advento da Revolução Industrial, onde a revolução das ideias nasceu a necessidade de mudança, a arte manual não mais atendia o objetivo. Deste modo após três

décadas a “máquina cilíndrica impressor” deu lugar a ‘rotativa’ que impulsionou a impressão de livros e jornais, visando a expansão da leitura por todas as pessoas.

Nesta época eram chamados de caixistas aqueles que eram responsáveis por compor, através de caixas de tipos, apenas os textos corridos. Com o crescimento da demanda foram necessários mais e mais pessoas para atendê-las. Com isso delegou-se aos especialistas a arte da paginação ou formação das páginas, a composição de títulos, únicos sendo realizada apenas por tipógrafos profissionais, os quais também elaboravam os anúncios e outros.

Com o passar das décadas, por motivos políticos e as mudanças tecnológicas, houve necessidade de mudanças nos gráficos para atender a demanda social. Com o desenvolvimento técnico, com a informatização nasce o Desktop Publishing, no entanto, é preciso destacar que outros profissionais foram afetados por esta mudança como: desenhistas, designers, criadores artes-finalistas e outros.

Segundo Paulo Heitlinger:

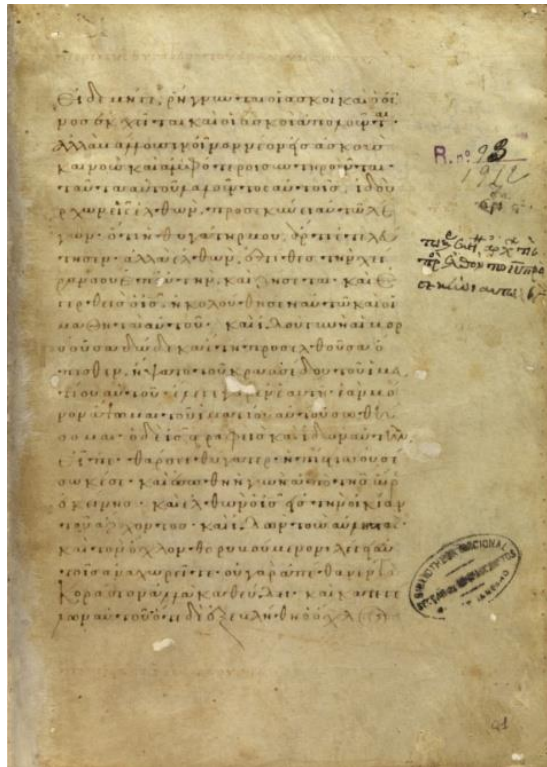
Nos primeiros anos da Internet, os designers ainda consultavam enormes catálogos impressos ou faziam o download de amostras. Hoje, todas as fontes são licenciadas online, seja no minishop pessoal dum designer ou nas galerias dos gigantes da indústria, como o FontShop. Canais de distribuição como o MyFonts abriram o mercado até para principiantes no Typeface Design. (HEITLINGER,2016).

Com este comentário entendemos que houve uma mudança significativa no acesso e distribuição das informações. Agora vamos mostrar com respeito ao tipo de letra propriamente dito e um pouco de sua história.

LETRAS E SÍMBOLOS

Por volta do século IX a.C. foi desenvolvido o alfabeto da língua grega, utilizado até os nossos dias.

Fig. 57 - O mais antigo documento da Biblioteca Nacional é um manuscrito grego, provavelmente datado do século XI



Fonte: <https://www.bn.gov.br/acontece/eventos/2019/08/introducao-ao-grego-catalogacao-obras-raras>

A escrita Etrusca

Entende-se que sua origem é do Paleolítico, seu alfabeto tem sua origem numa forma de grego arcaico, com 26 caracteres que variavam de acordo com o local.

Fig. 58 - Etruscos



Fonte: <http://es.paperblog.com/los-etruscos-204893/>

A escrita Romana

Nos finais do séc. VII a.C fizeram uma adaptação no alfabeto grego motivado pela convivência com os etruscos. O alfabeto contém 23 letras. As letras A, B, E, Z, I, K, M, N, O, T, Y e X, foram adaptadas quase sem alterações, a partir dos originais gregos. Outras foram remodeladas para formar as letras C, G, L, S, P, R e D.

Fig. 59 - Romana Quadrata. Documento manuscrito do séc. IV de Vergilius Augusteus



Fonte:

https://es.wikipedia.org/wiki/Vergilius_Romanus#/media/Archivo:RomanVirgilFolio001rEclogues.jpg

Anteriormente neste trabalho, foi abordado sobre o manuscrito iluminado comum na idade média, O Livro de Horas. Estes eram encomendados e tinham como objetivo trazer as orações que deveriam ser realizadas em horas específicas do dia, neles continham desenhos e iluminuras.

Fig. 60 e Fig. 61 - Black Hours (18v/19r); New York, Pierpont Morgan Library – 1475: Livro de Horas de Margarida de Cleves – 1395-1400 (Museu Gulbenkian/Lisboa) | Tamanho: 14 x 10,5 cm



Fonte: <http://www.turomaquia.com/o-que-eram-os-livros-de-horas/>

Segundo Alves e Salcedo (2017), “o manuscrito medieval tinha como suporte inicial o pergaminho, o qual era guardado em forma de rolos e posteriormente de

códex - folhas de pergaminho juntos ou costurados e organizadas em cadernos”. A passagem do rolo para o códice ocorreu depois do início da era cristã, durante o Império Romano.

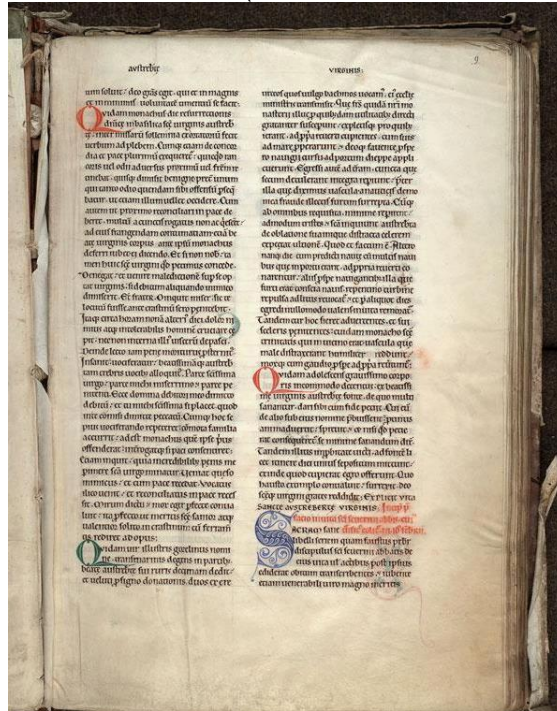
Em Umberto Eco (2003, p. 80-82) lemos:

Aproximamo-nos daquele que fora o local de trabalho de Adelmo, onde estavam ainda as folhas de um saltério com ricas iluminuras. Eram folia de vellum finíssimo – rei dos pergaminhos – e o último ainda estava preso à mesa. Apenas esfregado com pedra-pome e amaciado com gesso, fora lixado com a plina e, dos minúsculos furos produzidos nas laterais com um estilete fino, tinham sido traçadas todas as linhas que deviam guiar a mão do artista. A primeira metade já estava coberta pela escritura e o monge tinha começado a esboçar as figuras nas margens. [...] As margens inteiras do livro estavam invadidas por minúsculas figuras que eram geradas, como por expansão natural, pelas volutas finais das letras esplendidamente traçadas: sereias marinhas, cervos em fuga, quimeras, torsos humanos sem braços que se espalhavam como lombrigas pelo próprio corpo dos versículos. [...] Eu seguia aquelas páginas dividido entre a admiração muda e o riso, porque as figuras conduziam necessariamente à hilaridade, embora comentassem páginas santas. (ECO, 2003 p. 80-82).

Uma técnica desenvolvida na idade média foi a caligrafia, ou seja, a arte de desenhar as letras. O copista medieval desenhava as letras, usavam a pena para treinar sendo que a letra vertical objetivava dar legitimidade ao texto, e a letra cursiva também conferia a rapidez na escrita.

O verbo latim “illuminare” deu origem ao termo iluminura que são imagens que dão vida aos escritos medievais lhes conferindo um suporte imagético complementar (ou decorativo). Um costume nas iluminuras era a letra capitular (letra maiúscula nas primeiras margens do texto para iniciar a seção, para as quais a cor escolhida era geralmente o vermelho e após o verde e o azul) e continha desenhos em seu interior. A letra capitular ou letra capital inicia o parágrafo e tem maior dimensão que o restante corpo do texto.

Fig. 62 - Capitulares dividindo o texto em seções | Biblioth que virtuelle des manuscrits m di vaux (BVMM)



Fonte: <https://www.plau.design/post/o-que-sao-capitulares>

Fig. 63 - Medieval Gothic alphabet font. Old uppercase and lowercase letters, symbols and numbers. Stock vector typescript for your design.

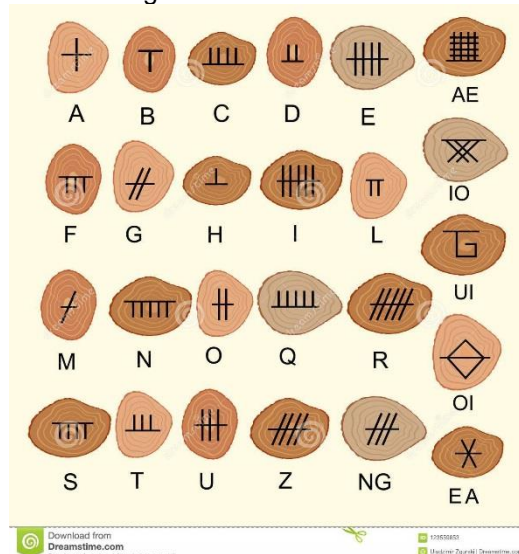


Fonte: imagens royalty-free

Os s mbolos celtas

Os Celtas viveram entre 1200 a.C. e 500 d.C, utilizavam em sua comunica o o alfabeto Ogan, por vezes denominado "alfabeto celta das  rvores". Utilizavam alguns idiomas como ga lico e o bret o. O povo respons vel pela inven o da escrita (tudo no per odo de 3100 a 3000 a.C.) s o os Sum rios. Os primeiros sinais escritos s o pictogr ficos.

Fig. 64 - Símbolos Celtas



Fonte: <https://pt.dreamstime.com/illustration/alfabeto-celta-antigo.html>

O povo celta é responsável também pela popularidade de alguns símbolos, que até hoje são muito utilizados como:

- Tríscele ou Triskle – um símbolo que deriva do idioma grego, significando “três pernas” representava três estágios de uma pessoa: vida, morte e renascimento.

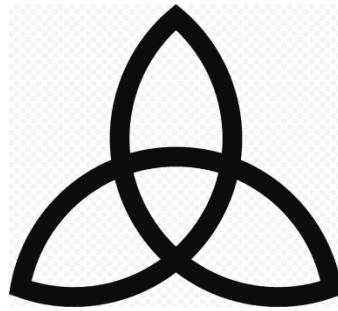
Fig. 65 - Símbolos Celtas – Tríscele/Triskle



Fonte: <https://www.historiadomundo.com.br/celta>

- Triquetra – Uma figura de forma triangular que possui três arcos interligados entre si. A triquetra tinha forte relação com a religião praticada pelos celtas também com sua visão de mundo e também foi aculturada pelos cristãos.

Fig. 66 - Símbolos Celtas – O nó celta



Fonte: <https://www.historiadomundo.com.br/celta>

•Crann Bethadh (A árvore da Vida)

Árvore da vida celta, também conhecida como Crann Bethadh. Representava o equilíbrio e a harmonia das forças da natureza.

Fig. 67 - Símbolos Celtas – A árvore da Vida



Fonte: <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/arvore-vida/>

A CALIGRAFIA JAPONESA

Esta técnica surgiu na China 1.300 a.C e foi introduzido no Japão pelo budismo, sendo mais difundida a partir do século VI d.C. Esta escrita denominada *Shodo*, que significa “o caminho da escrita”. E é assim, que a arte se dá no papel, como se fosse um caminhar dos traços. Segundo Etsuko Watanabe, que hoje tem esta técnica de escrita são: pincéis, tinta, um apoio para pincel e papel de arroz.

Os componentes necessários para a escrita japonesa são: *suzuri* (tinteiro), que serve para colocar a tinta; o *bunchin* (peso de papel) que mantém o papel fixo, sendo, geralmente, de ferro ou cerâmica; o *washi* (papel de arroz) que é feito artesanalmente (não possui aditivos químicos e tem a durabilidade maior que os papéis comuns); *fude* (pincel) com tamanhos e espessuras diferentes para cada tipo de traço e o *sumi* (bastão de tinta). No Japão, o *Shodo* é usado para escrever

poesias, canções e frases soltas e pode ser emoldurado. O objetivo dos estudos constantes é a busca pela perfeição dos traços. Esse tipo de escrita é feita da direita para a esquerda, assim como a leitura.

Fig. 68 - Caligrafia Japonesa, ideogramas em Kanji para AMOR, PAZ, SAÚDE



Fonte: <https://kansai-chick.threadless.com/designs/peace-heiwa-written-in-japanese-kanji-black/home/stretched-canvas> | https://www.pngkey.com/detail/u2w7o0e6r5u2y3r5_kanji-ai-love-love-in-chinese-png/ | <https://www.japanesewordswriting.com/japanese-word-images-for-the-word-health-2491/>

Fig. 69 - Shodô



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=4Mycilay13c>

Este cuidado com a escrita é refletido também nas artes das pinturas orientais.

Vejamos o Sumi-ê, é uma técnica de pintura que nasceu na China na Dinastia Sung (960-1274) no século II da era cristã, foi levado ao Japão e tornou-se mais difundido. Esta pintura tem como características os traços rápidos, inspiração momentânea nas quais geralmente não são expressadas grandes reflexões, não necessitando de correções ou repetições.

O sumi-ê tradicional utiliza somente uma tinta preta, à base de carvão, em contraste com o branco do papel de arroz. Por isso, a técnica é intitulada de arte em preto e branco, ou arte do essencial. O tom monocromático da cor preta significa, para a cultura oriental, a mais alta simplificação das cores.

Fig. 70 - Sumi-e: Shozo Sato (fig.1), Autor Desconhecido (fig. 2)



Fonte: <https://blog.graftiartes.com.br/descubra-o-sumie-tecnica-de-pintura-oriental/> | <https://japanobjects.com/features/sumie>

Posto isto, é importante ressaltar que num estudo histórico e/ou antropológico o uso de imagens vem a corroborar com o entendimento dos textos, conforme vemos nas palavras:

Imagens, tais como textos, são artefatos culturais. É nesse sentido que a produção e análise de registros fotográficos, fílmicos ou videográficos pode permitir a reconstituição da história cultural de grupos sociais [...]. Assim, o uso da imagem acrescenta novas dimensões à interpretação da história cultural, permitindo aprofundar a compreensão do universo simbólico, que se exprime em sistemas de atitudes por meio dos quais grupos sociais se definem, constroem identidade e apreendem mentalidades. (NOVAES, 1998: 116)

Em outras palavras, com esta pesquisa entendemos que quando falamos de tipografia estamos falando sobre caracteres, letras, números, símbolos, pontuações que se agrupam por características.

De acordo com Cardinali (2015):

“A compreensão da dinâmica que as formas de um design tipográfico podem assumir, denotando sua função de comunicar e conotar significados expressivos, emocionais ou retóricos, é um domínio almejado pelos designers de tipos, pois é a partir desse elemento que uma comunicação pode conquistar níveis maiores de eficiência”.

