

**- UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN**

**BEATRIZ TELES CHAVES DE OLIVEIRA**

**MOODBOARD: Revista sobre arte na cultura pop**

Rio de Janeiro  
2023

BEATRIZ TELES CHAVES DE OLIVEIRA

**MOODBOARD: Revista sobre arte na cultura pop**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Visual Design.

Orientadora: Raquel Ferreira da Ponte


Rio de Janeiro  
2023

BEATRIZ TELES CHAVES DE OLIVEIRA

**MOODBOARD: Revista sobre arte na cultura pop**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em:

Documento assinado digitalmente  
 RAQUEL FERREIRA DA PONTE  
Data: 05/02/2024 14:51:50-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>


---

Raquel Ferreira da Ponte (orientadora)  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



---

Julie de Araujo Pires  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente  
 BARBARA EMANUEL  
Data: 11/01/2024 16:04:27-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Bárbara Emanuel  
Universidade Federal Fluminense

### CIP - Catalogação na Publicação

048m Oliveira, Beatriz Teles Chaves de  
Moodboard: Revista sobre arte na cultura pop /  
Beatriz Teles Chaves de Oliveira. -- Rio de  
Janeiro, 2023.  
83 f.

Orientadora: Raquel Ferreira da Ponte.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de  
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,  
2023.

1. Art Nouveau. 2. Design editorial. 3. Cultura  
pop. 4. Atualidade. 5. Juventude. I. Ponte, Raquel  
Ferreira da, orient. II. Título.

## **Agradecimentos**

Agradeço aos meus pais, as primeiras pessoas que acreditaram em mim e na minha jornada. Agradeço ao meu pai, Mario André Oliveira, pelas palavras de carinho, por me escutar e me ajudar todos os dias e por ser meu companheiro em todos os momentos. Agradeço a minha mãe, Carla Oliveira, por estar sempre me auxiliando com seu eterno entusiasmo, me incentivando a viver de forma mais alegre e sempre me encorajando a almejar mais. Nunca poderia agradecer o suficiente por serem o meu porto seguro, estarem sempre me apoiando, desde os meus primeiros anos, e me estimularem a pensar além. Eu amo vocês e espero um dia retribuir todo o apoio e amor que me deram.

Agradeço ao meu irmão, Mario – ou melhor, Marinho –, o verdadeiro conhecedor da cultura pop. Agradeço pelo carinho, pelo apoio e por se entusiasmar com o projeto. Sem a sua indicação, o projeto não teria sido criado ou teria saído do papel. E sem você, a minha vida não teria sentido. Obrigada por estar sempre ao meu lado.

Agradeço à minha orientadora, Raquel Ponte, pelo carinho e dedicação durante a orientação. As ideias e sugestões enriqueceram o trabalho e me fizeram refletir sobre como melhorar o projeto. Obrigada por estar me orientando a cada etapa desse projeto, sempre com palavras gentis, me incentivando a continuar. E obrigada por me guiar, pelas palavras gentis e, acima de tudo, ser uma professora e pessoa maravilhosa.

Agradeço também à professora Julie Pires e Bárbara Emmanuel pela presença na banca e por todos os comentários. Agradeço a professora Julie pelas ótimas sugestões e comentários durante a pré-banca, permitindo que meu projeto evoluísse ainda mais.

Agradeço a psicopedagoga, Ana Luiza Valle, por ser uma das primeiras pessoas a acreditar que eu tinha futuro no campo das artes. O que antes eu não tinha idade para entender, agora eu entendo. E agradeço por confiar em mim e me defender.

Agradeço a minha psicóloga, Ana Beatriz Rocha Bernat, por sempre me escutar, desde os momentos mais eufóricos até os mais melancólicos. Mais uma vez, não tenho palavras para agradecer por estar me acompanhando durante esse novo momento.

Agradeço ao meu namorado, Alexandre de Castro, por me escutar e me apoiar durante todo esse processo, sempre com carinho e paciência. Obrigada por estar do meu lado, me ouvindo e me ajudando.

Agradeço a Jessica Nascimento da Costa, não apenas por me emprestar um livro que ajudou muito, mas também pelas dicas e incentivo durante esse ano. Não apenas como colega de faculdade e de trabalho, mas como amiga também. Obrigada pelas conversas e risadas durante o ano, pelas sugestões e por todo o apoio.

Agradeço a Maud Lautert, além do empréstimo de um livro importante para a pesquisa, por deixar meus dias mais animados com seu bom humor, incentivo e ternura. *Merci pour tout!*

Agradeço a toda minha família: meus avós, meus primos, meus tios e tias, por estarem sempre ao meu lado e serem minha base de apoio em todos esses anos. Agradeço também meus amigos do colégio por me acompanharem por todos esses anos e por todas as risadas, saídas e conversas, que sempre me animam. Vocês são fantásticos e obrigada por me mostrarem que eu nunca estaria sozinha.

Agradeço a todos os meus amigos de faculdade. Meu tempo na faculdade não seria o mesmo sem vocês. Obrigada a todos que me acompanharam, esperaram ao meu lado no restaurante universitário e fizeram todos os tipos de projetos comigo. Desde apresentações sobre o que é design até elaborar a história sobre um pequeno viajante, vocês todos são especiais para mim.

Por fim, gostaria de agradecer a todos os professores e funcionários da UFRJ e do curso de Comunicação Visual Design, por me proporcionarem uma ótima educação e ensinamentos que tenho certeza que levarei comigo pela vida toda.

## **Resumo**

O trabalho presente tem como intenção apresentar a revista Moodboard: Arte na Cultura Pop. A proposta da revista é mostrar a influência de movimentos artísticos nas mídias atuais e o motivo de estarem sendo representados, introduzindo esse tema para um público jovem e interessado em design. Cada edição aborda um movimento ou influência artística diferente, e, nesta monografia, será desenvolvida a que trata do Art Nouveau, com destaque ao artista Alfons Maria Mucha. A revista visa revisitar a história da arte de forma mais lúdica, conectando os movimentos artísticos mais importantes com a cultura pop consumida atualmente. Por essas razões, a Moodboard tem como objetivo discutir esse conteúdo de forma leve e dinâmica para esse público, de forma educativa, porém mantendo uma linguagem mais acessível para os interessados na temática. O desenvolvimento do projeto foi realizado através de estudos teóricos, não apenas sobre o contexto histórico do movimento em questão, mas também sobre como o movimento é representado nas mídias atuais.

**Palavras-chaves:** Art Nouveau, design editorial, cultura pop, atualidade, juventude.

## **Abstract**

This work has the intention to present the magazine Moodboard: Arte na Cultura Pop (Art in Pop Culture). The magazine's objective is to show the influence of the artistic movements in the actual media and the motives for it being represented, introducing this theme to a young audience interested in design. Each edition talks about a different artistic movement or influence and, in this monography, the edition that's being developed is the one about Art Nouveau, prominently the artist Alfons Maria Mucha. The magazine aims to revisit art history in a more playful way, connecting the most important artistic movements with the pop culture consumed today. Within these reasons, Moodboard has the objective to discuss this content to the public, in a light and dynamic way, still in an educative manner, but maintaining a form of speech that is accessible for the interested in the thematic. The project's development was realized through theoretic studies, not only about the historical context of the movement in question, but also about how the artistic movement is represented in current media.