Villas Boas define comunicação visual dizendo que:

O design gráfico, tal como o conhecemos, é uma atividade expressamente comunicacional que nasce da necessidade de, num ambiente de massas, associar valores simbólicos a determinados bens, sejam estes concretos ou não. Para tal, lança mão de um instrumental simbólico que se expressa materialmente no plano da visualidade, de forma a veicular estes valores mediante a preservação deste mesmo caráter simbólico (VILLAS-BOAS, 2009:21).

Com isso, percebemos que para o desenvolvimento de um projeto gráfico, quer seja um livro, uma página na internet, uma revista impressa ou digital ou qualquer outro projeto, precisamos estar atentos a tipografia, a escolha das cores, aos grids, enfim, a tudo que vá contribuir para que o projeto atenda ao proposto pelas partes, profissional e cliente.

3.7 Princípio Híbrido nas Artes

Para continuarmos falando sobre a união das artes, tradicional e digital, será necessário abordarmos alguns pontos que esclareçam os princípios da hibridez nos métodos das artes. Etimologicamente, a palavra sofre algumas dissensões: vinda do grego ὑβριδης – hybris e pelo latim hybrida ou híbrida. No entanto, nas artes o que seria definido como híbrido? O híbrido caracteriza-se como o que participa de dois ou mais conjuntos, gêneros ou estilos para originar um terceiro estilo que pode ter as características dos primeiros reforçadas, reduzidas ou até mesmo modificadas. De acordo com Santaella (2008), o hibridismo é a interconexão entre o físico e o virtual, espaços intersticiais.

Sempre que desenvolvemos um pensamento temos em mente uma imagem, um sentimento ou alguma representação que dará origem a um signo. De acordo com Peirce (1974, p.99):

Um signo “representa” algo para a ideia que provoca ou modifica [...] O “representado” é seu objeto; o comunicado, a significação; a ideia que provoca, o seu interpretante. O objeto da representação é uma representação que a primeira representação interpreta. [...] A significação de uma representação é outra representação [...] despida roupagens irrelevantes [...]. Finalmente, o interpretante é outra representação [...] e, como representação, também possui interpretante. Aí está nova série infinita! (PEIRCE, 1974, P.99).

Deste modo, podemos dizer que existe no processo criativo uma semiose entre o sujeito criador e seu objeto de criação. Onde não somente o pensamento

original da obra, seu produto, bem como os sentimentos deflagrados pelos observadores, faz parte do processo.

No que diz respeito a buscar a união de técnicas ou métodos em prol de novas vertentes, Moles (1981, p.73) nos aponta o que as vezes seria preciso fazer, “sendo necessário produzir um fluxo novo de ideias vindas de outra teoria, pois a originalidade brota na verdade do conflito entre duas teorias”, com este pensamento entendemos que a mistura de diferentes técnicas artísticas colocaria em vibração novas energias, conforme apontado por McLuhan (1969), “O híbrido, ou encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova”.

Com este pensamento vimos que, a partir do conhecimento de diversos métodos artísticos, o profissional criador fica livre para orquestrar de modo inovador novas formas de se expressar, independente de qual período histórico esteja vivendo.

Para Danto (2006) ao contrário do que muitos críticos pensam:

A arte contemporânea, nada tem contra a arte do passado, nenhum sentimento de que o passado seja algo de que é preciso se libertar e mesmo nenhum sentimento de que tudo seja completamente diferente, como em geral a arte da arte moderna. É parte do que define a arte contemporânea que a arte do passado esteja disponível para qualquer uso que os artistas queiram-lhe dar (DANTO, 2006)

Para Alain Bergala (2008), roteirista, crítico, diretor de cinema e professor parisiense:

A arte, para permanecer arte, deve permanecer um fermento de anarquia, de escândalo, de desordem. A arte é por definição um elemento perturbador dentro da instituição. Ela não pode ser concebida pelo aluno sem a experiência do fazer 'e sem contato com o artista, o profissional, entendido como corpo estranho à escola, como elemento felizmente perturbador de seu sistema de valores, de comportamentos e de suas normas relacionais'. (BERGALA, 2008, p. 30)

Com estas palavras, o professor de cinema expõe sua forma de pensar em relação ao ensino das artes no ambiente educacional, como sendo uma oportunidade ímpar do espectador compreender o mundo a partir da experiência e do contato com a arte e do comportamento artístico.

Observa-se no tópico história da arte, cada artista representa ou imprime sua identidade em cada pincelada, cada escolha da paleta de cores e da técnica que escolhe para criar, com isso dá oportunidade ao observador de ir buscar além do óbvio a energia de obra criada.

Ainda pode-se frisar as palavras de Frois (2008), onde ele deixa claro que é necessário ter um olhar de observação e ser dotado de sentimento para apreciar uma obra de arte:

As obras de arte, independentemente da sua grandeza ou glória artística, são entidades que isoladamente, não têm sentido, a não ser que encontrem um olhar atento, uma mente que pensa e um coração que sente. (HOOPER-GREENHILL, 2000, apud FROIS, 2008, p.70).

Como observou-se nos excertos, que a arte pode nascer a partir do desequilíbrio, vimos isso quando apontamos artistas como Edvard Munch, Van Gogh e outros célebres artistas que contribuíram muito com a história da arte e corroborando com este princípio vimos também a necessidade de ser observador e ter um coração que sente, desta forma os sentimentos híbridos contribuem para o desenvolvimento questionador e criativo.

A História dos Pixels

Em 1957, ao trabalhar uma fotografia em preto e branco de seu filho, Russell Kirsch, ao descobrir os “pontos digitais” na imagem, descobriu o “pixel”. Esta imagem foi a primeira fotografia digital do mundo, com apenas 176 pixels de lado – 31.000 pixels no total. Inicialmente era utilizado apenas o quadrado, com o desenvolvimento tecnológico hoje é possível utilizar formas variáveis de pixels, o que suaviza a imagem.

Fig. 71 - Russell Kirsch com a imagem digitalizada de seu filho, Walden, em 1957 |

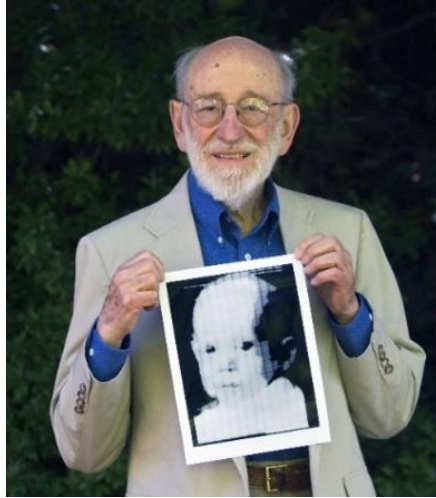


Foto: Jamie Francis / The Oregonian via AP, Arquivo

Fonte: <https://olhardigital.com.br/2020/08/14/noticias/criador-da-primeira-imagem-digital-da-historia-morre-aos-91-anos/>

O Pixel Art

Segundo Downing et al. (2009), o pixel se define como “um dos pontos individuais que compõem uma imagem gráfica”. Para Silber (2016), o pixel art pode ser definido como “uma imagem em que cada pixel visível na tela foi lá colocado intencionalmente”; é importante pontuar que para que seja considerado pixel art é necessário que eles sejam colocados em posições estratégicas para dar origem a uma imagem clara, estruturada e definida construindo a imagem dentro de um grid, como definido por Hervieux (2015) por sua vez, “arte onde o controle é exercido sobre pixels individuais”.

Arte vetorial é uma Técnica artística digital que faz uso de gráficos vetoriais. Por meio destes gráficos vetoriais é possível que uma imagem seja expandida ou reduzida sem perder a nitidez, visto a imagem não é composta por uma quantidade fixa de pixels, e sim por conceitos matemáticos de formas geométricas (Dictionary of Computer and Internet Terms, 2009).

Termo *blurring* se refere a uma técnica que faz uso do blur, que é um um filtro programando de imagem que a mostra como que fora de foco, podendo ser repetido diversas vezes até se alcançar o resultado desejado (Dictionary of Computer and Internet Terms, 2009).

O *anti-aliasing* é uma Técnica para eliminar a aparência pixelada de “degraus de escada” de imagens inclinadas ou curvas em determinado display, através de

uma iluminação parcial de alguns dos pixels adjacentes à linha. (Dictionary of Computer and Internet Terms, 2009).

Esses são alguns termos que é necessário conhecer para trabalharmos com este tipo de arte. Segundo Wright (2006), o que acontece é que primeiro a tecnologia limitou o design, depois as pessoas apropriaram-se disso em forma de vantagem para se criar ótimos designs e trabalhos artísticos.

A Arte da Pintura e seus materiais ao longo dos anos

Ao longo da história a pintura desenvolveu e vieram as inovações não só na escolha do uso de materiais, como na forma de expressão artística. Estudiosos acreditam que foi no período neolítico, (X do milênio a.C) que nasceu a pintura que conhecemos hoje. Abaixo vemos uma pintura datada de 1400 a.C Pintura Mural feita em estilo figurativo mesclado com desenhos geométricos. Utilizavam têmpera à base de ovo, a encáustica, à base de cera, pigmentos vegetais e minerais de base aquosa. Tinham preferência pelas cores branco, preto, amarelo ocre, vermelho, o azul que era feito a partir da pedra semi-preciosa lápis-lazuli era muito caro e pouco usado.

Fig. 72 - Pintura – The Bull-Leaping Fresco



Fonte: <https://fineartamerica.com/featured/bull-leaping-fresco-from-minoan-culture-photo-researchers.html>

No barroco os materiais mais utilizados eram tecidos, madeira, marfim, metal, pedra e tela. As cenas pintadas nesta época sempre mostravam a riqueza das construções arquitetônicas.

Quadro 1 - As características do artista e sua obra

- 1 – **Virtuosismo:** Um grande artista deve ter completa maestria das habilidades físicas requeridas, mais o conhecimento e a imaginação para fazer essas habilidades e as regras artísticas existentes atingirem novos limites.
- 2 – **Inovação:** Giotto e Picasso são considerados gigantes da arte europeia porque conseguiram reescrever as regras da arte e oferecer uma alternativa à linguagem visual existente. Foram mestres de muitos artistas posteriores.
- 3 – **Patrocínio:** Antes da época moderna, os maiores patrocinadores eram a Igreja Católica e as cortes reais da Europa. Só depois do Romantismo é que surgiu o papel do artista como indivíduo solitário.
- 4 – **Visão Artística:** O teto da Capela Sistina de Michelangelo é uma obra de arte verdadeiramente grande porque expressa a crença total do artista e o seu empenho em fazer o que lhe foi pedido – isto é, realizar uma obra de arte digna do e para o próprio Deus. Sem essa crença e esse empenho, qualquer obra de arte, mesmo bem realizada tecnicamente, não passa de uma decoração e ilustração.
- 5 – **O papel do Artista:** Os artistas vivem e trabalham dentro de um contexto complexo, feito de patrocinadores, comerciantes, colecionadores, instituições de arte e outros artistas. Destacar-se da multidão requer grande coragem e individualidade. Essas qualidades podem trazer sucesso em curto prazo, mas só aqueles dotados de uma visão profunda e que usam a arte não como um fim em si, mas como um meio para dizer verdades maiores são os que conseguem criar as obras-primas que resistem ao julgamento do crítico mais severo de todos: o tempo.

Fonte: CUMMING, Robert. Para entender a arte. Trad. Isa Mara Lando. São Paulo: Ática, 2000. p. 8-9

O estilo grego clássico de pintura deu lugar a uma característica de paisagens, natureza morta, num estilo mais rebuscado, sendo a base da pintura moderna. A partir do Séc. XIX, com o surgimento da fotografia a pintura tradicional de cavalete perdeu seu destaque e deu lugar a outros tipos de arte como as colagens, gravuras e outras, oriundas de outros movimentos como Pop Art.

Segundo Robert Cumming (2000) o que caracteriza uma pintura como obra prima é o descrito neste quadro abaixo:

O mesmo autor também apontou alguns critérios para olharmos uma obra de arte.

Quadro 2 - Critérios para observar uma obra de arte

1 – **Tema:** Com frequência, o tema é fácil de identificar; mas em muitos casos e em especial nas pinturas mais antigas, as obras retratavam histórias da Bíblia ou a mitologia da antiguidade, como a grega e a romana. Ao criarem as obras, os artistas presumiam que o seu público estava familiarizado com essas histórias.

2 – **Técnica:** Cada pintura deve ser criada fisicamente, e a compreensão das técnicas utilizadas, como o emprego da tinta a óleo ou o uso do afresco, aumenta muito nossa apreciação da obra de arte.

3 – **Simbolismo:** Muitas obras possuem extensamente uma linguagem de simbolismo e alegoria que na época era compreendida tanto pelos artistas como pelo público. Os objetos reconhecíveis, mesmo pintados em detalhes, não representavam apenas eles mesmos, mas conceitos de significado mais profundo ou mais abstrato.

4 – **Espaço e Luz:** Os artistas que buscam recriar uma representação convincente do mundo na superfície plana de uma tela ou madeira precisam adquirir o domínio da ilusão do espaço e da luz. É notável a variedade de meios pelos quais esta ilusão pode ser criada.

5 – **Estilo histórico:** Cada período histórico desenvolve um estilo próprio, que se pode perceber nas obras de seus artistas principais. Os estilos não existem isoladamente, mas se refletem em todas as artes.

6 – **Interpretação pessoal:** Cada pessoa tem o direito de levar para uma obra de arte o que quiser levar através da sua visão e da sua experiência, e guardar o que decidir guardar, no nível pessoal. O conhecimento da história, das habilidades técnicas deve ampliar essa experiência pessoal.

Fonte: CUMMING, Robert. Para entender a arte. Trad. Isa Mara Lando. São Paulo: Ática, 2000. p. 6-7.

Ainda falando sobre técnica de pintura, precisamos lembrar de Leonardo que ao utilizar seus cadernos de desenho e estudos desenvolveu suas técnicas e criou o “sfumato” (ou seja, esfumado). A técnica do sfumato é alcançada por transições suaves de luz e sombra, seu objetivo era provocar sentimentos no observador. Segundo Kraube (2001):

[...] O ponto de partida desta técnica inovadora é a noção positiva que Leonardo tem da sombra. Doravante, o termo sombra deixará de significar simplesmente a ausência da luz e da cor, passando a formar um tom de cor próprio, um tipo de atmosfera que cabe interpretar e representar. (KRAUBE, 2001, p. 14).

3.8 O Mercado dos ebooks

Podemos atentar a definição daquilo que se entende por *e-book*, livro eletrônico ou digital é bastante ampla, cobrindo um amplo espectro de material, de uma conversão literal de livros impressos, por meio do escaneamento de páginas ou da criação de arquivos PDF, a complexos trabalhos digitais que não podem ser convertidos em forma impressa (EARP & KORNIS, 2005; VASSILIOU & ROWLEY, 2008).

Em tempos remotos um privilégio da elite, a literatura e a posse de livros, hoje, não representam mais um privilégio inalcançável a maioria das pessoas, mas algo cotidiano e que vai além dos recursos mais comuns, como papel.

Segundo a revista IstoÉ Dinheiro, em matéria recente:

Até 2026, o mercado global de e-books deve crescer 28% em receitas e saltar dos US\$ 18,1 bilhões de 2020 para os US\$ 23,1 previstos, segundo estudo da BusinessWire. Será uma alta anual média de quase 5%. De acordo com o relatório, “o desenvolvimento técnico e a sofisticação dos dispositivos de leitura, que proporcionam uma experiência semelhante à de um livro real, são os principais fatores que impulsionam o mercado global de e-books”. Além disso, “a crescente adoção de smartphones e recursos multilíngues é uma vantagem que deverá impulsionar a demanda”. Em outras palavras, um universo em transformação. (ROSSI, 2022).

Em tempos de *do it yourself*, ou “faça você mesmo”, é cada vez mais comum pessoas de todas as idades produzirem suas próprias obras, indo além da função de consumidores. Lojas online como a Amazon, até mesmo possuem canais de diálogo para lançamentos exclusivos por autores desejosos em realizarem a auto publicação; oferecendo a estes até mesmo ferramentas específicas para criação, bem como produtos para a leitura de eBooks, como o Kindle.

Em um mundo cada vez mais globalizado e dinâmico, nunca foi tão fácil pensar, criar e ser dono de seu próprio trabalho e, através de ferramentas atuais, fazer com o que ele chegue ao público.

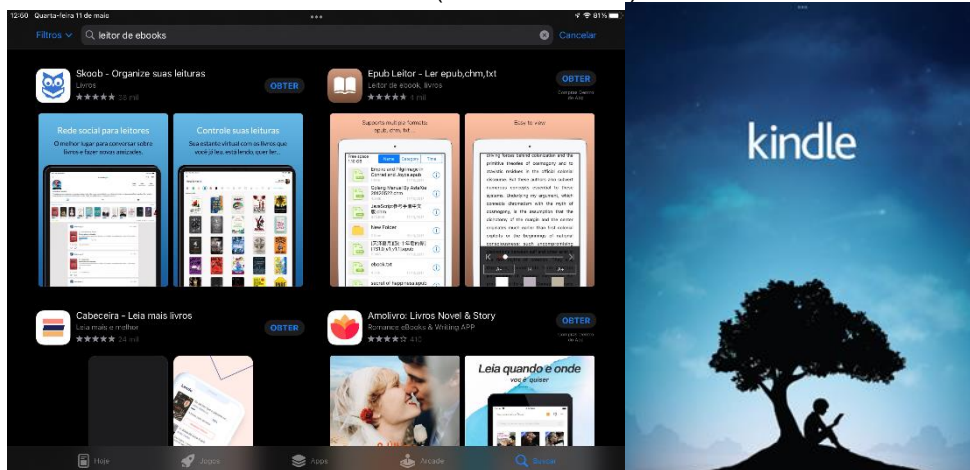
Visto que os e-Books tem vários formatos, algumas empresas também os utilizam para apresentar seus produtos e angariar clientes, o que pode ser uma forma de aproximar o profissional designer ou sua empresa de forma mais dinâmica de seu cliente, sendo este também um objetivo na escolha deste formato de produto final.

3.8.1 Softwares de Leitura e Criação

Como principais softwares de criação de Livros Digitais (ebooks) temos uma gama de possibilidades que vão da ilustração (Corel Painter, iPad Procreate, Illustrator) e editoração de texto (Microsoft Word), a formatação da obra que possuir texto, imagem ou ambos (Photoshop e InDesign).

Em lojas online para compra de aplicativos, muitas são as opções pagas e gratuitas focadas na criação de bibliotecas de leitura. Alguns, como o Chunky (iPad), foram criadas com públicos específicos em mente, como leitores de histórias em quadrinho e mangá. O Amazon Kindle, por sua vez, conta uma biblioteca de lançamentos que vão dos clássicos da literatura a obras independentes recém lançadas.

Fig. 73 e 74 - Aplicativos de leitura iTunes / Kindle (tela de abertura)/Aplicativos de leitura iTunes / Kindle (tela de abertura)



Fonte: <https://retinabrasil.org.br/ferramentas-do-app-kindle-auxiliam-a-leitura-de-pessoas-com-baixa-visao/>

Redes sociais para leitores como Skoob, também tem papel fundamental na interação entre entusiastas da literatura e o acesso de novos leitores a informações e conhecimento de obras.

Como os ebooks ganharam cada vez mais popularidade, eles passaram a ter vários formatos, EPUB, MOBI, AZW e PDF. Para que possam ser utilizados para o objetivo certo, é necessário conhecermos as principais diferenças entre eles.

3.8.2. Diferenças entre ePUB e Mobi

O formato ePUB é mantido pelo International Digital Publishing Forum (IDPF), uma organização global de comércio e padrões, ele é suportado em todos os dispositivos, ele tem um padrão de código aberto, o que significa que é gratuito e pode ser disponibilizado publicamente, embora tenha suas regras de uso. Ele adapta o layout ao destino, ou seja, o tamanho da tela do monitor/celular do usuário. MOBI é a abreviação do formato, Mobipocket eBook, gerenciado pela Amazon, é de predominância um formato de Kindle e não pode ser lido em outros aparelhos, é também multiplataforma e seus eBooks podem ter a extensão. prc ou .mobi., podendo também incluir um dicionário. Como existem limitações quando ao tamanho de imagem de 64k, o MOBI é mais adequado para telas menores. No entanto, os dois podem exibir conteúdo refluível e layout de largura fixa.

Podemos também acrescentar o formato de arquivo PDF (Portable Document Format). Mais o que seria este arquivo?

É um arquivo desenvolvido pela Adobe Systems para representar documentos de maneira independente do aplicativo, hardware, e sistema operacional usados para criá-los, podendo ser usado para texto, imagens e gráficos. Ele conserva um documento em integridade no formato original, ou seja, a diagramação, a fonte, o tamanho e todas as configurações do documento.

Pode-se converter em PDF qualquer arquivo criado em um dos aplicativos do MS Office, como o Word, Excel e Power Point. Adobe Acrobat é o software mais conhecido para a geração e manipulação de arquivos em PDF.

Quadro 3 – Quadro comparativo

FORMATO	IMAGEM	DIMENSÃO	QUESTÕES TÉCNICAS
ePUB	Tipos de imagens compatíveis <ul style="list-style-type: none"> • GIF estática. • JPEG. • PNG. • SVG (largura ou 		Criado especificamente para e-Books, baseado em HTML, a mesma linguagem dos sites de internet.

	altura máxima de 3.200)		
MOBI	As imagens que compõem os arquivos com o formato Mobi estão em formato GIF, que é capaz de armazenar menos informações de variação de cor.	Possui um modo de tela inteira para leitura	MOBI (formato de e-book Mobipocket) é o formato baseado no padrão Open eBook usando XHTML e pode incluir JavaScript e frames.
PDF	Os melhores aplicativos para transformar imagens em PDF são: <ul style="list-style-type: none"> • #1: PDFelement • #2: Scanbot • #3: ScannerPro • #4: Evernote Scannable • #5: Microsoft Office Lens • #6: FP Scanner 		PDF não é um e-Book, é uma cópia digital estática de um livro, e não um livro digital. PDF é um documento eletrônico concebido pela Adobe Systems que usa algumas funcionalidades de linguagem PostScript

3.9 Sobre Grids e Formatos de Páginas

Iniciaremos falando da importância de conhecer os elementos básicos no desenvolvimento de um projeto gráfico. Quer na criação de um livro tradicional ou um *Ebook* que como sabemos é um livro digital, ao escolhermos imprimir este trabalho é fundamental que apresente uma qualidade inquestionável na escolha do papel, das cores das texturas e principalmente no uso do Grid, que confere qualidade e excelência ao trabalho do designer.

Ao nos envolvermos na construção de um livro ou um *E-book* temos que estar atentos aos detalhes e aqui pontuaremos alguns pontos considerados fundamentais para o bom resultado. Utilizaremos alguns termos comuns nesta área de atuação e desconhecidas para alguns leitores, por este motivo as apresentaremos.

A escolha do papel para a elaboração do trabalho é uma das coisas com a qual devemos nos ocupar. Podemos escolher apenas um tipo de papel, ou podemos variar o papel, as cores, tato, peso a cada seção. De acordo com Ambrose e Harris (2009, p.12), Imposição é o arranjo das páginas na sequência e posição em que elas aparecerão quando impressas, antes de serem cortadas, dobradas e refiladas. Por este motivo, é fundamental para a escolha do layout saber como é fisicamente encadernada a publicação

É a imposição que fornecerá a base para que o designer escolha o melhor papel para cada seção. Para que isso seja possível uma série de pequenas imagens de todas as páginas são planejadas, isso é a imposição.

Quando falamos em escolha do tipo de papel, é importante que apresentemos alguns tipos que são utilizados em livros e *E-books*. O papel couché brilhante com sua superfície fina passa uma sensação mais leve do que o couché fosco. A superfície áspera do papel não revestido dá uma sensação mais densa quando o tocamos. Portanto, para reproduzirmos imagens em cores, o papel com brilho é o mais indicado, no entanto afeta a legibilidade do texto. Deste modo, quando utilizarmos imagem com texto o papel fosco oferece o meio-termo necessário.

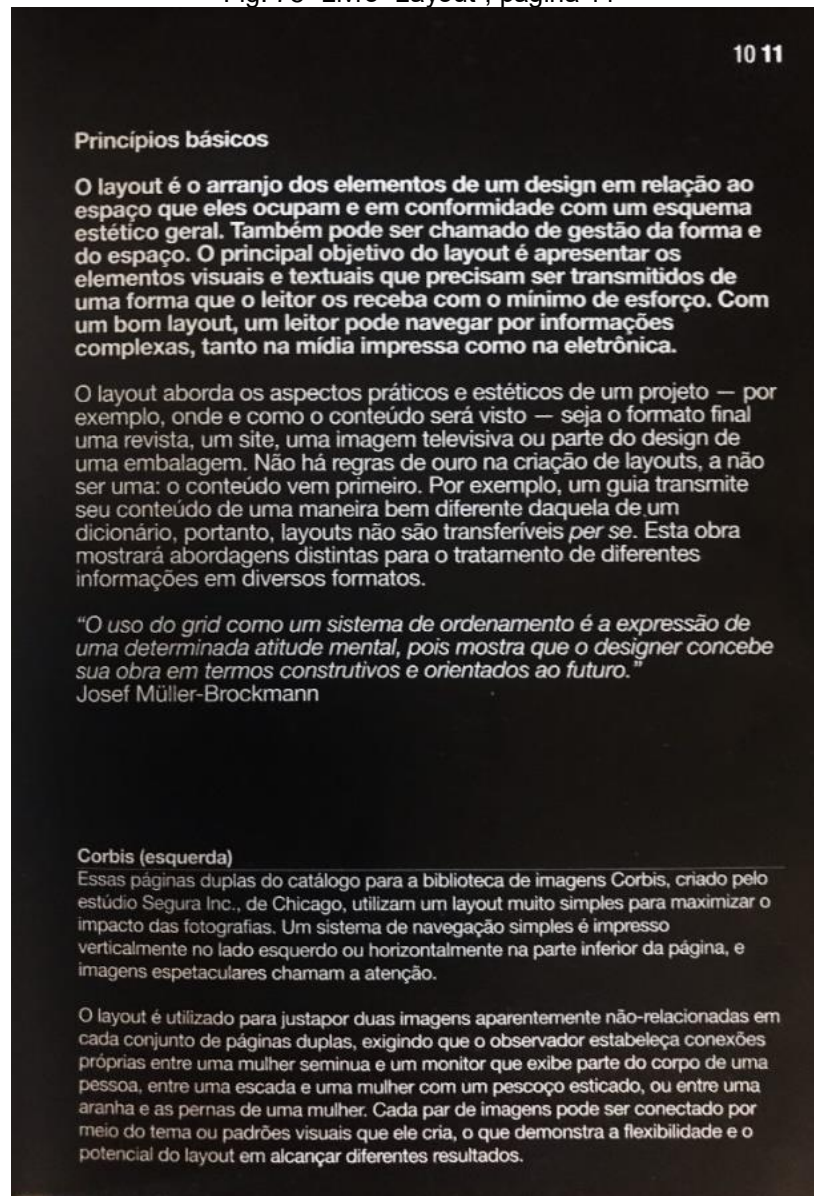
O papel Chromolux é um tipo de papel cartão de altíssimo brilho, tem um lado branco, liso e brilhante, e o outro áspero. O papel Brilhante (gloss) é um papel revestido couché, com superfície de alta lisura e alto brilho. O papel Acetinado (silk) tem superfície de baixo brilho, toque macio e acetinado, permitindo facilmente corte especial, é conhecido como semibrilhante. O papel *Offset* é produzido para ser impresso em larga escala e baixo custo. Tem acabamento liso ou pode ter padronagem.

Visto que uma página é um espaço para apresentação de imagens e texto, é essencial considerarmos o objetivo e o público de uma obra. Devemos pensar também que o layout é guiado por linhas invisíveis, ficando visível ou perceptível apenas na escolha da sequência de páginas.

Para falarmos da escolha do tamanho das páginas é necessário lembrar que, o designer é livre para utilizar o formato que quiser, no entanto, será necessário estar atento ao impacto visual que isso causa, sendo que alguns são questionáveis. É necessário que a escolha crie proporções agradáveis ao olhar. (AMBROSE, 2012 p.10). E fundamental também levar em consideração a forma como seu público irá decodificar as informações que receberão.

Como dito anteriormente, o designer é livre para escolher o formato de página que quer desenvolver, no entanto, as considerações práticas e econômicas poderão ser observadas no desperdício de papel e o custo na escolha de formatos fora de padrão

Fig. 75- Livro "Layout", página 11



Jan Tschichold (1902-1974), tipógrafo alemão criou o layout clássico, baseado em um formato de página com proporções de 2:3, sendo que a espinha e as margens superiores são posicionadas como um nono da página. Fig. p.10.

Baseado na construção hexagonal do favo de mel e as estruturas pentagonais encontradas no crescimento das flores, os primeiros tipógrafos criavam suas páginas, inclusive sua área ativa, para o posicionamento de texto e elementos gráficos. São vários os tipos de layout:

O layout de pentágono alto que é construída dividindo verticalmente um pentágono rotacionado, o que resulta em um tamanho de página que, quando dobrado, cria uma página dupla espelhada.

Ainda temos o layout de pentágono truncado e também o layout de pentágono curto. Passaremos a definir o Grid e suas características, fundamentais para a harmonização do projeto.

3.9.1. Grids

É uma ferramenta-chave do designer. Grids, são elementos técnicos que podem ser constituídos por linhas horizontais, quadrados ou retângulos. Sendo seu objetivo, alinhar, ordenar, imagens e textos dentro de uma página, podendo ser posicionados em uma coluna, duas colunas ou múltiplas colunas, temos também o modular e o hierárquico. O de colunas múltiplas geralmente é utilizado em revistas, jornais, tabelas e websites. O modelo modular é muito comum nos jornais, enquanto o hierárquico é aplicado na divisão das telas, impresso ou online, em livros, impressos e cartazes, horizontalmente. O uso de grids pode ser uma simples questão de avaliar proporções.

Segundo Jan Tschichold (1902-1974), o layout clássico do grid simétrico depende de proporções em vez de medidas, suas relações espaciais criam proporções harmoniosas. A estrutura da página ímpar é refletida na página par em relação à largura e ao posicionamento das colunas. Quando o grid é baseado em colunas, a coluna é para o corpo do texto e a escolha de sua largura pode ter efeito significativo ao apresentar o texto de modo organizado.

Um grid simétrico pode ser baseado em módulos, ou campos formados por uma série de quadrados em espaço uniforme, o que ajuda a flexionar diversos elementos, podendo estes ser circundados por uma margem igualmente proporcional. O grid pode ser assimétrico, é o que dispõe as páginas duplas de modo que ambas utilizem o mesmo layout, podem ter uma coluna mais estreita do que as outras a fim de introduzir um desvio para um dos lados da página e sua coluna menor pode ser utilizada para legendas.