**Key words:** Art Nouveau, editorial design, pop culture, actualities, youth.

## Listas de Figuras

Figura 1: Pôster de Arcane (2021).....	14
Figura 2: Anúncio da exposição de Alfons Mucha no Centro Cultural Banco do Brasil.....	14
Figura 3: A Grande Onda de Kanagawa por Katsushika Hokusai.....	17
Figura 4: Maple Leaves por Kitagawa Utamaro.....	18
Figura 5: Divan Japonais por Toulouse-Lautrec.....	20
Figura 6: L'Horloge: Les Girard por Jules Chéret.....	21
Figura 7: Gismonda por Alfons Mucha.....	25
Figura 8: Ciclo III: A Introdução da Liturgia Eslava: Louvado Seja o Senhor em sua Língua Nativa por Alfons Mucha.....	27
Figura 9: As Estações por Alfons Mucha.....	29
Figura 10: Imagem promocional do jogo The Last of Us (2014).....	33
Figura 11: Imagem promocional do jogo Transistor (2014).....	34
Figura 12: Hextech Expo em Paris (2021).....	37
Figura 13: Ilustração mangá RG Vega, escrito e ilustrado pela CLAMP.....	39
Figura 14: Posters feitos por Alfons Mucha para a empresa Moët & Chandon, promovendo seus novos champagnes.....	39
Figura 15: Página do mangá Witch Hat Atelier, escrito e ilustrado por Kamome Shirahama.....	40
Figura 16: How Four Queens Found Lancelot Sleeping por Aubrey Beardsley.....	40
Figura 17 e Figura 18: Artes conceituais de Zaun para a série Arcane por Geoffrey Thoorens...	42
Figura 19 e Figura 20: Artes conceituais de Piltover para o jogo Legends of Runeterra por Tim Warnock.....	44
Figura 21: Representação da tipografia M PLUS Rounded 1c, utilizada para a logotipo da Moodboard.....	47
Figura 22, 23, 24 e 25: Imagens de revistas de jogos e outros aspectos da cultura pop. Em sentido horário: Ação Games, Super GamePower, Clube MSX e Recreio.....	49
Figura 26 e 27: Imagens de revistas de assuntos como arte e assuntos variados.....	50



Figura 28 e Figura 29: Imagens dos rascunhos feitos para a projeção da logotipo, com o antigo nome “Inovarte”.....	51
Figura 30: Logotipo final, com a mudança de nome.....	53
Figuras 31 e 32: Variações da logotipo em preto e branco.....	53
Figuras 33: Variações da logotipo em outras cores.....	54
Figura 34: Revista Superinteressante.....	55
Figuras 35 e 36: Capas das edições #10 e #36 da revista Emigre.....	56
Figura 37: Produções feitas por David Carson.....	57
Figura 38: Página de revista por David Carson.....	58
Figura 39: Capa e contracapa da primeira edição da Moodboard.....	60
Figura 40: Capa da segunda edição da Moodboard, que discute sobre o Art Déco.....	61
Figura 41: Imagem representando um dos tipos de grid presentes na publicação.....	63
Figura 42: Imagem representando um dos tipos de grid presentes na publicação.....	63
Figura 43: Paleta de cores presente na revista.....	64
Figura 44: Representação da tipografia Aleo.....	65
Figura 45: Representação da tipografia Sarabun.....	66
Figura 46 e Figura 47: Espelho da publicação.....	68
Figura 48: Páginas da Moodboard (capa até página 13).....	71
Figura 49: Páginas da Moodboard (página 14 até página 29).....	72
Figura 50: Páginas da Moodboard (página 30 até página 45).....	73
Figura 51: Páginas da Moodboard (página 46 até página 60).....	74
Figura 52: Páginas da Moodboard (página 61 até contracapa).....	75
Figura 53: Mockup da capa e contracapa.....	75
Figura 54: Mockup da matéria “Art Nouveau e Japão”.....	76
Figura 55: Mockup da segunda capa e sumário.....	76
Figura 56: Mockup da matéria sobre Sailor Moon.....	77
Figura 57: Mockup da chamada da matéria “Art Nouveau na Cultura Pop”.....	77
Figura 58: Mockup da chamada da matéria de capa.....	78

Figura 59: Mockup matéria sobre Abyss Odyssey.....	78
Figura 60: Mockup da matéria sobre Transistor.....	79
Figura 61: Mockup da capa da segunda edição.....	79

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>1. O ART NOUVEAU.....</b>	<b>15</b>
1.1 Style Mucha.....	23
1.2 Novas Mídias, Novas Artes.....	30
1.3 A influência do Art Nouveau nos animes.....	37
1.4 A influência do Art Nouveau e do Art Déco no storytelling de Arcane.....	40
<b>2. PROJETO GRÁFICO.....</b>	<b>45</b>
2.1 Objetivo e Missão Editorial.....	45
2.2 Público-Alvo.....	45
2.3 Pesquisa e escrita do conteúdo.....	45
2.4 Tom de voz.....	46
2.5 Periodicidade.....	46
2.6 Política editorial.....	46
2.7 Naming.....	46
2.8 Logotipo do projeto.....	47
2.8.1 Referências visuais.....	48
2.8.2 Primeiros esboços.....	50
2.8.3 Logotipo final e suas variações.....	52
<b>2.9 Referências visuais para as páginas e capa.....</b>	<b>54</b>
2.9.1 Capa da primeira edição da Moodboard.....	58
2.9.2 Capa da segunda edição da Moodboard.....	60
<b>2.10 Tamanho, Mancha Gráfica e Grid.....</b>	<b>61</b>
<b>2.11 Paleta de cores.....</b>	<b>64</b>
<b>2.12 Tipografias.....</b>	<b>65</b>
<b>2.13 Espelho da publicação.....</b>	<b>66</b>
<b>2.14 QR Code e Tecnologia.....</b>	<b>68</b>

<b>2.15 Impressão.....</b>	<b>69</b>
<b>3. MOCKUP E IMAGENS DA REVISTA.....</b>	<b>70</b>
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>80</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>82</b>

## INTRODUÇÃO

Assim como a minha jornada pela faculdade, esse projeto teve início com o meu amor aos desenhos animados. Desde séries animadas coloridas e frenéticas do *Cartoon Network* até os filmes atemporais da *Disney* e da *Pixar*, sempre me encantei pelas infinitas possibilidades e formas que você poderia contar uma história por esse meio. Devo admitir que um dos motivos por que iniciei o curso de Comunicação Visual Design na UFRJ foi o de entrar para esse mercado de trabalho. Com o passar do tempo, o meu conceito sobre o que é design se expandiu, e com isso, as diferentes maneiras pelas quais posso me expressar e contar histórias. Mas a minha admiração por animação e pelos profissionais que contribuíram para seu desenvolvimento nunca morreu. Atualmente, com os novos filmes, séries e curtas que lançaram nos últimos tempos, com as novas formas de animação, arrisco dizer que meu amor por essa mídia apenas aumentou. E uma das séries que me mostrou isso nos últimos tempos foi *Arcane*.

Lançada em novembro de 2021, na plataforma de streaming da Netflix, *Arcane* recebeu muitos elogios, tanto do público como da crítica. Atualmente, a série possui 100% de aprovação no site de críticas do Rotten Tomatoes<sup>1</sup> e 9/10 no IMDb<sup>2</sup>. De primeira, acabei não prestando tanta atenção na série, mas após a insistência de amigos e do meu irmão, decidi dar uma chance à série. E assim, percebi o porquê de tantos elogios, e com razão. Os personagens complexos e carismáticos e a trama que se desenrola entre as duas cidades é muito interessante, principalmente na forma como afeta as protagonistas e suas relações. Porém, um dos destaques da série foi sua animação e a técnica utilizada, feita pelo estúdio francês *Fortiche*. Ao rever os episódios da série, comecei a notar cada vez mais os detalhes e fundos utilizados para a narrativa. Não conseguia parar de pensar que já havia visto essas obras em algum lugar. Então me lembrei que havia visitado a exposição do Alfons Mucha (1860-1939) no Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB) de novembro de 2020 até fevereiro de 2021.

---

<sup>1</sup> Rotten Tomatoes é um site norte-americano onde filmes e séries são avaliados por críticos cinematográficos de sites, revistas e jornais, e também pelo público em geral. Visto em ROTTEN TOMATOES. Rotten Tomatoes: *Arcane: League of Legends* (2021), 2021. Página da crítica. Disponível em: <[https://www.rottentomatoes.com/tv/arcane\\_league\\_of\\_legends/s01](https://www.rottentomatoes.com/tv/arcane_league_of_legends/s01)>. Acesso em: 8 de junho de 2022.

<sup>2</sup> IMDb é um site onde é possível ver informações sobre filmes, séries e videogames. No entanto, o site também inclui uma área onde é possível deixar sua avaliação sobre uma mídia. Visto em IMDB. IMDb: *Arcane*, 2021. Página da crítica. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt11126994/>>. Acesso em: 8 de junho de 2022.

Observando as obras desse artista e comparando com os fundos usados em *Arcane*, percebi as semelhanças com o Art Nouveau e com o Art Déco.

Figura 1: Pôster de Arcane (2021)



Fonte: Arcane. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/series/serie-29127/>>. Acesso em: 24/10/2023.

Figura 2: Anúncio da exposição de Alfons Mucha no Centro Cultural Banco do Brasil



Fonte: Alphonse Mucha - O Legado do Art Nouveau. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/story/alphonse-mucha-o-legado-da-art-nouveau-ccbb-rio/iOXhg0t-hwa-IO?hl=pt-BR>>. Acesso em: 28/07/2023.

Após essas observações, notei o quanto o *Style Mucha*<sup>3</sup> foi utilizado como inspiração para outras mídias. Comecei a pensar o porquê de tantas referências a Mucha e ao Art Nouveau, qual seria o seu diferencial para suas representações em outras obras. Além disso, após pesquisar mais sobre o movimento para esse projeto, percebi que ao traçar esse paralelo entre este movimento artístico e o contexto atual, a pesquisa se tornou mais dinâmica e interessante. O comparativo entre o que esse movimento significava em seu surgimento e como sua estética é utilizada nas mídias atualmente também me intrigava. Com isso, comecei a pensar o motivo de ele continuar fazendo sucesso nos dias de hoje e o que ele representa nos jogos, animes e filmes.

“Moodboard: Arte na Cultura Pop” tem como objetivo analisar o impacto dos movimentos artísticos nas mídias atuais, voltado para o público jovem. O projeto irá cobrir a primeira edição dessa série de revistas que fala sobre o movimento do Art Nouveau e sua repercussão na atualidade, dando maior destaque a Alfons Mucha.

Como referência para a parte teórica deste projeto foram utilizadas publicações dos autores Graça Proença, Philip B. Meggs, Alston W. Purvis, Fabiana Guerra, Mirela Terce, Tomoko Sato, Brigitte Koyama-Richard e outros. Além disso, foi realizada uma pesquisa sobre animes, jogos, séries e filmes que possuem inspirações no movimento.

A revista tem como propósito não apenas ensinar mais sobre movimentos artísticos, mas também mostrar sua influência nas mídias atuais, criando uma nova forma de arte. Dessa forma, ela segue a estética de zines e revistas sobre cultura pop como principais referências, com visuais coloridos e interativos para atrair o público jovem e aqueles interessados nos assuntos comentados.

## 1. O ART NOUVEAU

Para contextualizar o projeto, foi necessário realizar uma pesquisa sobre o Art Nouveau, seu surgimento e os seus principais artistas. Este movimento ocorreu em muitos países na Europa, sendo considerado um movimento artístico internacional, tendo muitos nomes. Na França, o movimento ficou conhecido como *Art nouveau* ou *Modern style*; na Alemanha, como *Jugendstil* (traduzido como estilo da juventude); na Itália, como *Stile*

---

<sup>3</sup>Termo utilizado pela autora Tomoko Sato (2020) para definir o estilo de Alfons Mucha durante o período do Art Nouveau.

*floreale* (estilo florido) ou *Stile liberty* (Proença, 2019) Algumas de suas características são a exaltação da figura feminina, a presença de elementos e estampas orgânicas, as linhas estilizadas e curvas, a estilização das formas e as cores chapadas. No entanto, o Art Nouveau desenvolveu diferentes características dependendo do país.

O movimento Art Nouveau possui diversas origens e antecedentes. Alguns teóricos apontam para o movimento Arts & Crafts, os ornamentos celtas ou a influência do artista inglês, William Blake (Meggs; Purvis, 2009). Entretanto, é impossível falar sobre a origem do Art Nouveau sem comentar sobre a influência da arte japonesa nas obras feitas durante o período. Philip B. Meggs reitera sobre a influência do Japão na arte moderna nos países da Europa, graças ao comércio estabelecido entre eles.

O maior comércio e comunicação entre os países asiáticos e europeus durante o final do século XIX provocou um choque cultural; [...] A arte asiática possibilitou aos artistas e designers europeus e norte-americanos novas formas de abordar espaço, cor, convenções de desenho e temas radicalmente diferentes das tradições ocidentais. Isso revitalizou o design gráfico durante a última década do século XX (Meggs, 2009, p.243).

O Ukiyo-e foi uma das principais influências para o movimento europeu. A palavra “Ukiyo-e” significa “quadros em um mundo flutuante”. Esse movimento artístico predominou durante o período Tokugawa no Japão, de 1603 até meados de 1867. No início desse período, o xogum, que temia as expansões colonialistas da Europa e o envio de missionários cristãos pro Japão, emitiu leis que proibiam estrangeiros em terras japonesas e a viagem dos cidadãos japoneses à Europa. Por conta dessa política isolacionista, a arte desenvolvida no Japão teve poucas influências externas para ditar sua produção. Isso resultou em um estilo e forma de produzir a arte autorais, muito ligadas à cultura do país e bem diferentes da direção em que a arte europeia seguia. Inicialmente, o principal tema retratado no movimento eram os bairros de entretenimento – que eram conhecidos como mundos flutuantes – de Edo, atualmente, Tokyo. Porém, ao longo do tempo, as gravuras começaram a retratar outros tipos de tema, como a vida cotidiana, os trabalhadores e as paisagens naturais (Meggs; Purvis, 2009).

Muitos artistas foram prolíficos durante o período de isolamento. Kitagawa Utamaro (1753 - 1806) e Hishikawa Moronobu (1616 - 1694) são muito reconhecidos, devido a serem, respectivamente, dois dos artistas mais conhecidos pelas suas pinturas retratando as mulheres e serem os primeiros a originar esse estilo de gravura no Japão. No entanto, Katsushika



Hokusai (1760 - 1849) foi quem fez mais sucesso durante esse período. Hokusai ficou conhecido graças à sua extensa abordagem de temas no movimento do Ukiyo-e, em que pintou cenas históricas, a natureza, o cotidiano das pessoas, os animais, entre outros. Ele também foi proeminente na área de ilustração de livros, tendo ilustrado cerca de 270 publicações, além de cartazes e gravuras. Um de seus trabalhos mais conhecidos é *Trinta e Seis Vistas do Monte Fuji*, ou *Fugaku Sanju Rokkei*, uma série de gravuras que possuem a temática da natureza. Entre elas, são incluídas a gravura *A Grande Onda de Kanagawa* (1831) e *Vento Sul, Alvorada Clara* (1830-1832) (Meggs; Purvis, 2009).