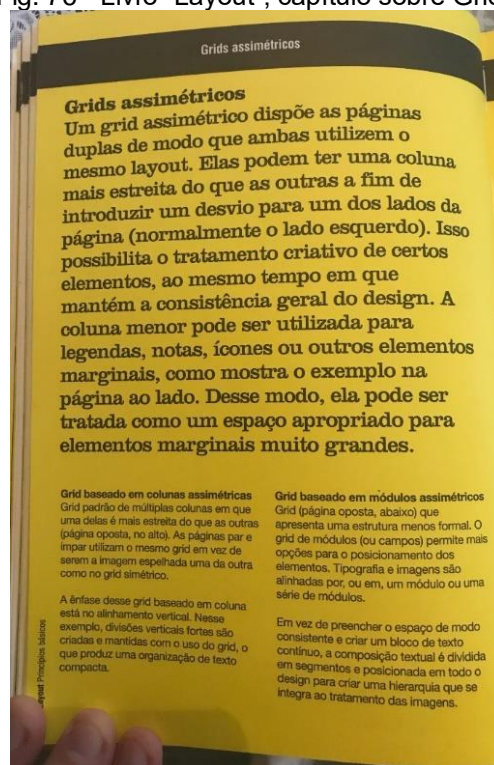
O grid baseado em módulos assimétricos tem uma estrutura menos formal. Em outras palavras o grid transmite a liberdade de criação do profissional.

Desenvolvendo Um Grid

Nos primeiros impressos também encontramos grids definidos. Foi por volta dos anos 60 que foram amplamente utilizados os Grids. Para o desenvolvimento de um grid é necessário primeiro escolher qual o suporte a ser utilizado visto ter várias formas de criar Grids, e o Indesign e o Photoshop fazem isso de modo automático.

Segundo AMBROSE/HARRIS (2005) no capítulo destinado ao entendimento e construção de Grids no livro “Layout”, segundo os modelos apresentados:

Fig. 76 - Livro “Layout”, capítulo sobre Grids



Ambrose, 2012

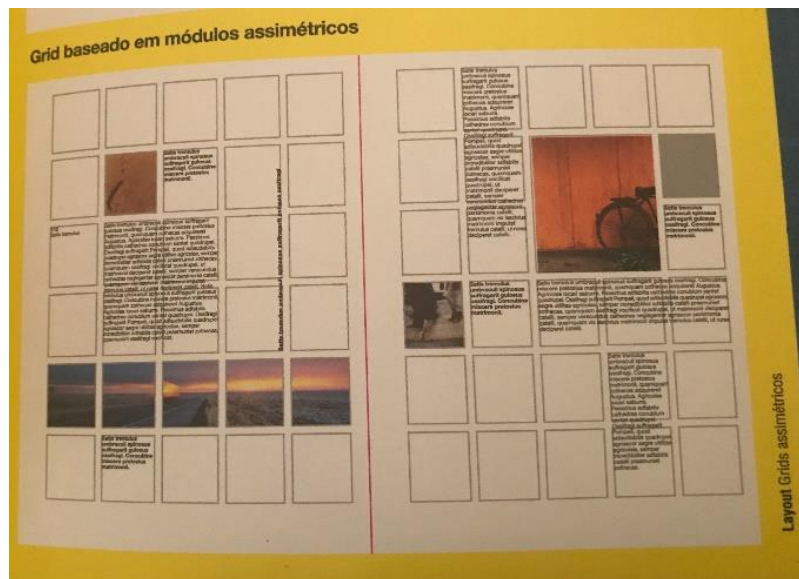
Podemos traçar um paralelo, assim como utilizamos andaimes para edificarmos com segurança um prédio, na construção de um projeto de design utilizamos o grid, pois este nos dará o suporte necessário para as linhas de base nas quais serão estabelecidos os elementos necessários ao conjunto harmônico.

Fig. 77 - Livro "Layout", capítulo sobre Grids



Ambrose, 2012

Fig. 78 - Livro "Layout", capítulo sobre Grids



Ambrose, 2012

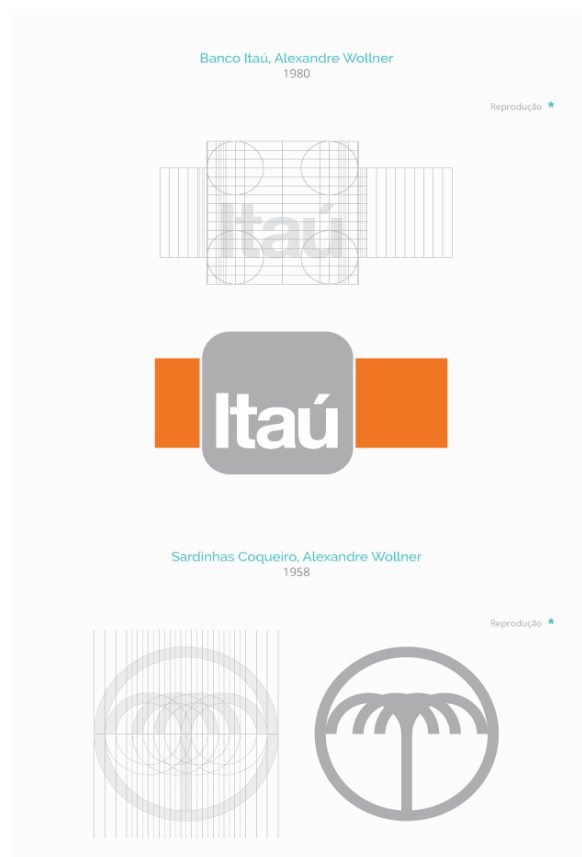
Segundo Ambrose e colaborador (2009, p.53), "um grid possibilita ao designer tomar decisões consistentes, o que evita a disposição aleatória dos elementos e ajuda a assegurar que os vários componentes funcionem como um conjunto integrado no design, refletindo a essência do conteúdo".

De acordo com Josef Müller-Brockmann:

"A redução do número de elementos visuais utilizados e a incorporação destes a um sistema de grid cria uma percepção de planejamento sólido, inteligibilidade, clareza e ordem ao design, a ordem adere credibilidade à informação e transmite confiança"

Em outras palavras, quando um designer decide usar um grid para realizar um projeto, este é invisível ao design final, porém a malha construtiva na qual o profissional se debruçou irá impactar no resultado final transmitindo de modo visível a ordem da construção. A partir de um bom resultado se conquista confiança no mercado. Um exemplo que podemos mencionar é o Alexandre Wollner, que ao fazer uso de linhas e diagramas como formas de dar estrutura aos seus trabalhos, vêm conquistando seu espaço nas últimas décadas.

Fig. 79 - Alexandre Wollner, "Itaú"



<https://waltermattos.com/artigos/grids-no-design-grafico-o-que-voce-precisa-saber-antes-de-comecar-a-usar/>

Para falarmos dos elementos contidos na página, como textos e imagens, o que os organiza é o layout, e seu objetivo é que a mensagem seja transmitida de modo eficaz. O posicionamento do texto, das imagens e de outros elementos, bem como o ponto focal da página, o alinhamento e a escolha dos espaços em branco delimitando os quadros é que determinarão a capacidade de comunicação de um design. O uso de imagens confere dramaticidade e a um projeto, no entanto, elas irão se comunicar com o receptor, dependendo da forma como são apresentadas.

Um ponto importante neste aspecto é a escala, que na terminologia do design refere-se ao tamanho de imagens e texto, por exemplo, uma imagem em grande escala domina a página e é o foco de atenção, e um elemento gráfico grande pode causar desconforto e muito pequeno pode ser ignorado.

O alinhamento se refere à posição tipográfica do bloco de texto, nos planos verticais e horizontais. O alinhamento vertical do texto no campo; pode ser centralizado ou alinhado pela margem superior ou inferior. Já o alinhamento horizontal do texto no campo, pode ser alinhado à esquerda, à direita, centralizado ou justificado. A orientação, ou plano de organização dos elementos do projeto precisam seguir alguns padrões como, textos e imagens normalmente são configurados da esquerda para a direita, sendo que por razões estéticas podem ser organizados vertical ou diagonalmente, sendo necessário girar a publicação para obter as informações, o que pode tanto gerar mais interesse como o contrário.

Ao realizar a divisão das páginas o designer poderá fazê-la como uma série de módulos integrados, fazendo bom uso do espaço, de suas relações e isso deve ser feito com a escolha do grid.

O objetivo da separação das palavras (hifenização) é produzi blocos de texto organizados, sem espaços em branco. O espaçamento entre as palavras pode ser aumentado ou diminuído sem afetar as palavras. O espaçamento entre as letras afeta a aparência das palavras, porque controla o quanto uma letra pode ocupar o espaço da outra. Num texto a hierarquia é um guia lógico, organizado e visual dos títulos que acompanham o corpo do texto. O arranjo diz respeito aos diferentes elementos que compõem um design, como texto e imagens, que embora possam ser tratados separadamente, organizados de modo distinto, a articulação entre eles é fundamental para controlar o ritmo da publicação.

É a função do projeto que vai guiar a forma que seu layout vai assumir, as ideias e informações que se pretende comunicar ao público alvo. É o equilíbrio escalado pelo design que define a clareza dos elementos de uma página.

Quanto à encadernação, existem vários métodos (encadernação sem costura ou *perfect binding*, lombada canoa e encadernação em garra dupla ou *wire-o*) produzem resultados diferentes em seu produto final.

A indexação, ou seja, a classificação necessária em alguns trabalhos, como sumário, índice formal, glossário de termos e lista de endereços de contato, podem realmente ser um desafio para o design, pois precisam estar ali, fazer parte, sem rebaixar a qualidade do trabalho.

Finalmente, falando da estrutura/não estrutura, anteriormente dissemos que o layout envolve a estruturação que deve comunicar a mensagem a seu leitor, no entanto, aqui falamos da não estrutura ou ausência de estrutura, que as vezes também é a opção de alguns profissionais, por serem considerados mais criativos visualmente, por desconstruírem o básico, imprimindo mais personalidade ao seu trabalho, no entanto deve-se levar em conta a leitura de seu público-alvo.

O que é preciso pontuar é a necessidade de consistência nas decisões do profissional, eficiência e uso eficaz do tempo para atingir a melhor solução para seu projeto. Se faz a escolha de abandonar o grid em seus projetos, por acreditar que lhe confere mais liberdade de expressão, precisa se manter organizado para não obter resultados indesejados, precisa se apegar a um princípio para atingir um fim satisfatório.

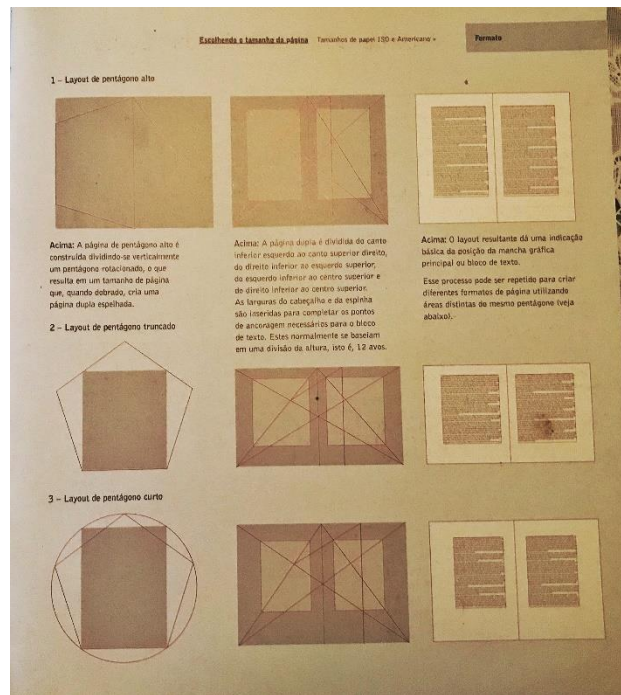
Devemos como designers sempre ter em mente as seguintes palavras:

“Alcança-se a perfeição não quando nada precisa ser adicionado, mas quando nada precisa ser removido.” (Antoine de Saint-Exupéry).

Um designer precisa estar atento ao fato de que uma abordagem criativa para selecionar o formato que pretende apresentar seu projeto é que determinará os resultados da mensagem geral. A escolha dos materiais, o uso de técnicas de acabamento de impressão, a escala de produção, tudo isso irá impactar no design singular de seu trabalho, conferindo o diferencial exigido no mercado.

Tudo isso só será possível se o profissional levar em consideração o modelo mental de usuário de produtos que pretende atingir, lembrando que a percepção é individual e nasce da relação do sujeito com o seu mundo, conferindo particularidade ao seu olhar sobre o produto apresentado.

Fig. 80 - Livro “Fundamentos do Design Criativo”, Tamanhos de Página



Ambrose/Harris, 2003

Conforme lemos:

O mundo percebido é qualitativo, significativo, estruturado e estamos nele como sujeitos ativos, isto é, damos as coisas percebidas novos sentidos e novos valores, pois as coisas fazem parte de nossa vida e nós interagimos com o mundo (CHAUÍ, 2003, p. 135):

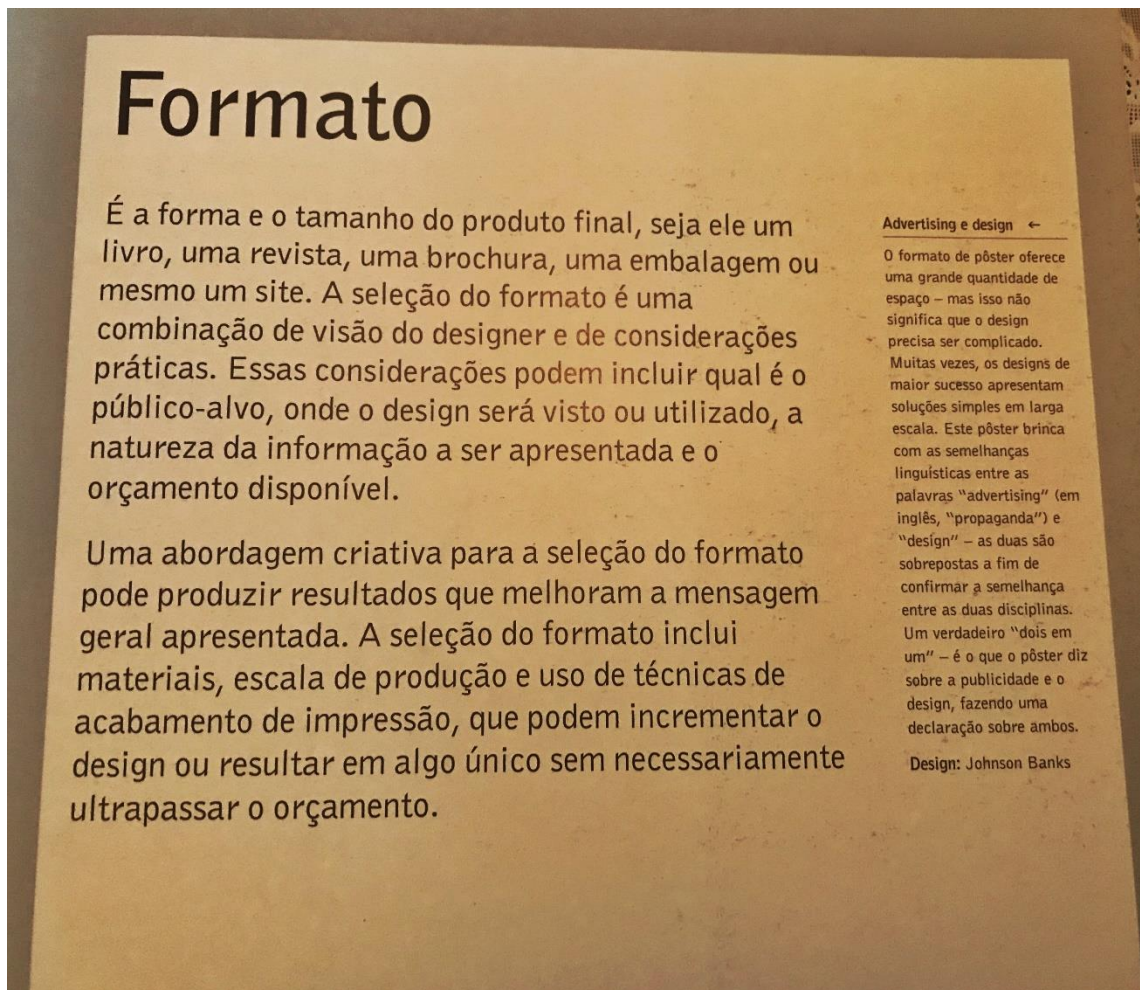
Após esta abordagem sobre a escolha de materiais na escolha do projeto, o conhecimento sobre a importância do Grid e suas funções, veremos agora que ao projetar um trabalho que será visto em uma tela ou num monitor, como é o caso do produto final desta pesquisa, um *E-book*, há considerações diferentes dos utilizados no projeto impresso. Sendo que a principal dessas é a distância de onde as pessoas verão o design, no entanto, existem alguns aspectos que só são possíveis no mundo virtual.