Figura 3: A Grande Onda de Kanagawa por Katsushika Hokusai



Fonte: Ukiyo-e Search. Disponível em:

<<https://www.wikiart.org/pt/katsushika-hokusai/a-grande-onda-de-kanagawa-1831>>. Acesso em: 07/06/2023

No entanto, após 250 anos de isolamento, o Japão teve a sua abertura para o Ocidente, após ameaças feitas pelos navios de expedições norte-americanos, liderados por Matthew C. Perry (Meggs; Purvis, 2009). Os tratados resultantes dessas expedições, que o Japão foi forçado a assinar, resultaram no encerramento das políticas isolacionistas e abriram o seu comércio para outras nações. Logo após, houve a Revolução Meiji, em 1867, que derrubou o xogunato, que havia sido o poder político central até aquele momento (Meggs; Purvis, 2009). A partir da instalação da revolução, o Japão começou a adotar uma postura econômica e militar muito semelhante aos demais países europeus e aos Estados Unidos. Dessa maneira, o comércio de artefatos e obras japonesas tomaram as galerias da Europa, onde encontraram

grande sucesso entre sua população mais rica. Essa mania de colecionar e o fascínio em relação às obras vindas do Japão ficou conhecido como “japonismo” (Meggs; Purvis, 2009).

Isso é visto na forma em que muitos artistas dos movimentos Art Nouveau e o Pós-Impressionismo se inspiraram nas obras japonesas. O uso das cores chapadas, a estilização das formas humanas, as linhas caligráficas e a apreciação pela natureza são apenas algumas das características que os artistas europeus se inspiraram durante o início do Art Nouveau e até mesmo alguns artistas do Pós-Impressionismo (Meggs; Purvis, 2009). Dessa maneira, é inegável a influência do Japão na história da arte ocidental e em movimentos muito conhecidos atualmente. É necessário reconhecer e falar dessa influência japonesa no Ocidente, principalmente em um tema que pode ser tão eurocentrado como a história da arte. O não reconhecimento dessas influências seria apagar a importância desse país e o seu impacto no campo do design e da arte.

Figura 4: Maple Leaves por Kitagawa Utamaro



Fonte: Ukiyo-e Search. Disponível: <<https://ukiyo-e.org/image/mfa/sc215283>>. Acesso em: 15/09/ 2023.

No entanto, além da arte japonesa, há outros fatores que influenciaram o início do movimento. Uma das influências para o surgimento Art Nouveau foi a mudança da produção. A Revolução Industrial marcou a transformação da tecnologia e a solidificação do capitalismo contemporâneo. Iniciando no século XIX, na Inglaterra, a maneira como os produtos eram fabricados se tornou muito diferente de como eram manufaturados no século anterior. Essa mudança não apenas significou uma transformação na tecnologia, mas também na maneira que a população consumia móveis, decorações e outros artigos. Esse modelo de consumo se expandiu para o restante dos países europeus e, mais tarde, para o mundo. Após algum tempo, percebeu-se que, com essa nova forma de comprar, a produção artesanal não conseguiria atender todas as demandas que estavam surgindo. O artesanato é uma produção feita à mão por um indivíduo, que exige tempo para que a mercadoria seja finalizada e vendida. Então, para agilizar o processo de produção e suprir a necessidade da população de maior escala, foi desenvolvido um modo mecanizado para a fabricação de produtos (Meggs; Purvis, 2009).

O nome “Art Nouveau” foi inspirado na galeria de Siegfried Bing, um vendedor de arte, localizado em Paris. A galeria era chamada de *La Maison de l’Art Nouveau*, onde eram comercializadas peças e produtos das novas tendências que apareceram. Essas novidades ficaram conhecidas como “Arte Nova”, nome que se espalhou na Europa. Muitos artistas do movimento, que frequentavam essas galerias e lojas, se inspiraram nessas novas formas de fazer arte. Artistas como Jules Chéret (1836 - 1933), Eugène Grasset (1841 - 1917), Henri de Toulouse-Lautrec (1864 - 1901) e Théophile Steinlen (1859 - 1923) foram alguns dos artistas que vivenciaram o auge do Art Nouveau e das galerias de arte. Muitos se inspiraram na vida noturna de Paris para criar obras que refletissem a agitação da vida boêmia, como Toulouse-Lautrec e Chéret. E entre eles, se destacou Alfons Maria Mucha (1860 - 1939), que se tornaria um dos maiores ícones que representam o movimento (Meggs; Purvis, 2009).

Figura 5: Divan Japonais por Toulouse-Lautrec



Fonte: Google Arts & Culture.

<<https://artsandculture.google.com/asset/divan-japonais-henri-de-toulouse-lautrec/igFLRvgRgSvnfA>>. Acesso em: 11/09/2023.

Figura 6: L'Horloge: Les Girard por Jules Chéret



Fonte: Google Arts & Culture. Disponível em:

<https://artsandculture.google.com/asset/l-horloge-les-girard-jules-ch%C3%A9ret/hwEP5T2GPcW56w>.

Acesso em: 11/09/2023.

Uma das grandes produções resultantes da época foram os cartazes, alguns apenas artísticos, enquanto outros tinham propósitos publicitários. Vários artistas exploraram o mundo da litografia e suas diferentes técnicas, algumas vindas do Japão e China. A propagação de arte em cartazes ocorreu devido à aprovação de uma nova lei na França, em 1881, que garantia uma maior liberdade de imprensa e permitia colocar os cartazes em qualquer local, com exceção de igrejas, urnas eleitorais e espaços reservados para anúncios oficiais. Com essa legislação, houve um surgimento da indústria de cartazes e permitiu que muitos designers e artistas decorassem as ruas de Paris com suas artes, transformando as ruas em uma enorme galeria (Meggs; Purvis, 2009). Na questão do design e das artes aplicadas, o Art Nouveau representou um avanço para essas áreas. A simplificação das formas, os traços orgânicos e as cores chapadas se mostraram perfeitos para a evolução e aperfeiçoamento da arte voltada à impressão comercial. A qualidade visual presente, não apenas nos cartazes, mas em outros produtos como embalagens e móveis, poderia ser melhor vista e comunicada ao público.

[...] O *art nouveau* é o estilo transitório que evoluiu do historicismo que dominou o design gráfico durante a maior parte do século XIX. Ao substituir esse uso quase servil das formas e estilos anteriores, o *art nouveau* se tornou a fase inicial do movimento moderno, preparando o caminho para o século XX mediante a rejeição das abordagens anacrônicas do século XIX (Meggs; Purvis, 2009, p.249).

Um dos objetivos do Art Nouveau era quebrar os padrões estabelecidos pela arte acadêmica, a qual era baseada nas Academias de Belas Artes, e teve como principal movimento o Neoclássico. Nesse momento, estavam começando a surgir as novas tendências da época, que romperam com a arte tradicional e inspiraram o surgimento da arte nova: a industrialização das cidades, a chegada de mercadorias japonesas em lojas e galerias europeias e o Movimento das Artes e Ofícios. Também surgiu um maior interesse em reproduzir desenhos em outras formas de suporte, como o vidro, porcelanas e tapeçarias. O movimento se expandiu por várias áreas artísticas e áreas de produção. Na área da arquitetura, começou-se a manipular o ferro, de maneira que ele pudesse ser contornado em figuras novas que remetem às formas naturais, como plantas e flores. Os prédios, que antes eram simétricos e rígidos, começaram a ter formas mais abstratas e curvas. Postes e bancos começaram a ser decorados com motivos botânicos e tomariam uma forma mais orgânica. Como citado também por Marcel de Almeida Freitas (2021) na revista *Barroco Digital*, muitas dessas influências europeias também chegaram no Brasil, principalmente nas cidades com maior fluxo de estrangeiros. Na cidade do Rio de Janeiro, onde o estilo chegou graças a seu status de capital na época - o que permitia que as novidades da Europa chegassem mais rapidamente – alguns prédios construídos tiveram inspiração no movimento, como o Castelinho do Flamengo e o Theatro Municipal (Freitas, 2021).

Apesar dos projetos ambiciosos e um auge considerável, o estilo começou a cair em desuso por volta de 1914. Esse ano coincide com o início da Primeira Guerra Mundial, onde ansiedade e tensão se espalharam sobre a Europa. Já não fazia mais sentido utilizar um estilo que representava a grandiosidade e otimismo que simbolizava um período sem grandes conflitos. O clima mórbido, além da sensação de paz estilhaçada, o peso da morte de soldados e a economia em relação ao uso de materiais desencorajou a continuidade do movimento. Meggs descreve a queda do movimento e a decadência do pensamento mais positivo durante a *belle époque* da seguinte maneira: “O *art nouveau* declinou lentamente até desaparecer nas

cinzas da Primeira Guerra Mundial - as forças políticas e nacionalistas que impeliram a Europa para a guerra mundial haviam tornado irrelevante essa *joie de vie*” (Meggs; Purvis, 2009).

Então, seria possível afirmar que o fim do Art Nouveau simboliza também o fim da *belle époque*. Ele, então, seria sucedido pelo Art Déco, que seria uma resposta ao movimento anterior, com o uso de formas geométricas e abstratas, além da valorização da simetria e harmonia das formas, sem muitos detalhes. Esses dois movimentos muitas vezes aparecem juntos, já que o momento de transição entre eles foi relativamente curto. No entanto, *fanarts*<sup>4</sup> e mídias que possuem inspirações no Art Nouveau continuam a surgir nos dias atuais, mesmo depois de 120 anos de seu início.

### 1.1 *Style Mucha*

Alfons Mucha (1860-1939) foi a principal inspiração de meu trabalho, sendo um dos artistas mais notáveis do movimento. Artista, designer e pintor, foi um dos poucos indivíduos que definiram um estilo reconhecível e que leva seu próprio sobrenome, o *Style Mucha*. Esse estilo é caracterizado por suas belas mulheres como figuras centrais, as formas sinuosas das personagens, além da presença de elementos orgânicos, como animais e plantas. Todas suas ilustrações são contornadas com uma linha delicada, que destaca seus personagens e os pequenos detalhes. Suas artes ilustram diversos cartazes, propagandas, embalagens de produtos - e, hoje em dia, alguns animes, mangás e jogos possuem inspirações em seus trabalhos.

Alfons Mucha nasceu em 24 de julho de 1860, no Império Austro-Hungáreo - atualmente República Tcheca -, que foi dominada pelos Habsburgos por 240 anos. Nessa época, havia o crescimento do movimento Renascimento Nacional Tcheco, cujo objetivo era restaurar a língua e cultura do país, que haviam sido praticamente extinguidos com o domínio da monarquia de Habsburgo sobre a região. Esse acontecimento foi o início do patriotismo de Mucha, o qual seria foco de seus desenhos mais a frente em sua carreira. Mesmo os cartazes e ilustrações que desenvolveu em Paris possuem alguns elementos visuais e vestimentas de origem tcheca, mostrando que o artista nunca deixou de lado sua cultura, mesmo longe de sua terra natal (Sato, 2020). Essas características seriam mais presentes mais à frente em sua carreira, em seus últimos trabalhos. Tomoko Sato (2020) comenta mais sobre a influência da

---

<sup>4</sup>*Fanarts* é o termo utilizado para descrever ilustrações de uma mídia feita por fãs.

revitalização da cultura tcheca na juventude do artista em sua curadoria para a exposição de Mucha para o Centro Cultural Banco do Brasil.

[...] Mucha passou seus anos de formação em um ambiente intensamente patriótico criado pelo renascimento tcheco, absorvendo suas influências e ideologia. [...] O impacto disso foi duradouro, manifestando-se mais tarde nos cartazes e pinturas de Mucha, que usou de maneira consciente e consistente os motivos decorativos da Morávia, como bordados e rendas requintados em trajes decorativos e flores estilizadas decorando o artesanato popular (Sato, 2020, p.15).

Durante sua juventude, havia o debate se a arte deveria ser voltada para a própria arte ou se deveria ser voltada para o povo. Mucha era insistente que a arte deveria ser social, e que poderia ser mais fácil de ser acessível para o povo e carregada de significado. O artista desprezava que a arte fosse feita ou apreciada apenas pela técnica utilizada, sem dar destaque ao seu conteúdo. Mais tarde, isso seria refletido na criação de seus painéis decorativos, que não havia presença de nenhum anúncio ou texto. Sua única função era para apreciação, já que o pintor acreditava que a presença da arte no cotidiano das pessoas poderia melhorar o seu dia. Outro projeto criado a partir de sua ideologia foi o seu *Documents Décoratifs*, uma espécie de manual de design para artesãos e fabricantes, a fim de melhorar e contribuir para o artesanato, utilizando amostras e rascunhos de seus próprios trabalhos (Sato, 2020).

Mucha iniciou seus estudos voltados à arte em meados de 1880, em Viena, de maneira informal. Apenas em 1885 que o pintor começou a frequentar a Academia de Belas Artes de Munique (1885-1887) e, depois, as *Académies Julian e Calarossie* (1887-1889). Em 1890, ele se mudou para Paris, onde começou seus trabalhos como um ilustrador *freelancer*. No entanto, ele ganhou notoriedade em 1894, com o cartaz que fez para a peça de teatro *Gismonda*, estrelada pela grande atriz da época, Sarah Bernhardt. No dia 26 de dezembro de 1894, Mucha estava corrigindo provas para um amigo em uma gráfica, que não pode comparecer. No entanto, ele acabou recebendo uma encomenda para fazer o cartaz da peça, de que a atriz estaria participando, para o dia 4 de janeiro de 1895. O artista aceitou a encomenda e começou seus estudos para a produção do cartaz. (Sato, 2020)

O cartaz foi produzido a partir de croquis da atriz e de outros cartazes feitos para suas outras peças, produzidos pelo artista Eugène Grasset. (Sato, 2020). Mucha utilizou mosaicos bizantinos como inspiração para o fundo de seus cartazes. A forma alongada de Bernhardt foi algo inédito para os cartazes de teatro na Europa, ainda mais com seu formato retangular



incomum. O cartaz fez muito sucesso entre os parisienses na época, o que rendeu ao pintor seu primeiro grande sucesso e sua introdução no mundo das artes. Bernhardt ficou impressionada com seu trabalho e ofereceu a ele um contrato para a produção de mais seis cartazes de peças de teatro, além de torná-lo o diretor artístico e figurinista (Sato, 2020).

Figura 7: Gismonda por Alfons Mucha



Fonte: Google Arts & Culture. Disponível em:

<<https://artsandculture.google.com/asset/gismonda-alfonse-mucha/7wHFNVmDw27e3A?hl=pt-br>>. Acesso em: 10/08/2023.