Por exemplo, os trabalhos em formato digital não se limitam a extensão física, sendo possível utilizar-se de recursos como caixas pop-up, animações, barras de rolagem e navegação, sendo que há necessidade de cuidados quanto ao excesso de informações e ruídos.

A escolha do formato da página, por sua vez, é de fundamental importância. No livro *“Fundamentos do Design Criativo”* (AMBROSE/HARRIS, 2003) o tema é abordado através de exemplos que nos mostram que além de uma função visual o layout tem fundamentações matemáticas.

Sendo que o formato do livro impactará em sua linguagem e identidade como um todo.

Fig. 81 - Livro *“Fundamentos do Design Criativo”*, Formato



Ambrose/Harris, 2003

Visto que no meio virtual trabalhamos com pixels e que apenas um número limitado pode ser visto por vez, por conta dos elementos que compõe a tela e ocupam o espaço, o espaço ao vivo nem sempre é tão grande como as dimensões em pixel da tela. Falando na resolução da tela, normalmente são utilizadas para apresentação de Websites, SVGA 800X600 e XGA 1024X768.

Lembrando que pixels, são os pedaços individuais de informação de cor que formam uma tela e que resolução é o número total de pixels verticais x horizontais.

Quanto ao layout líquido são os que podem ser esticados para preencher qualquer tamanho de tela para ser visualizada pelo receptor, não sendo fixa, confere versatilidade, não havendo necessidade de mudanças de configuração para que seu conteúdo seja confortavelmente observado.

Deste modo, podemos entender que existem diferenças significativas na criação de projetos desenvolvidos para apresentação nas versões, impressa e digital. Podemos aqui destacar alguns aspectos do desenvolvimento do trabalho impresso como a utilização dos materiais tradicionais como o papel, a tinta, as texturas, o cavalete e outros que fornecem ao designer o prazer advindo de sua utilização e em contra partida no desenvolvimento do trabalho digital destacamos a experiência com a interatividade, a ludicidade e a imersão.

Segundo Fernando Fogliano:

“a interação é a única possibilidade de apreender (aprender) as propriedades dos diversos agentes com os quais nos deparamos no ambiente. Interatividade, porém, requer uma estratégia e a questão do lúdico, do jogar, brincar, pode ser considerada uma das alternativas, talvez a mais importante. Talvez por esse motivo a arte contemporânea nos traga tantas intervenções e propostas artísticas nas quais a interatividade e o lúdico estejam presentes”. (FOGLIANO, 1996, p.13).

(...) as características típicas das artes e das ciências de nosso tempo, tais como: metamorfose, desordem, caos, etc., são apenas qualidades de um sistema cultural altamente complexo e que demanda cotidianamente níveis cada vez maiores de complexidade, necessitando, para isso, do aporte de recursos tecnológicos cada vez mais sofisticados. (FOGLIANO, 1996, p.13).

Após conhecermos as técnicas envolvidas na criação de um ebook como o projeto editorial, a escolha da paleta de cores, o formato das páginas, grid, a importância da escolha das imagens, a tipografia e assim por diante, chegou o momento de apresentarmos as plataformas nas quais os ebooks poderão ser disponibilizados, atendendo seus objetivos criativos. É importante ressaltar que as grandes e médias editoras dão especial ênfase aos novos formatos de leitura em telas e, muito recentemente, um *boom* do mercado surgiu por parte dos autores que publicam seus próprios livros, no entanto, é necessário lembrar que a escolha do

formato da obra feita pela combinação da visão do designer e sua aplicação é que irá determinar a sua apreciação pelo público-alvo. Iremos aqui elencar algumas plataformas que disponibilizam estas obras.

Quadro 4 – Plataformas que disponibilizam e-books

Amazon	A Amazon é uma plataforma para vender e-books que está na lista das melhores! Além de ser o maior mercado de e-books on-line do planeta, ela facilita a publicação de todas as obras. A plataforma conta também com promoções para aumentar a visibilidade do seu e-book e ela paga os royalties mensalmente. A plataforma também é uma das melhores porque é focada totalmente em autores independentes, então permite que todas as pessoas tenham acesso à sua obra. Com a plataforma Kindle da Amazon, os autores podem distribuir eBooks para dezenas de mercados internacionais, incluindo os EUA, Canadá, Reino Unido, Austrália e muito mais.
Google Play - Livros	Com mais de 5 milhões de títulos, o Google Play Livros é uma das maiores livrarias digitais do mundo.
Apple Books	Com mais de 2 milhões de livros em seu catálogo, a Apple Books está disponível em 51 países ao redor do mundo. Apple Books está disponível no iPhone, iPad, iPod touch e Mac.
Barnes&Noble	NOOK Media LLC é uma subsidiária da Barnes & Noble, Inc., a maior livraria de varejo do país e uma varejista líder de conteúdo, mídia digital e produtos educacionais. NOOK Media™ é líder nos mercados emergentes de leitura digital e educação digital. NOOK é um provedor de serviços de conteúdo digital que oferece uma coleção expansiva de conteúdo digital de leitura e entretenimento por meio de sua loja virtual,
Scribd	O Scribd é o principal serviço de leitura por assinatura com mais de um milhão de e-books, audiolivros e quadrinhos, incluindo bestsellers do New York Times, vencedores do Prêmio Pulitzer e favoritos dos leitores em todos os gêneros. Desde o lançamento em 2013, seus leitores registraram mais de 17 milhões de horas de leitura em todos os gêneros. Além de

	oferecer o melhor serviço de leitura de membros, o Scribd também construiu a plataforma aberta mais popular do mundo para publicação e compartilhamento de documentos de todos os tipos. Até o momento, pessoas em todo o mundo compartilharam mais de 60 milhões de documentos via Scribd.
Existem também canais de divulgação como as redes sociais, blogs e sites	

Tabela criada a partir da informação extraída do site <https://publicarlivros.com.br/distribuicao-de-ebook/> em:12.10.2022.

Desta forma, podemos aqui lembrar que quando apresentamos um produto ao mercado, é fundamental lembrar que:

O termo produto, no setor público, não é familiar a muitos que, provavelmente, associam a palavra a mercadorias tangíveis no setor privado, como sabão e pneus. Entretanto, na teoria de marketing, esse termo é interpretado de maneira ampla e refere-se a qualquer coisa que possa ser oferecida a um mercado, por uma organização ou por um indivíduo, para satisfazer uma vontade ou necessidade. Inclui, naturalmente, bens físicos e serviços, mas refere-se, também, a uma série de ofertas organizacionais adicionais sendo “vendidas”, incluindo eventos, pessoas, lugares, a organização em si, informações e ideias.” (KOTLER & LEE, 2008, p. 60).

Ainda o mesmo autor aponta que:

Canais de distribuição, de uma forma simples, são meios que você utiliza para entregar ofertas e meios que os cidadãos possuem para acessá-las. [...] Suas escolhas afetam profundamente a resposta do cidadão... (KOTLER & LEE, 2008, p. 110).

Além das plataformas apresentadas podemos dizer que existem outros canais de divulgação para trabalhos digitais. De acordo com Martha Gabriel:

Apesar de parecer um assunto novo, redes sociais existem há pelo menos três mil anos, quando homens se sentavam ao redor de uma fogueira para conversar sobre assuntos de interesse comum. Ao longo da história o que mudou foi a abrangência e a difusão das redes sociais, conforme as tecnologias de comunicação interativas foram se desenvolvendo: escrita, correios, telégrafos, telefone, computador, celular, etc. (GABRIEL, 2010, cap.8, p.193).

Sendo assim, entendemos que a cuidadosa elaboração de um ebook e sua apresentação ao mercado editorial, pode ser uma chave para você compartilhar seus estudos sobre o tema proposto, vender seu livro online e desta forma contribuir para o conhecimento e aceitação de todos que amam as artes, por meio das inúmeras telas disponíveis, independentemente de sua área de atuação. Relembrando que:

“Alcança-se a perfeição não quando nada precisa ser adicionado, mas quando nada precisa ser removido.” Antoine de Saint-Exupéry

Antes de passarmos a apresentação da fundamentação da bagagem artística do autor desta pesquisa, falaremos rapidamente a origem do termo *tradigital*.

3.9.2.O termo tradigital

A artista e professora de artes, Judith Moncrieff, no início dos anos 90 cunhou o termo *Tradigital* e o utilizou em sua escola do Pacific Northwest College of art. Este termo refere-se à fusão de métodos tradicionais com métodos novos (digitais). Podendo ser adaptado em vários campos, como artes, engenharia, marketing e técnicas de animação como por exemplo, a mencionada por Jeffrey Katzenberg, produtor de filmes americanos, e diretor executivo da DreamWorks Animation, ele falou das obras Toy Story e Shrek nas quais foram utilizadas técnicas de animação bidimensionais e tridimensionais (3-D).

Ainda sobre o uso de técnicas tradicionais e digitais podemos dizer que são utilizadas também em "impressão tradicional", no processo de transferências de fotos em UV para positivos gerados por computador, ou mesmo o uso de litogravuras, xilogravuras em combinação com processos digitais, entre outros processos combinados. No entanto, apesar da infinidade de possibilidades, são processos que ainda podem em muito ser aprimorados e explorados.

4. A FUNDAMENTAÇÃO DA BAGAGEM ARTÍSTICA

A fim de que se possa ter exemplos práticos de caminhos a se seguir, cabe ao artista construir a sua bagagem ao entrar em contato com autores e obras que venham não só a inspirá-lo, mas também direcioná-lo com respeito a fundamentos atrelados a beleza e bom gosto, a qualidade quanto a tudo o que permeia a criação de uma manifestação artística visual. Narrativas visuais, contraste, cor, textura,

traço, “mood” (ou seja, a emoção transmitida), ambientação; dentre tantos outros conhecimentos, precisam ser entendidos não só em uma forma prática de criação, mas em contextos bem explorados. E é através do contato com grandes obras que podemos ter muito do referenciamento necessário quanto aquilo o que mais desejamos trabalhar.

4.1. Painel Semântico – Obras e Inspirações

Para muitos ilustradores, não há terreno mais fértil de busca por inspiração do que o trabalho daqueles que vieram antes deles e que através de sua visão pessoal, definiram até mesmo estilos e linguagens pessoais marcantes.

Na *Cultura Pop*, por exemplo, temos obras da animação atemporais como Akira, de Katsuhiro Otomo: contando a história de um grupo de motoqueiros que aprende a lidar com um futuro distópico onde um de seus amigos é afetado de maneira incompreensivelmente intensa após entrar em contato com uma cobaia laboratorial de um projeto do governo Japonês. Em “The Gashlycrumb Tinies”, de Edward Gorey, escritor e ilustrador Norte Americano especializado em hachuras e estilo de desenho Vitoriano, um alfabeto é feito com as iniciais dos nomes de crianças que, através de infortunas tragédias, vieram a morrer.

O cinema é também outra fonte de inspiração. Bem como os quadrinhos, sendo Akira mesmo, um exemplo de obra que iniciada através da Nona Arte e posteriormente adaptada em longa-metragem de animação. Filmes como “Minha Amada Imortal”, contando a trajetória de Ludwig van Beethoven, inferem riqueza emocional; sendo a gama de obras a serem exploradas através de diferentes mídias, infindável.

Figura 82 - Tim Burton (A Noiva Cadaver), Dave McKean (Cages), A Viagem de Chihiro (Studio Ghibli), Yoshitaka Amano (Final Fantasy IV)

Inspirações / Estilo



Figura 83 - Katsuhiro Otomo (Akira), Leonardo Da Vinci (Estudo de feto no útero), Dave McKean (trabalho pessoal), Edward Gorey (Gashlycrumb Tinies)

Inspirações / Estilo



Figura 84 - V de Vingança (Alan Moore), Minha Amada Imortal (Bernard Rose), Ghost in the Shell (Mamoru Oshii), Castlevania Symphony of the Night (Konami)

Inspirações / Obras



Figura 85 - Batman: War on Crime (Alex Ross), Spiderman 2099 (Marvel Comics), Sin City (Frank Miller)

Inspirações / Obras



Figura 86 - Monalisa (Leonardo da Vinci), O Grito (Edvard Munch), Basquiat (autorretrato), A Onda (Katsushika Hokusai), Noite Estrelada (Vincent van Gogh)



Figura 87 - Sexo é Uma Coisa Suja (Angeli), Graúna (Henfil), Simpsons (Matt Groening), MTV (Logo), Oblongs (Angus Oblong)

Inspirações / Estilo

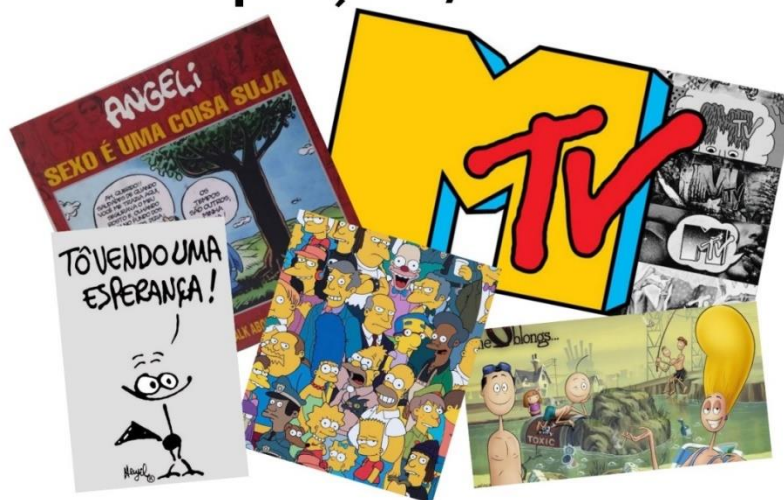
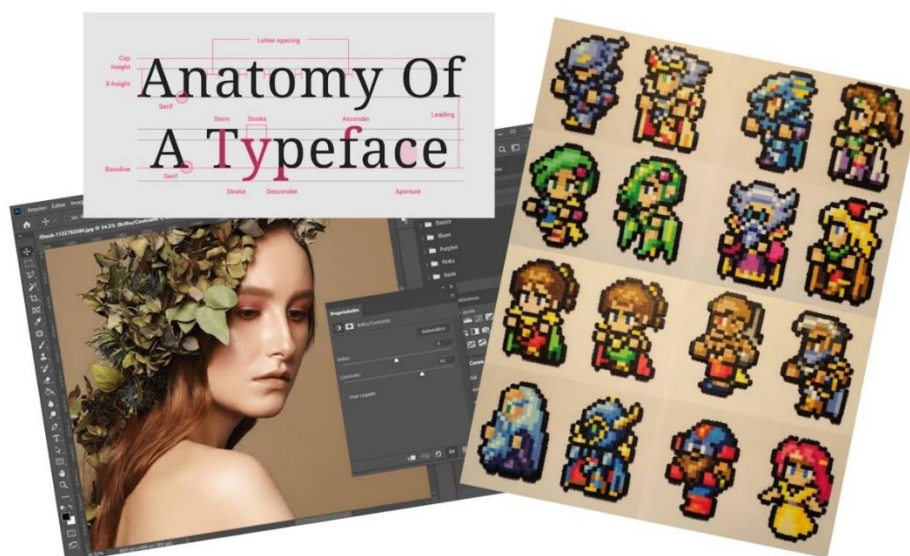


Figura 88 - Números e constelações em amor com uma mulher (Joan Miró), Ninfeias (Claude Monet), Mãe e Criança (Gustav Klimt), Maple Viewers (Kanō Hideyori)



Figura 89 - Adobe Photoshop (Campanha de Marketing), Anatomia de uma Typeface (Material Design), Final Fantasy Pixel-Art (Square-Enix)

DIGITAL



5. CRIAÇÃO TRADIGITAL: A BUSCA POR MATERIAIS

Na busca por materiais, seja na criatividade original ou, em um primeiro momento, na simulação de técnicas de outros artistas, hoje contamos com uma gama de materiais que só vem a acrescentar ao repertório do artista que se mantém atento e atualizado. Com o advento das mesas digitalizadoras, ferramentas como scanners, embora ainda necessários para a transferência de pinturas tradicionais para computadores, vem sendo substituídos pela criação diretamente no computador, com o uso de canetas que funcionam como um mouse. Seu nível de simulação é tão preciso, que até mesmo o efeito de tinta e traço realista tão alcançáveis.

Figura 90 - Mesa Digitalizadora (Wacom), Pena e Caneta Tinteiro



Figura 91 - Materiais de desenho: pinceis Sumi-e, Giz de cera, textura em alto relevo (Impasto)



A utilização de ferramentas digitais só vem a acrescentar ao criativo que tem o interesse o bastante para estudar técnicas tradicionais que venham a enriquecer o seu leque de acessórios. Ao estudar os fundamentos básicos da caligrafia e escrita com canetas bico de pena, pinceis e tinta nanquim, por exemplo, ao deparar-se com as opções presentes em softwares como o Adobe Photoshop, Corel Painter e Procreate (iPad), todo o referencial prático e teórico já estará a sua disposição; apenas a espera de utilização prática em um ambiente mais moderno.

Figura 92 - Lapis Carvão, Apple iPad Pro



6. A NECESSIDADE DE TRANSMITIR SENTIMENTOS ATRAVÉS DA ARTE

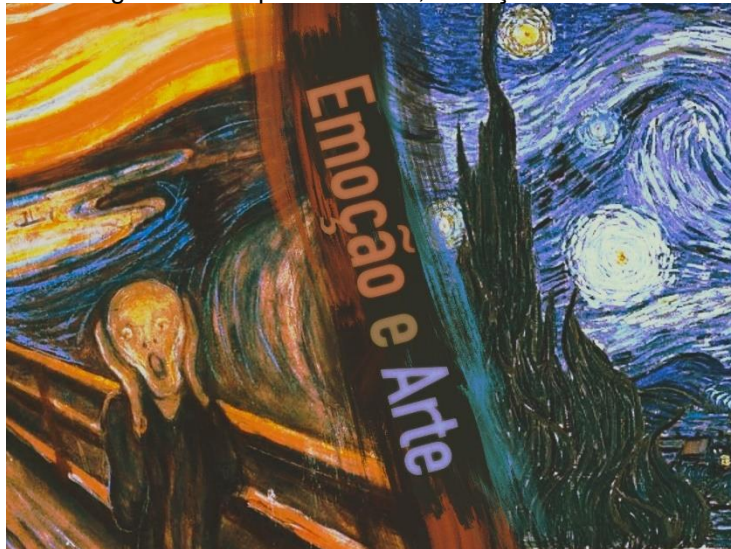
O Expressar-se

A arte pode levar o artista a transformar seus conceitos sociais, históricos e culturais, alterando a inter-relação dialética entre sentimento e ação. Alguns autores contribuíram com o engendramento deste tema.

Olhar e Visão

Inicialmente aponto as palavras de Aristóteles “você não pode desatar um nó sem saber como ele é feito”, ou seja, para entendermos a arte, é necessário ir além do olhar, mergulhar nas expressões, transcender em busca da compreensão.

Figura 93 - Capa do e-Book, “Emoções e Arte”



Segundo Vigotski, (1965, p.57), "a arte é trabalho do pensamento, mas de um pensamento emocional inteiramente específico"

Emoção e Razão

A psicologia define a palavra EMOÇÃO através da análise de sua origem, o latim EMOVERE — ou seja, mover de dentro para fora, entrar em contato.

Deste modo, a emoção é um estado complexo de sentimentos que produz como resultado mudanças físicas e psicológicas no corpo que são capazes de influenciar, o pensamento e o comportamento. Estar ciente das técnicas e fundamentos da arte só tem a acrescentar nas habilidades de assimilação e criação.

7. Da inspiração a originalidade: uma breve jornada pela galeria pessoal de trabalhos

Figuras 94 e 95



Portfolio pessoal do auto

Figuras 96 e 97

Autoral / Estilo



Autoral / Estilo



Portfólio pessoal do autor

Figuras 98



Portfólio pessoal do autor

8. AS APLICAÇÕES PRÁTICAS DO TRADIGITAL: DOIS EXEMPLOS

Os dois exemplos a seguir são parte de um corpo de trabalhos feitos entre os anos de 2005 e 2008. Sendo ilustrações profundamente pessoais, foram selecionadas pelo fato de, tanto de maneira técnica, prática; quando de forma conceitual e emocional, resumirem o universo da pesquisa e do uso de informações aqui apresentadas de maneira clara.

Enquanto ilustrador ou criativo na área de trabalhos visuais, não só do mundo editorial, ou profissional, vive o artista. Muitas vezes, sua obra é pessoal o bastante para figurar mais claramente em diários, ou até mesmo galerias, do que em revistas e outros tipos de publicações. Tanto “Obscured” quanto “Bipolaridade” são obras profundamente influenciadas por estados emocionais. Através destes exemplos, já podemos vislumbrar um pouco do que o produto, ou “ebook”, será.

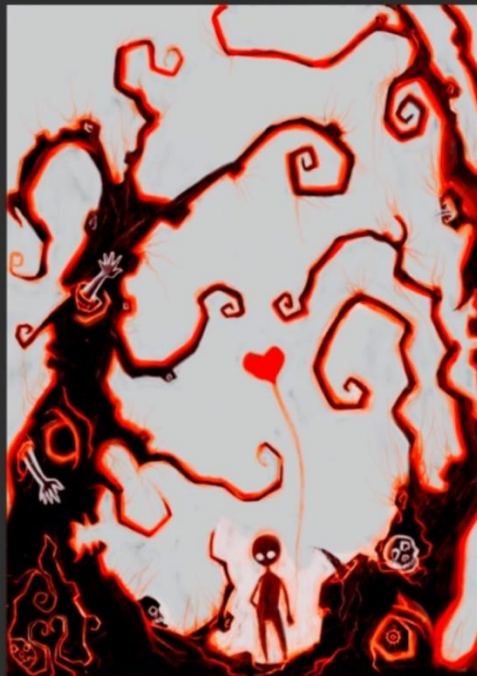
8.1. O Processo: Ilustração “Obscured”

Figuras 99 e 100

A Adequação

Ao trabalhar temas em ilustrações, cabe ao artista entender a mensagem e o que ele deseja passar de maneira clara, para que o público, ao ter contato com a imagem, consiga através de sua bagagem pessoal atribuir significado sem que haja ruído na comunicação.

Ainda em uma etapa inicial, alguns elementos foram excluídos da obra hora por adequação temática, mas também pela estética e acuidade visual.



Detalhamento, Pt. I

Nesta etapa, apenas a remoção do balão e adição de outros elementos estéticos mais sutis, sugere com muito mais eficiência quais os sentimentos e pontos de interesse e mais importantes.



Figuras 101 e 102

Detalhamento, Pt. II

Nesta etapa, podemos ver que cores e clima já começam a ser melhor explorados.

Com a inserção do fundo, tanto o cenário como também a tridimensionalidade da imagem são aprimorados.

É dever do ilustrador, ao apresentar seus personagens, explicar ou omitir através de detalhes e até mesmo do cenário, quais são as características, intenções e sentimentos mais profundos no universo da imagem.



Mood / Clima Pt. I

Durante a criação de uma imagem é possível, mesmo em etapas mais avançadas, fazer estudos de cor e efeito, textura e iluminação, para que se tenha certeza que a escolha ideal fora tomada.



Figuras 103 e 104

Mood / Clima Pt. II

Na definição final de clima e ambientação, uma amálgama de versões anteriores foi feita com base em elementos mais apropriados a setores, detalhes e planos específicos.

O fundo arbóreo, por exemplo, tornou-se mais sutil, enquanto as silhuetas das árvores e do personagem ficaram bem mais evidentes.



Resultado

Em sua versão final, através do detalhamento e aplicação gradientes, luzes e sombras em locais específicos, o sentimento de obscurecimento referenciado no título se torna ainda mais evidente e impactante.



8.2. Ilustração “Bipolaridade”

Figuras 105 e 106

Início

Na etapa inicial, o desenho foi feito em uma folha de papel com lápis e carvão.

A ideia principal, captar a dualidade de ser um paciente que sofre de **Transtorno Afetivo Bipolar**.

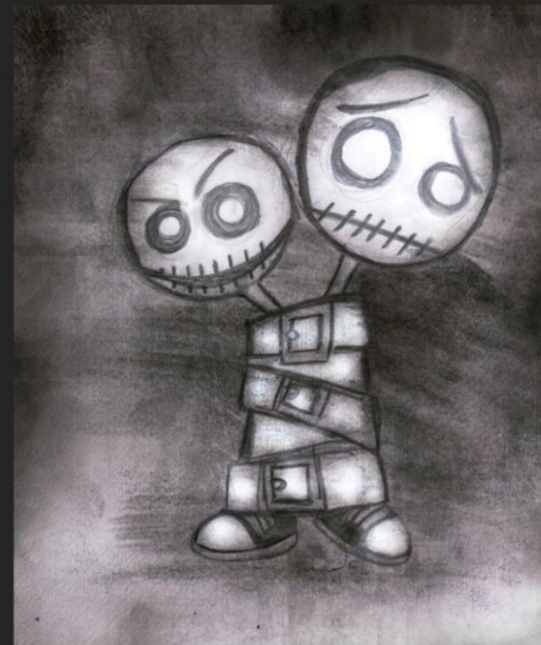
A ideia da camisa de força, apesar de extrema, simboliza o fato de que o paciente precisa, acima de tudo, ser protegido de si mesmo.



Etapa 2

Na segunda etapa de criação, o “clima” do desenho é definido através de sombra e luz.

Podemos ver que uma textura digital foi aplicada, textura essa feita através de um pincel customizado a partir de escaneamento. Um exemplo de como mesclar técnicas tradicionais + digitais pode fazer com que o trabalho seja verosímil.



Figuras 107 e 108

Ambientação

Ao desenvolver a ambientação, a primeira coisa fora definir as cores e sua relação com o tema em si.

Ao lado esquerdo, o personagem apresenta uma expressão que remete ao período de **“mania”**; enquanto a direita, o personagem demonstra estar triste ou em um momento **depressivo**, de sofrimento maior.

Sendo assim, fica clara a importância de definir cores e luzes baseando-se no sentimento que cada coisa representa.



Finalização

Após ser feito um rendering/ detalhamento maior, a imagem passa a inferir ainda mais através das cores, texturas, bordas e iluminação, clima de sofrimento maníaco-depressivo.

Sendo claramente discerníveis as diferenças entre os estados e o impacto emocional relativo a tal condição.



9. ANÁLISE E SÍNTESE

Nesta seção voltaremos aos questionamentos iniciais deste trabalho:

Como podemos enriquecer a produção artística digital através da compreensão de técnicas tradicionais?

O estudo aprofundado do universo ao qual suas aspirações profissionais ou criativas fazem parte tem como objetivo principal não só construir a bagagem do artista, mas também dar a ele todo o conhecimento teórico e prático ao qual a ele norteará e servirá de referência para o exercício de suas funções no decorrer de sua trajetória. É mister observar que apenas os artistas visuais mais preparados e capacitados, conseguem atingir o nível de propriedade, técnica e identidade necessários para se destacarem. Ao saberem como ferramentas tradicionais de desenvolvimento são utilizadas, ao se inserirem em um ambiente digital, sua desenvoltura e clareza de ação será muito maior.

Em contrapartida, a riqueza observada nos trabalhos digitais pode ser considerada inferior ao trabalho desenvolvido tradicionalmente?

É observável cada dia mais que artistas digitais, por vezes, vão muito além até mesmo daqueles que apenas se dedicam às áreas tradicionais. A utilização de uma mídia diferenciada, ou de ferramentas modernas, não deveria ser uma desculpa para se reduzir a significância do trabalho de milhares de pessoas que tanto estudam e se dedicam ao seu ofício.

Acima apresentamos por meio de exemplos práticos que a união dessas duas técnicas criativas pode dar lugar a um método diferente e valioso para os amantes das artes, contribuindo enormemente para o crescimento de trabalhos diferenciados, onde o processo e as possibilidades híbridas estando em tela darão lugar a criação Tradigital.

Quanto às emoções, as obras podem ser uma manifestação das emoções do artista ou o artista deve apenas cumprir seu papel social ao criar?

Quanto a análise das características de cada obra (tradicional e/ou digital) e de seu autor no que tange a influência dos sentimentos e emoções no processo criativo, as emoções, são deste modo definidas.

De acordo com a definição da psicologia a palavra EMOÇÃO vem do latim EMOVERE onde (e- para fora e movere – passar), ou seja, mover de dentro para fora, entrar em contato. Deste modo, a emoção é um estado complexo de sentimentos que produz como resultado mudanças físicas e psicológicas no corpo que são capazes de influenciar, o pensamento e o comportamento.

Portanto, com base neste conceito, podemos analisar: As obras podem sim, ser uma manifestação das emoções do artista, bem como o artista pode também cumprir seu papel social ao criar trabalhos que deixam explícito seu apoio ou discordância de algum movimento político ou social, entendemos que uma coisa de modo algum exclui a outra.

Segundo Vigotski, (1965, p.57), "a arte é trabalho do pensamento, mas de um pensamento emocional inteiramente específico" ou ainda para o mesmo autor, "a ideia central da psicologia da arte é o reconhecimento da superação do material da forma artística, ou o que dá no mesmo, o reconhecimento da arte como técnica social do sentimento". (VIGOTSKI,1999b, p. 3). Em outras palavras, o artista pode expressar em obras sua revolta ou satisfação que são reações advindas de sua vivência.

Todos sabemos que são muitas as emoções que enfrentamos ao longo de nossa vida, as emoções universais são, amor, alegria, tristeza, raiva, decepção e outras. Ainda temos as emoções advindas de experiências como, a vergonha, o terror, o orgulho, essas são emoções secundárias.

Com base nos conceitos acima, neste estudo são apresentadas algumas obras que apontam a influência das concepções do artista refletidas em suas criações.

Van Gogh com suas obras exalam sentimentos conturbados e intensos, como observamos em suas obras apresentadas no corpo deste trabalho, sendo que a

escolha da cor e o movimento intenso de algumas de suas obras expressam nitidamente suas conflituosas emoções.

Outro nome que se destaca na excessiva expressão de tristeza pictórica é Pablo Picasso. Ao sofrer com a perda do amigo fez uma obra intitulada "A Morte de Casagemas" – Picasso (1881-1973), nesta obra exprime a dor da perda, porém a escolha da cor azul intenso que simboliza a lealdade de sua amizade.