A partir desse momento, Alfons Mucha se tornou um fenômeno na França e nos Estados Unidos, onde recebeu muitas encomendas. O restante de sua produção de cartazes para as peças de Bernhardt seguiu no mesmo estilo de *Gismonda*. O artista utilizava a proporção 3:1 de altura por largura, a figura da atriz mais alongada e posando usando as roupas da peça representada (Sato, 2020).

As principais características das artes de Mucha são: a mulher como figura central; os cabelos ondulantes; a presença de uma auréola por trás das personagens; as figuras alongadas e a presença de elementos orgânicos como plantas e animais. O seu traço é delicado e fino, seguindo as formas ondulantes que já são característica do movimento do Art Nouveau, tornando-se bem reconhecível ao público, como sua identidade visual. Dessa maneira, alguns autores e pesquisadores, como Tomoko Sato (2020), denominam a forma que o pintor desenhava, além dos traços e elementos recorrentes, com a expressão “*Le style Mucha*”.

Em conjunto da grande obra, Mucha deixou um legado marcado por seu estilo, conhecido como “*Le style Mucha*”, que se caracteriza pela imagem de belas mulheres em poses elegantes, dispostas em composições harmoniosas com flores e outros motivos decorativos que remetem à natureza. Esses recursos se tornaram elementos-chaves do estilo Art Nouveau, reaparecendo na década de 1960 e inspirando novas gerações de artistas no mundo - de designers gráficos “psicodélicos” dos anos 60 a artistas japoneses de mangá da década de 1970 em diante (Sato, 2020, p.13).

Ao longo dos anos, o artista evoluiu seu estilo de forma orgânica e começou a incorporar mais detalhes e decorações de sua terra natal. No início de sua carreira, Mucha utilizou elementos bizantinos no cartaz *Gismonda*, como seus mosaicos - para contextualizar, a peça de teatro se passava na Grécia -, e estampas geométricas. Mas a partir de 1896, começou a acrescentar mais detalhes e componentes da cultura eslava. Ele utilizou alguns elementos típicos da cultura tcheca como flores, vestimentas tradicionais, acessórios e bijuterias vindas dessa cultura e elementos geométricos que eram comuns nas igrejas barrocas no país. Tudo isso culminaria em seu retorno para Tchecoslováquia em 1910, onde ele voltaria a se envolver mais com a política e a revitalização da cultura em seu país. Enquanto seus trabalhos durante esse período não chegaram ao nível de reconhecimento internacional quanto suas peças Art Nouveau, um dos maiores destaques que Mucha criou foi a *Epopéia Eslava* (1912), uma série de 20 quadros que contam a história da cultura eslava, desde seu início até a sua independência dos Habsburgos.

Figura 8: Ciclo III: A Introdução da Liturgia Eslava: Louvado Seja o Senhor em sua Língua Nativa por Alfons Mucha



Fonte: A obra prima de Mucha: A Epopeia Eslava. Disponível em:  
<https://insiderpraga.com.br/alfons-mucha-praga/>. Acesso em: 10/08/2023.

Como é possível perceber, Mucha se envolveu com uma quantidade diversa de projetos. Em sua maioria, eles eram, por natureza, trabalhos comerciais. Além dos cartazes para peças de teatros estreladas por Sarah Bernhardt, ele fez cartazes para propagandas de cigarro para a JOB<sup>5</sup>, ilustrações para cartazes e caixas de biscoito *Monaco Monte-Carlo*, *Bières de La Muse* – uma empresa de cerveja – e *La Trappastine*. Porém, Mucha não realizou apenas cartazes para empresas. Ele também se envolveu com a criação de embalagens para produtos, como para o perfume *Rolo* e para biscoitos para a empresa *Lefevre-Utile*. O artista também experimentou com a fotografia, a qual ele utilizava como forma de referência para seus desenhos. Então, é possível perceber a facilidade que o artista tinha em transitar entre os campos de design, arte, desenho industrial e outros campos. Seus desenhos possuem características muito definidas e marcantes, tornando-se fácil reconhecer suas artes, mesmo que em suportes diferentes. (Sato, 2020)

No entanto, fica então a questão do porquê Mucha se tornou influente no mundo da arte até os dias atuais. Um dos motivos para sua iconicidade seria o seu estilo bem definido, como explicado anteriormente. A figura feminina como destaque era bem recorrente em suas

<sup>5</sup>Joseph Bordou Company, uma das empresas de cigarro mais conhecidas durante aquele período.

obras, aparecendo em grande parte de suas produções, tornando-se uma de suas marcas registradas de seu trabalho. As mulheres eram representadas como misteriosas e etéreas, com seus cabelos ondulantes que ocupavam o espaço do desenho. Enquanto eram realistas, o desenho estilizado de Mucha as diferenciava de outras mulheres representadas nas figuras. A maneira como essas mulheres eram desenhadas, em suas poses graciosas e os cabelos que formavam a sua volta se tornaram uma das marcas registradas do artista, durante seu tempo em Paris. Tão célebres elas ficaram que começaram a ser reconhecidas como "As Mulheres de Mucha" (Sato, 2020).

Outro aspecto que é marcante em sua arte é seu domínio sobre a utilização de esferas e círculos, presente em várias de suas obras. Em uma primeira análise, a presença desses círculos não parece interferir muito na estética dos cartazes. No entanto, a forma que eles são utilizados ajudam o espectador a guiar seu olhar para passar em todos os detalhes que estavam sendo apresentados na imagem. Mucha era interessado em ciência e, principalmente, pela forma que o mecanismo da percepção visual<sup>6</sup> funcionava. De acordo com o seu pensamento, formas curvilíneas (como círculos, ovais e outras formas) fazem que o movimento dos olhos seja mais agradável para o espectador, por conta da maneira que os músculos oculares funcionavam ao seguir as linhas e contornos. (Sato, 2020) O uso da proporção áurea em seus quadros foi essencial também para a estética de sua arte, além da dimensão dos elementos utilizados em seus painéis e cartazes. O artista recomendava aprender sobre a proporção áurea a partir das formas na natureza, que são recorrentes no movimento do Art Nouveau (Sato, 2020). O uso de auréolas e arcos no fundo de suas artes ajudaram a destacar os personagens representados em seus cartazes, especialmente, suas expressões e gestos. Nem todas suas obras apresentam essas características em específico, no entanto, muitos de seus cartazes de teatro e, futuramente, seus painéis decorativos, possuíam essas auréolas.

---

<sup>6</sup>Mecanismo da percepção visual entende-se nesse caso como a ligação entre olho-nervo-cérebro funcionava e como a mesma afeta a maneira que o espectador compreende uma composição ao seguir os contornos das formas e linhas em suas obras (Sato, 2020).

Figura 9: As Estações por Alfons Mucha



Fonte: Google Arts & Culture. Disponível em:

<<https://artsandculture.google.com/asset/as-esta%C3%A7%C3%B5es-alfonse-mucha/0wGgDn26OfjibA?hl=pt-br>>. Acesso em: 10/08/2023.

O número de detalhes em suas obras também é um dos motivos por que seus desenhos fizeram tanto sucesso, até os dias atuais. O uso de elementos orgânicos em todos seus detalhes, os cabelos ondulantes das mulheres, os acessórios e joias que o pintor representa em suas obras são bem detalhados e minuciosos. Ele descreve a forma que desenha as jóias e elementos botânicos com maior detalhe em *Documents Décoratifs*. A maneira que ele incorpora símbolos e gestos em suas artes é discreta, o que permite que o espectador descubra e decifre os símbolos inseridos. Mucha fez parte da maçonaria, além de possuir uma grande fascinação por elementos esotéricos e o espiritualismo. Dessa forma, ele colocava alguns desses símbolos de forma discreta em suas artes, o que deixa espaço para o público investigar e se concentrar nos detalhes (Sato, 2020).