Desta forma vimos que, o artista de modo geral, muitas vezes externa seus conflitos em formas e cores, texturas, versos musicais, e coreografias, exprimem sua intensidade de sentimentos. Possenti (2010, p.96) diz que é necessário “não desprezar o próprio processo de inscrição do sujeito, naquilo que ele tem efetivamente de processo”, ou seja, a obra imprimir a expressão do artista, uma forma de liberação emocional, como disse o pintor de origem libanesa, "aquele que nunca viu a tristeza nunca reconhecerá a alegria." (Khalil Gibran).

Leonardo Da Vinci (1452-1519), também demonstrou em suas obras a criteriosa observação da natureza, utilizando-se de suas cores. Podemos destacar nas palavras do curador Henrham Loyrette, “como todas as obras de arte, “A Gioconda” conserva sua parte de hermetismo, de sonho, de poesia atemporal e de mensagem universal, que, por essência, suscita todas as interpretações” (Loyrette 2005: 3). Deste modo, entendemos que no sorriso enigmático desta personagem, observamos características de seu criador. (Figura 4).

O pintor norueguês Edvard Munch, (1863-1944), um dos maiores representantes da corrente expressionista do século XX, em suas obras “A menina doente” e “O Grito” demonstra um excessivo sentimento diante da dor enfrentada com a doença de sua irmã e a morte de seus pais. Na pintura da artista Frida Kahlo, “Sentimentos de Aborto Espontâneo” ela expressa sua intensa dor ao sofrer um acidente com conseqüente aborto.

Estes são apenas alguns dos exemplos apresentados na pesquisa, onde obras e artistas através da catarse ou a liberação da tensão emocional expressaram seus sentimentos mais profundos. Segundo Ruiz (2018), “o processo artístico flutua de duas maneiras: para dentro, gerando consciência individual e fortalecimento, e

externamente, gerando consciência coletiva, empoderamento da comunidade e mudança social”. (RUIZ, 2018, p. 9).

Síntese

Este trabalho apresenta um passeio através do tempo pelo rico mundo das *artes*, após conceituar arte, tem início a apresentação da arte tradicional, seus artistas e suas respectivas obras. Apresentando os aspectos criativos e as intervenções culturais, políticas, religiosas e pessoais nas obras de renomados artistas.

Outro aspecto considerado, é a interferência do tempo na escolha dos elementos necessários à criação artística, o uso de materiais tradicionais, o conhecimento da história da tipografia, a variedade de tipologias, conhecimento indispensável de tecnologias para o desenvolvimento de projetos gráficos, entre outros.

Sendo considerado como ponto alto deste trabalho, a apresentação de algumas obras do autor do estudo e as interferências artísticas de outras épocas em seu trabalho. A discussão apresenta a resposta aos questionamentos levantados no início como, o artista pode se expressar em sua obra deixando claro seus sentimentos? Ou deve apenas usar sua criação como expressão política? A criação digital por apresentar suas características mais atuais, pode ser considerada superior à tradicional? É possível unir as duas técnicas e inovar?

Ao final do projeto, estas questões são esclarecidas com uso do aporte teórico apresentado nas referências.

O resultado deste trabalho tornará possível o entendimento de seus leitores sobre as propostas de utilização de técnicas tradicionais com materiais como (papel, tintas, aquarela, canetas, giz, carvão entre outros) que aliadas às técnicas digitais com utilização também de artifícios como programas de imagem, pincéis, paleta de cores e outros, darão lugar a criação *Tradigital*.

Ao final será apresentado um *E-book* contendo todas as informações necessárias para a exploração dos recursos explanados ao longo desta pesquisa.

Destacamos que:

A arte é representação do mundo cultural com significado, imaginação; é interpretação, é conhecimento do mundo; é expressão de sentimentos, da energia interna, da efusão que se expressa, que se manifesta, que se simboliza, é fruição. Ao mesmo tempo, é conhecimento elaborado historicamente, que traz consigo uma visão de mundo, um olhar crítico e sensível, implicado de contexto histórico, cultural, político, social e econômico de cada época. (UJIE, 2013, p. 11).

10. FASE DE CRIATIVIDADE

10.1. Matriz Morfológica da Seleção de Capa para o e-Book

Um dos pontos principais para a criação do E-Book por sua importância é a criação da capa. Por seu teor ser não apenas visual, mas conceitual, por nele existirem referências absolutamente vitais da arte, porém um de seus fundamentos básicos ser a jornada pessoal do artista a citar grandes pintores, ilustradores, dentre outras figuras relevantes, fez-se mister atentar-se a escolha exata de como apresentar a obra em seu primeiro contato com o público, ou seja, através da capa. Dentre as opções de imagens para capa foram estabelecidas três vertentes básicas: 1) imagens de artistas consagrados 2) imagens do próprio autor 3) alguma forma de correlação entre ambas.

Sendo assim, a seguinte matriz morfológica foi desenvolvida:

Figura 109

f

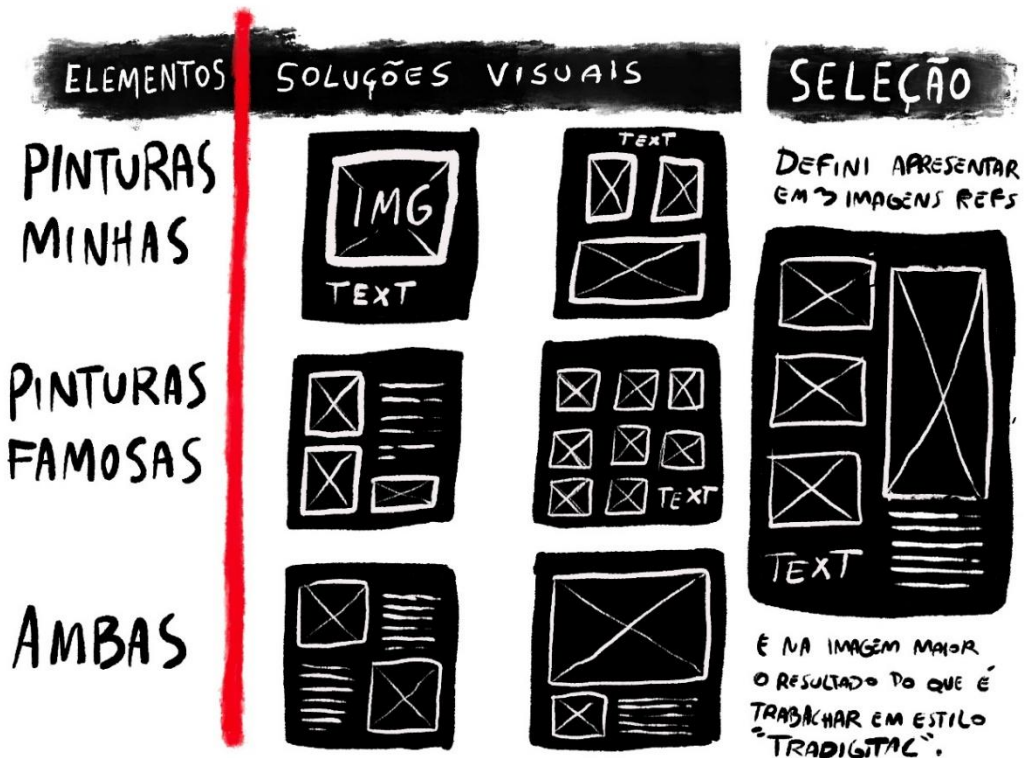


Imagem criada pelo autor

Paralelamente a escolha entre pinturas pessoais e pinturas famosas, houve também a análise das possibilidades de layout e seu impacto na transmissão da mensagem, sendo a seleção final baseada na apresentação de 3 imagens de referência popularmente relevante e, ao lado, em uma imagem maior, uma arte pessoal que exemplifique a influência do ponto de vista técnico e também afetivo (emocional) de tais obras na expressão do autor do livro.

10.2. O Estudo do Público Alvo

A definição de Personas se deu pela influência do *Design Thinking*, uma outra metodologia de pesquisa importante dentro do design. Após definirmos nosso público alvo, ficou clara a necessidade de afunilamento do espectro de informação, para que todos os públicos citados e o e-book possam:

- 1) Ter a mesma efetividade em sua compreensão
- 2) Associação entre a relevância do tema e suas respectivas áreas
- 3) Unidade na apresentação e multiplicidade no entendimento da informação

10.3. Personas

As personas foram definidas como tendo três perfis distintos, baseados em suas áreas de ocupação e interesse. No afinilamento, optei por buscar pessoas de caráter comum e amplamente presentes na esfera da sociedade, levando em consideração suas expectativas, interesses, medos e anseios. Ao descrever Bianca, por exemplo, o ponto de origem foi o de uma professora que deseja realizar a transformação social através de ações práticas em sua área de atuação profissional. Édson, por sua vez, é um jovem com aspirações não somente artísticas como também de design e desenvolvimento de jogos. Vitória, a psicóloga, busca elucidação em prol do auxílio de seus pacientes e até mesmo a compreensão de si mesma através da arte e da terapia.



BIANCA (ARTISTA PLÁSTICA E PROFESSORA)

Gênero: Não-Binário

Idade: 38 anos

Cargo: Professora de artes em uma escola da rede estadual

Estado Civil: Solteira

Localidade: São Caetano do Sul-SP

Dores: Não ter podido ser uma artista plástica de renome

Desejos: Promover a transformação na vida dos alunos através da arte

Medos: Desemprego, não poder dar suporte aos pais.

Expectativas: Ter suporte para seus projetos e poder ter um plano de saúde familiar.

Mais Informações: Não costuma utilizar redes sociais de maneira pessoal, apenas para o trabalho.



EDSON (ALUNO D O CURSO DE DESIGN DE GAMES)

Gênero: Masculino

Idade: 28 anos

Cargo: Diretor de Arte em um estúdio de jogos

Estado Civil: Casado

Localidade: Petrópolis-RJ

Dores: Entrou na faculdade, em sua opinião, tarde demais

Desejos: Concluir o curso já estando no mercado de trabalho em uma boa posição

Medos: Não conseguir realizar seus planos

Expectativas: Fazer um estágio em um grande estúdio em outro país

Mais Informações: Não gosta de viver uma vida desconectada da internet ou sem acesso as mais recentes tecnologias



VITÓRIA (PSICÓLOGA E TERAPEUTA OCUPACIONAL)

Gênero: Feminino

Idade: 23 anos

Cargo: Psicóloga em uma clínica de reabilitação

Estado Civil: Solteira

Localidade: Florianópolis-SC

Dores: Sofreu bullying na adolescência o que a tornou atenta ao relacionamento entre pessoas

Desejos: Ter filhos, sentir-se bem o bastante pra viver sua vida pessoal de forma saudável

Medos: Estar sozinha, perder os pais, não conseguir ajudar seus pacientes

Expectativas: Ser respeitada por seu trabalho, ter uma família um dia, ter um atelier/consultório e comprar uma casa

Mais Informações: Sente a necessidade de aprender sobre métodos de expressão pessoal para entender melhor a aplicação da arte terapia em sua abordagem profissional

ANÁLISE DE DEMANDA PESSOAL DAS PERSONAS

Pela análise das personas, enxergamos tanto demandas de conteúdo como a necessidade de estabelecer uma ponte entre a busca pessoal do público alvo, tanto generalista quanto específica, e as formas de se apresentar as informações. Uma linguagem clara, de caráter direto e prático, a fim de transmitir o conteúdo sem dificuldade, aliada a ideia de que alguns leitores podem já possuir bagagem pré-estabelecida, direciona o trabalho a concepção de que é preciso ser tanto tecnicamente quanto textualmente claro, sem subestimar e, ao mesmo tempo, tornando o conteúdo acessível.

ÁREAS DE OPORTUNIDADE

Algumas das oportunidades de se criar tal eBook são voltadas não somente a arte em si, mas também em sua relação com o leitor. Por este motivo, dediquei áreas específicas a abordagens específicas. Temos, por exemplo, a incitação ao questionamento: qual o papel do artista? É trabalhar em nome de si ou de um ideal social? O sentir e o enxergar o mundo ao seu redor... qual seriam tais relações? Em outro momento, o eBook destina-se a demonstrar como grandes artistas sempre vem de uma veia emocional forte.

Após citarmos a necessidade da construção da bagagem, citamos alguns exemplos. Em seguida, demonstrando a influencia e aplicação da mesma em um ambiente de criatividade no qual também abordamos as técnicas e a relação entre a estética e o plano de fundo emocional.

10.4. DETALHAMENTO TÉCNICO DO EBOOK

10.4.1 Definições Estéticas e Conceituais Para Cada Capítulo

Por abordar o tema das artes e suas inúmeras formas de expressão, se faz mister que o livro, em si, apresente boa qualidade estética. O estudo de cores, texturas e tipografia se fez necessário neste momento, a fim de embasar e contextualizar as diferentes linguagens apresentadas.

DIMENSÕES

Se tratando de um livro digital, as dimensões foram definidas com base em telas de tablet e smartphone, especialmente tablets como o iPad Pro e modelos similares de outros fabricantes. As dimensões da imagem em sua criação foram baseadas no formato 4:3, comum entre tablets em especial os da Apple, o que facilita sua adaptação para material impresso pela similaridade no formato de página com o de algumas publicações exatamente relacionadas a Artbooks. Sendo assim, podemos dizer que o material original possui:

Dimensão **A4** (210x297mm) em sua concepção

Dimensão **2224x1668px** no eBook

BRAINSTORMING, DIAGRAMAÇÃO E PADRÕES VISUAIS

Por se tratar de um livro com um volume grande de informações, separadas em fases distintas de apresentação, busquei nesta primeira versão trabalha-lo de forma que o design em si fosse clean e contribuísse com o entendimento do texto, bem como clareza nas imagens apresentadas. Na página de apresentação, por exemplo, optei por usar fontes simples, sem serifa, mantendo como plano de fundo uma textura de papel.

Figura 110



Imagem criada pelo autor

Em relação ao conteúdo esteticamente e emocionalmente forte do livro, optei por fazer do design em si e da escolha de fontes algo mais leve, para que as imagens e mensagens pudessem se destacar e não entrar em conflito com a diagramação e recursos visuais do próprio livro.

Quanto a opção de usar traços de pincel como detalhamento nas páginas, essa foi uma escolha inicial. O formato *painel semântico* de algumas páginas, por exemplo, veio da ideia de apresentar as próprias obras como pinturas, filmes, quadrinhos e livros citados em uma citação visual aquilo o que se pede do leitor: que ele próprio desenvolva o seu painel semântico, a fim de buscar, analisar e entender suas próprias referências paralelamente a sua necessidade e busca por uma identidade própria.

Figuras 111

Inspirações / Estilo



Imagem criada pelo autor

Fig. 112

Autoral / Estilo



Imagem criada pelo autor

A seguir, um apanhado de imagens da fase de exploração/brainstorming e suas definições finais.

CAPA/BRAINSTORMING (ESTUDOS ALÉM DA MATRIZ):

Figura 113



Imagem criada pelo autor

A RELAÇÃO ENTRE AS FONTES E O ESTILO VISUAL DAS IMAGENS:

Figura 114



Imagem criada pelo autor

FONTES

Por se tratar de um trabalho digital, o uso de fontes infere praticidade a criação do ebook. A seguir temos alguns exemplos de fontes e sua contextualização frente ao conteúdo do livro:

Pixel-Art – transmite verossimilhança na relação entre conteúdo digital (pixel art) e a estética.

PIXEL-ART

Billion Dreams – passa a ideia de classe e estilo rebuscado em um visual contemporâneo e popular.

Billion Dreams

Chalkduster – característica manual (artesanal) em sua imagética, o que corrobora com o tema abordado.

Chalkduster

A adequação das fontes aos temas foi uma escolha estética desde o início, contanto que o limite de fontes utilizadas não ultrapassasse a lógica técnica ou ferisse o bom gosto estético.