Concluindo, muitos artistas acabam representando suas obras no *style Mucha*, não apenas pela sua beleza, mas também pela maneira que o artista pintava as mulheres como figuras centrais e os detalhes que ele inseria em suas obras. O seu estilo apresenta

características muito consistentes e marcantes, o que permite que um espectador possa reconhecer com facilidade que seus painéis, pinturas, cartazes e outros produtos foram imaginados pela mesma pessoa. Dessa maneira, Mucha acabou se tornando, juntamente com outros artistas da época, um dos ilustradores mais reconhecíveis do período do Art Nouveau. Ironicamente, o próprio não se considerava pertencente ao movimento, já que argumentava que “a arte nunca poderia ser nova”. (Sato, 2020, p.43) Mucha, na verdade, era indiferente ao movimento e ao trabalho dos outros artistas do período, como cita seu filho, Jiri Mucha (1915 - 1991). “Para ele, a arte era eterna e não tinha nada a ver com modas passageiras [...]”.<sup>7</sup> (Sato, 2020, p.43)

## 1.2 Novas Mídias, Novas Artes

O modo que o público interage com a arte mudou desde o século XIX. Esse processo de transformação já havia se iniciado desde a Revolução Industrial, como já comentado anteriormente, quando a forma de consumo se modificou. No entanto, a população passou por outra revolução tecnológica nos últimos anos, que Henry Jenkins (2009) descreve como a revolução digital. A internet, os aparelhos *smart* e o surgimento das redes sociais inovaram a maneira que a população se relaciona com as mídias tradicionais e as atuais. Se antes a participação do público era passiva no que se refere à arte, hoje, o público é participativo e as mídias, por sua vez, são interativas. Jenkins descreve essa mudança de *status quo* e a forma que o espectador atua nas novas tecnologias em um trecho de seu livro *Cultura de Convergência*: “Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (Jenkins, 2009, p.27). A velocidade com que informações circulam pelo mundo e a capacidade de nos comunicarmos de forma instantânea por meio de redes sociais e aplicativos de mensagens chegou a um auge nunca visto anteriormente.

A chegada da internet impactou a maneira que os fãs de propriedades intelectuais agem. Outrora, para se comunicar com outros fãs de uma série, um anime ou um filme, era necessário ir para locais de convenção dessa mídia ou encontrar fóruns de conversa em revistas focadas nesse assunto específico. E, ainda assim, receber uma resposta para essas

---

<sup>7</sup>Tradução livre de “To him, art was eternal and had nothing to do with ‘passing fashions’ [...]”. Citada por Tomoko Sato em *Mucha*, p. 43. Köln: editora Taschen, 2020.

discussões poderia demorar semanas. A maneira que esses grupos interagiam com as mídias, incluindo a criação de suas próprias artes, também conhecida como *fanarts*, e a discussão sobre a história ocorria de forma muito mais passiva e dispersa. Já durante o século XX, com a maior presença e propagação de livros de arte, a população começou a ter um maior acesso a ver essas obras de suas casas. Filmes, quadrinhos e a TV, novas tecnologias que surgiram durante esse século também foram importantes para o maior alcance dessas obras. Também existiam fóruns em revistas e outros espaços para a discussão e conversas com outros fãs dessas mídias. No entanto, a difusão da internet e a criação das redes sociais tornou o diálogo entre usuários mais rápido. A internet democratizou e tornou mais acessível a criação de grupos para o compartilhamento de ideias sobre uma certa mídia. No momento atual, a procura de imagens na internet se tornou muito mais facilitada. O que antes, no século XIX, era necessário se deslocar para ver um quadro e no século XX, os quadros eram expostos em livros de arte, que ainda assim nem toda a população poderia ter acesso, hoje temos acesso a infinitas imagens por meio da internet. A busca por imagens e quadros de artistas que viveram décadas ou até mesmo séculos antes da revolução digital se tornou corriqueira.

As obras de Mucha estão entre as imagens que se tornaram acessíveis de se encontrar com o uso da internet. Possivelmente, um espectador já pode ter presenciado alguma arte<sup>8</sup> ou *fanart* que utiliza como inspiração as obras de Mucha, mesmo que não o conheça. Em redes sociais com maior foco em compartilhamento de imagens, como o *Pinterest*, a quantidade de artes que possuem características derivadas do *style Mucha* são inúmeras. Uma pesquisa na barra de procura de aplicativos pode mostrar milhares de artes, não apenas do próprio pintor, mas de outros artistas que usam de inspiração ou referência o *style Mucha* para a criação do seu próprio conteúdo, gerando uma nova forma de arte. Henry Jenkins descreve esse novo modo de participação do público na criação de novos conteúdos de maneira que é possível criar uma conexão entre dois tipos de mídia diferentes, com destaque na questão de inserir o que é antigo em uma época com novas tecnologias.

A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores. Meu argumento aqui será contra a ideia de

---

<sup>8</sup>Arte descrita aqui entende-se como diferente da referida na tagline da revista, que é mais voltada para aquela presente em movimentos artísticos. Aqui, a palavra “arte” se refere a ilustrações feitas por apreciadores ou por fãs de alguma mídia, vista em mídias sociais e normalmente, não fazem parte de nenhum movimento, mas podem apresentar inspirações nos mesmos.

que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos (Jenkins, 2009, p.27).

Assim como a forma de comunicação se modificou com a revolução digital que ocorreu – e continua ocorrendo até os dias de hoje –, a maneira que desenvolvemos histórias também se alterou. O surgimento dos videogames criou novas possibilidades de se contar uma história. O que antes poderia ser contado por meio de filmes, livros ou séries pode ser narrado neste novo formato oferecido pelo videogame. Muitos produtores e empresas, que já perceberam essa potencialidade para a criação de uma nova experiência narrativa e sensorial, começaram a adaptar não só suas franquias, mas também a criar suas próprias histórias para esse novo formato. (Jenkins, 2009) Os videogames abrem a possibilidade de seus jogadores tomarem suas próprias decisões e tentarem diferentes caminhos, que podem impactar a narrativa sendo desenvolvida ou não. A maneira que um sentimento, uma época ou até mesmo uma sensação são passados são diferentes do que seria em um livro ou um filme, onde o espectador experimenta os eventos que ocorrem de forma passiva. O mundo dos jogos leva em consideração o impacto das decisões do jogador, além de deixá-los no controle dessa experiência.

Alguns videogames utilizam uma estética mais realista para passar a sensação de que está em um filme *live-action* imersivo, como *The Last of Us* (2013) e *Until Dawn* (2015). Porém outros videogames preferem investir em uma estética mais cartunesca ou artística para passar ao jogador o tom narrativo de suas histórias. Alguns dos jogos mencionados na Moodboard, como o *Transistor* (2014), escolhem não só utilizar o Art Nouveau por uma questão estética, mas também para contextualizar o cenário do jogo, que, ao mesmo tempo em que é futurístico, apresenta elementos que remetem à época da *Belle Époque*. De acordo com a artista e diretora artística do jogo, Jen Zee, muitos dos elementos *cyberpunk*<sup>9</sup> são inspirados no movimento do Art Déco, citando como uma de suas referências o filme *Blade Runner*. Jen Zee explica mais sobre sua escolha artística por trás de *Transistor* em uma entrevista para o site *Destructoid*.