CORES E TEXTURAS

Quanto as cores, a separação também foram temáticas e com base nas características únicas de cada movimento artístico, período histórico, estilo de imagem, etc. Quando se tratando de referencial clássico, como o Renascimento, por exemplo, tons sépia e texturas de pergaminho, canvas e a óleo tem o poder de criar

associação entre os materiais e técnicas utilizados pelos artistas e a apresentação das obras em si.

Figura 115



Santa Ceia (Leonardo da Vinci)

O mesmo fundamento, ou seja, a sutil ou óbvia citação visual de um recurso, técnica ou estética, mesmo de uma obra renomada, mostrou-se uma boa ferramenta na própria descrição e exemplificação dos temas abordados. No capítulo referente a Ukiyo-e, por exemplo, temos não só uma diagramação e uso de cores característico das obras do movimento, quanto também a simulação digital daquilo o que as obras são em sua base tradicional, ou seja — a aplicação prática do próprio conceito do livro, que é a união de técnicas tradicionais e digitais.

11. PRODUTO

O Produto consiste em um livro no formato digital (e-Book) com 62 páginas. Todo o projeto gráfico foi feito com a leitura em dispositivos móveis, tablets e computadores em mente, porem com ampla possibilidade de eventual lançamento em mídia física. Todas as fontes foram escolhidas com base em seu uso livre e estética recomendada para efetiva correlação entre os temas, obras e estética do livro.

Fig. 116 - CAPA

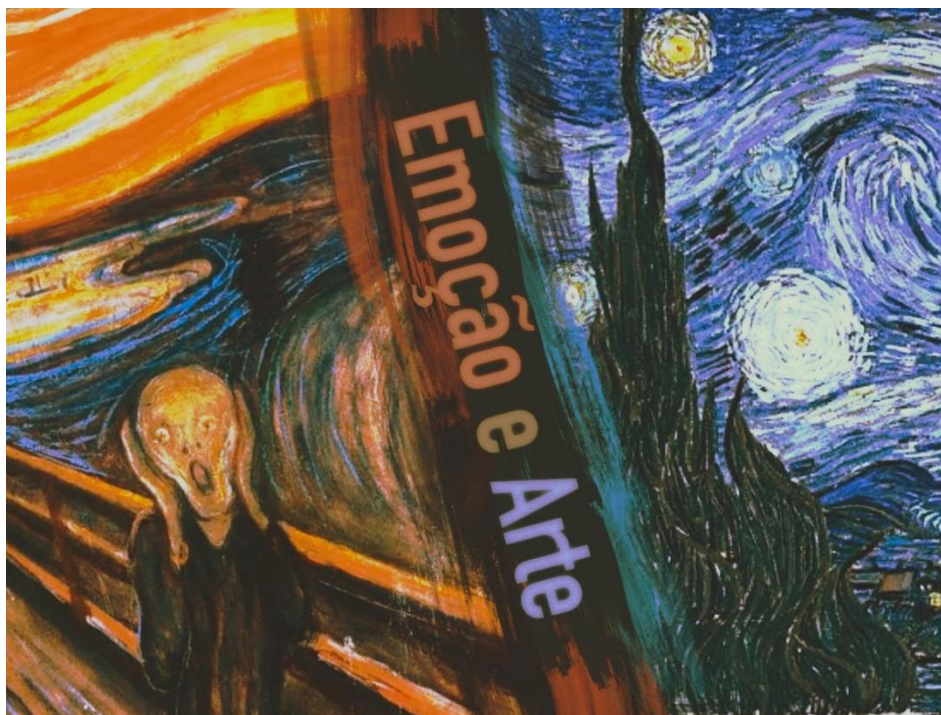


Imagem criada pelo autor

Na capa, busquei a relação entre temas, cores, emoções, texturas... ou seja: entre universos distintos que conversam entre si. Do lado esquerdo, temos o quadro “O Grito”, de Edvard Munch. Na direita, temos “Noite Estrelada”, um dos quadros feitos por Van Gogh com este nome.

Referência no diálogo entre as emoções e a arte, tanto Munch quanto Van Gogh são exemplos maiores de como fatores emocionais impactam no desenvolvimento da arte, sendo essa, ainda assim, norteadada por técnicas e fundamentos absolutamente elevados e dentro de padrões estabelecidos formalmente.

Painel semântico com as obras do autor:

Figura 117



Imagem criada pelo autor

Exemplo de diagramação no miolo do livro:

Figura 118

As obras podem ser uma
manifestação das emoções
do artista ou o artista deve
apenas **cumprir seu papel**
social ao criar?

QUESTIONAMENTO



Texto criado pelo autor/Imagem de Vincent van Gogh

Figura 119

Movimentos Artísticos

É mister também observar a **relevância** daquilo o que vai **além de nossa realidade ocidental**.

Sendo assim, na construção da bagagem também existe relevância na busca por movimentos artísticos de outras culturas, como o **Ukyio-e**, do mundo asiático.



Texto criado pelo autor/Imagem de Ohara Koson

12. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tema do projeto foi definido no início do semestre passado, e a busca por conhecimento acerca dele fez com que o interesse pela história da arte crescesse a cada dia. Através de pesquisas e análises, com a escolha do método híbrido de Munari e de Bruce Archer, que aponta que o processo de design é composto fundamentalmente por três etapas: analítica onde são coletadas todas as informações necessárias quanto ao problema a ser resolvido, a criativa, na qual se apresenta a ideia manipulada ao cliente para solicitar autorização de produção/distribuição do produto e o método Munari que diz: “qualquer que seja o problema, pode-se dividi-lo em seus componentes. Essa operação facilita o projeto, pois tende a pôr em evidência os pequenos problemas isolados que se ocultam nos subproblemas.” com isso, foi possível aprofundar o tema, e ter uma empatia ainda maior por artistas que embora muito conhecidos por suas obras, pouco se sabe sobre sua história de vida, particularidades de sua personalidade e até mesmo a motivação por trás da criação de suas conhecidas obras, foi então, que passamos a acreditar no sucesso do projeto.

Acredita-se que, ao apresentar na pesquisa renomados artistas tradicionais e suas respectivas obras, bem como os inovadores recursos digitais tão utilizados na criação de artes, onde a interferência do olhar do design, com soluções inovadoras e criativas, é uma poderosa ferramenta para propor soluções eficazes. Deste modo, ao apresentar as técnicas utilizadas nas obras tradigitais criadas pelo autor deste trabalho, tem-se como objetivo demonstrar de modo prático o resultado da união das técnicas tradicionais e digitais – arte *tradigital*.

Entende-se que para um tema complexo como tecnologia, onde as artes podem ser expressas das mais variadas formas, à medida que a tecnologia como ferramenta permite que a arte ultrapasse as barreiras, não somente geográficas permitindo que o trabalho do artista alcance locais inimagináveis, ela também expõe a necessidade de aprimoramento nas expressões artísticas para contemplar um público mais exigente e antenado. Por isso, podemos afirmar que este projeto terá continuidade, e que a proposta dele é evoluir e aprimorar constantemente.

Considera-se ao término desta etapa do trabalho, a possibilidade de lançamento futuro do livro, apresentado como produto final desta pesquisa, sendo

disponibilizado em lojas digitais como a Amazon, bem como o produto em sua versão para mídia física. Tendo-se como objetivo o entendimento da técnica tradigital utilizada pelo autor desta pesquisa e apresentada no referido livro digital, espera-se que tal trabalho possa atingir seu objetivo ao tocar a mente e coração de diferentes tipos de leitores.

“E é assim que as mudanças acontecem. Um gesto.
Uma pessoa. Um momento de cada vez...”
Libba Bray

REFERENCIAS

- ALVES, M. de S.; SALCEDO, D. A. **Esclarecimento na idade média: o livro e sua transmutação**. ÁGORA, ISSN 0103-3557, Florianópolis, v. 27, n. 55, p. 501-522, jul./dez, 2017. 501
- ARCHER, Michael. (2008), **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo, Cortez.
- BERGALA, A. **A hipótese-cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola**. Tradução: Mônica Costa Netto, Silvia Pimenta. Rio de Janeiro: Booklink -CINEADLISE-FE/UFRJ, 2008.
- BOSWELL, J.; STRICLAND, C. **Arte comentada: da pré-história ao pós-moderno**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2014.
- CAMBRIDGE, Massachusetts, The Mit Press, 1994. **Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding Media)**. São Paulo: Cultrix Ltda, 1969.
- CASTELLS, M. (2006). **A sociedade em rede**. (R. V. Majer, Trad.). São Paulo: **Paz e Terra**. (Trabalho original publicado em 1997) Chroniques de ma vie Capa comum – 21 junho 1971 Editora: Denoël (21 junho 1971) Idioma: Francês Capa comum: 208 páginas.
- COVINGTON, Catherine A. **Dictionary of Computer and Internet Terms**. 10th edition. Hauppauge: Baron's, 2009.
- DOWNING, Douglas A.; COVINGTON, MICHAEL A.; COVINGTON, Melody M.;
- FARTHING, Stephen. **Tudo sobre arte**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011, p. 212
- FIORIN, E, LANDIM, PC, and LEOTE, RS., orgs. **Arte-ciência: processos criativos [online]**. São: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015, 199 p. Desafios contemporâneos collection. <<http://books.scielo.org>> Acesso em 16.10.32.
- FOUCAULT, M. (1998). **História da Sexualidade 2: o uso dos prazeres**. Rio de Janeiro: Graal.
- FOUCAULT, M. (2008). **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- FRÓIS, J. P. **Os museus de Arte e a educação: discursos e práticas contemporâneas**. Museologia, Lisboa, nº 2, p. 62-75, 2008. On-line. Disponível em: <<http://repositorio.ul.pt/handle/10451/2353>>. Acesso em 04 de Abril 2022.
- GABRIEL, Martha. **Marketing na Era Digital: conceitos, plataforma e estratégias**. Prefácio de Romeo Busarello. Editora Novatec.2010.

HEITLINGER, Paulo, **Manual de Typeface Design, caligráfico e tipográfico**, de 2022.

HUIZINGA, JOHAN (2010). O Outono da Idade Média. São Paulo: Cosac & Naify.

MCLUHAN, M. **Understanding Media: The Extension of Man**. London: England,

MOLES, A. A. **A criação científica**. São Paulo: Perspectiva, 1981.

MITCHELL, William J. Replacing Place, in LUNENFELD, Peter (Ed.), **The Digital Dialectic: New Essays on New Media**, Cambridge: MIT Press, 2001, p.12

MITCHELL, William John. **The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era**. Cambridge: MIT Press, 1994., p. 7.

OLIVEIRA, A. P.; ROMAGNOLLI T.P. **Antropologia e imagem sobrevivente...Iluminuras**, Porto Alegre, v. 15, n. 35, p. 44-64, jan./jul. 2014

NOVAES, Sylvia Caiuby. **O uso da imagem na antropologia**. In: SAMAIN, E. (org.) O fotográfico. São Paulo: Hucitec, 1998.

VILLAS-BOAS, André. Identidade e Cultura. 3ª ed. Teresópolis (RJ): 2AB, 2009

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos /**

PAZMINO, V. - São Paulo: Blucher, 2015.

PEREIRA, M. (2011). **Contribuições para entender a Experiência Estética**. Revista Lusófona de Educação, América do Norte, (18), p.111-123, dez.

SILBER, A. Dan. Pixel Art for Game Developers. Boca Raton: CRC Press, 2015

VIGOTSKI, L. S. (1999b). **Psicologia da arte** (P. Bezerra, Trad.). São Paulo, SP: Martins Fontes. (Original publicado em 1965).

Salvador: EDUFBA, 2010. 302 p. ISBN 978-85-232-0672-7. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>

SANTAELLA, Lucia. **A ecologia pluralista das mídias locativas**. Revista FAMECOS.

Porto Alegre. Nº 37. 2008. | Também disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/4795/>

3599

SANTOS SARAIVA, F. R. dos. **Novíssimo Dicionário-Latino Português**. 12 ed. Livraria Garnier. BH. 2006

STRICKLAND, Carol. BOSWELL, John. **Arte Comentada: da Pre-historia ao Pós-modernismo - 15ªED.** (2014). Tradutor: Angela Lobo de Andrade

UJIIIE, Nájela Tavares. **Teoria e Metodologia do ensino da arte** – Guarapuava – UNICENTRO, 2013.

WANNER, MCA. **Paisagens sígnicas: uma reflexão sobre as artes visuais contemporâneas** [online]. Acesso em 15.10.21.

WRIGHT, Lawrence (NFGMAN). *Character Design for Mobile Devices*. Burlington; Oxford: Focal Press, 2006.

ZANATTA, B. A., & Silva, A. R. (2017). Apontamentos sobre o conceito de catarse em Vygotski para o ensino de arte na escola. *Educativa*, 20(1), 268–287.

SITES VISITADOS:

<https://www.ocasaldafoto.com/linha-do-tempo-da-historia-da-arte/> Acesso em 15.10.21.

<https://run.unl.pt/bitstream/10362/8734/1/ARTE%20DIGITAL.pdf> - Acesso em 12.10.21 as 18:26.

<https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-barroca/rococo/> Acesso:31.3.22

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. **A Liberdade guiando o povo – Eugène Delacroix**. História das Artes, 2022. Disponível em: <<https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/a-liberdade-guiando-o-povo-eugene-delacroix/>>. Acesso em 01 Apr 2022.

SILVEIRA, Rowan Henrique Sarmiento. **Potencial empático visual em personagens**.

Pixel Art: um referencial de design para jogos digitais / Rowan Henrique Sarmiento Silveira. – Recife, 2017.166 f.: il. Aceso em 01.04.2022.

CHAUÍ, Marilena. A universidade pública sob nova perspectiva. *Revista Brasileira de Educação*. N24, set./dez. 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbedu/n24/n24a02.pdf> Acesso em: 09 Maio de 2022

AMBROSE, Gavin. HARRIS, Paul. **Fundamentos de design criativo**.2012.2ª Edição.

<https://www.chiefdesign.com.br/grid-design/#subTitulo05o> ver pg41 livro

<https://www.istoedinheiro.com.br/e-books-mercado-aquece-e-deve-crescer-28-ate-2026/> (acesso: 9 de maio de 2022)

UNGER, Gerard. Legible? *Emigre* #23, 1993. In BIERUT, M.; DRENTTEL, W.; HELLER, S.; HOLLAND, DK., *Looking Closer*. Allworth Press, 1994.

<http://tipografos.net/portugal/mm-malaquias.html> Acesso:13.05.2022

<https://www.leitorbeta.com.br/epub-vs-mobi-qual-e-a-diferenca> Acesso em:30.08.2022

<https://publicarlivros.com.br/distribuicao-de-ebook/> Acesso em: 12.10.2022

FERREIRA. F.C.M; MIRANDA.L.F.M.; MORAS.M. **Impacto dos e-books na cadeia editorial brasileira: uma análise exploratória.** Sep-Oct 2018. Acesso em: 12.10.2022

CLARKE, M. (2017, Maio 27). **Trade publishing and ebooks: W(h)ither the supply chain? *The Scholarly Kitchen***

» <https://scholarlykitchen.sspnet.org/2010/05/27/trade-publishing-and-ebooks-whither-the-supply-chain/> Acesso em: 12.10.2022

Earp, F. S., & Kornis, G. (2005). ***A economia da cadeia produtiva do livro*** .

»https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/ebook/ebook.pdf Acesso em: 12.10.2022

<https://www.ignicaodigital.com.br/plataforma-para-vender-e-books-conheca-as-melhores/> Acesso em: 12.10.2022.

<https://definirtec.com/tradigital/> Acesso: 11.11.2022

<https://pnca.willamette.edu/> Acesso: 11.11.2022