---

<sup>9</sup>*Cyberpunk* é um subgênero de ficção científica, que mistura uma estética futurista, elementos cibernéticos e o movimento punk. Normalmente, representa um futuro distópico e decadente pela presença de máquinas. Muito presente em filmes (como *Blade Runner*), literatura e videogames.



Muitas das coisas do cyberpunk são inspiradas pelo movimento do Art Deco. *Blade Runner* definitivamente tem isso. Eu, pessoalmente, amo o Art Nouveau e conheço vários artistas que amam também, então estou surpresa que isso não apareça tanto em mais videogames. Então, eu pensei que eu poderia utilizar essa oportunidade para integrar isso no cyberpunk e fazer algo que sinta um pouco diferente, não tão sombrio e distópico como as outras coisas que podem ser consideradas estar no mesmo gênero.<sup>10</sup>

Figura 10: Imagem promocional do jogo *The Last of Us* (2014)



Fonte: The Last of Us é um jogo de terror?. Disponível em:

<https://canaltech.com.br/games/the-last-of-us-e-um-jogo-de-terror-225604/> Acesso em: 16/08/2023.

---

<sup>10</sup>Tradução livre de “A lot of cyberpunk stuff actually does tip its hat to Art Deco movements. *Blade Runner* definitely has that. I love Art Nouveau personally and I know a lot of other artists do too so I’m surprised it doesn’t show up in a lot more videogames. So I thought I’d take the opportunity to integrate it into the cyberpunk and make something that feels a little different, not so dreary and dystopian as other things that may be considered in the same genre.” Citada por Jen Zee, em entrevista para Destructoid. Postada em 22 de maio de 2014. Disponível em: <https://www.destructoid.com/transistors-sword-was-a-briefcase-at-one-point/>. Acesso em: 10/11/2023.

Figura 11: Imagem promocional do jogo *Transistor* (2014)

Fonte: IMDb, *Transistor*. Disponível em: < <https://www.imdb.com/title/tt3735694/>>. Acesso em: 16/08/2023.

A discussão sobre como narrativas podem ser adaptadas para o mundo de videogames pode ser aplicada também ao universo dos desenhos animados. A maneira que histórias podem ser retratadas por meio da animação são variadas e possuem a possibilidade de não estarem tão presas ao convencional quanto a realidade. Por muito tempo, animações foram vistas apenas como uma forma de entretenimento direcionado a crianças ou jovens. Porém, com o passar dos anos, isso foi mudando. Enquanto esse tipo de mídia ainda pode ser voltado para jovens, muitos adultos podem desfrutar de seu enredo e sua técnica de animação, com algumas delas voltadas para esse público específico. Da mesma maneira que videogames começaram a ser vistos como um meio de desenvolver narrativas e alcançar um novo público, o universo da animação gráfica permite um novo meio para contar essas histórias, sem as limitações físicas da realidade, além da possibilidade de misturar e adaptar uma mídia antiga para um novo meio.

*Arcane* (2021) é um dos exemplos desse fenômeno que está ocorrendo. A série pode ser considerada um produto transmídia, já que ela é derivada do jogo *League of Legends*

(2009). Fabiana Guerra e Mirela Terce (2019) definem um produto transmidiático como um conteúdo ou franquia que se utiliza de outras formas de mídia para completar uma história ou mudar a maneira que um consumidor absorve a informação sobre uma franquia (Guerra; Terce, 2019, p. 173). A franquia é conhecida por essa transmídiação, já que produziu outros tipos de mídia para contar histórias no mesmo universo, como as bandas virtuais K/DA e Pentakill, onde personagens do jogo aparecem como cantores e músicos. A empresa também é responsável pelo desenvolvimento de outros jogos que expandem a história de outros personagens presentes no *League of Legends*, como *Legends of Runeterra* (2020), *Mageseeker* (2023) e *Convergence* (2023).

A série teve um grande investimento por parte do marketing por volta de seu lançamento. Muitos fãs de *League of Legends* já estavam aguardando seu lançamento, visto que dentro do jogo já havia anunciado o lançamento de *skins* para seus personagens, baseadas em sua aparência na animação. As propagandas também se espalharam por outras plataformas como o youtube e o streaming Netflix. Porém, os anúncios nas ruas em grandes cidades também foram parte da campanha de marketing. No que ficou conhecido como Hextech Expo, lojas e teatros fizeram *displays* simulando a visualidade das duas cidades - que contém elementos tanto do Art Nouveau quanto do Art Déco -, além de elementos que remetiam à estética de uma de suas protagonistas, Jinx, com grafites e acessórios cibernéticos<sup>11</sup>. Em cidades como Londres, Los Angeles, Paris, Singapura e Madrid, os *displays* chamaram grande atenção do público, não se limitando apenas aos indivíduos que já jogavam os jogos da Riot Games. A animação teve um sucesso tremendo na Netflix, se tornando uma de suas animações mais assistidas da plataforma, acumulando um total de 38,4 milhões de horas assistidas no mundo todo, até novembro de 2021.<sup>12</sup> Enquanto as críticas positivas e recomendações do público tiveram influência nessa conquista, sem dúvida, os anúncios dentro dos jogos e meios digitais também tiveram impacto nos números apresentados na plataforma. Guerra e Terce esclarecem mais sobre o assunto e de como a influência dos espectadores afetam a maneira que mídias digitais são distribuídas.

---

<sup>11</sup>Visto no vídeo “Riot Games “destruction” phase by We are Collider, acessível no URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=t67m7AZcsYM>>. pelo canal Campaign. Minutagem: 1:00.

<sup>12</sup>Informação retirada do site jornalístico Metrôpoles. BARBOSA, Juliana. **Arcane bate Stranger Things e ganha preferência do público na Netflix**. Metrôpoles, 25/11/2021. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/entretenimento/televisao/arcane-bate-stranger-things-e-ganha-preferencia-do-publico-na-netflix>>. Acesso em: 17/08/2023.

Assim, para obtermos comunicação nos meios digitais se faz necessária a participação ativa de usuários e produtores desse meio. Por isso a informação e o conteúdo nunca são estáticos ou ficam abrigados em apenas um local, sendo versáteis, modificando-se e se complementando, além de transitarem por vários canais e meios. Apesar de os canais digitais influenciarem a troca e a participação, a convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança simplesmente tecnológica: ela na verdade altera a relação entre as tecnologias já existentes e os meios de comunicação digitais que aparecem pelo avanço das novas mídias (Guerra; Terce, 2019, p.173).

Dessa maneira, podemos observar que a maneira que o público interage com as mídias atualmente é muito diferente de como era feito no início do Art Nouveau. O que antes era apenas uma interação passiva, em que era necessário se deslocar para observar uma obra de arte com melhor qualidade e era preciso achar um local com outro interessados no assunto, hoje, é majoritariamente ativa. Com os novos meios de telecomunicação, as empresas se atentam mais aos consumidores e à sua participação no consumo de seus produtos. A internet permite que grupos possam ser criados, muitos por meio das redes sociais, com a escrita de opiniões, comentários e críticas sobre uma mídia. A cultura de *fandom* é aberta para que os admiradores de séries, livros ou jogos também produzam suas próprias peças de arte dessa mídia, incluindo artes representando seus personagens em diversos estilos. A maneira que relacionamos imagens e componentes diferentes modificou-se também, já que é possível a pesquisa de imagens com uma simples busca em navegadores. Então, a forma que observamos peças de design e de arte mais arcaicas também mudou por sua vez e permite que, dentro de casa e por meio de aplicativos, possamos mesclar o que é antigo e o novo. Os novos criadores de conteúdo, seja um indivíduo em seu quarto ou uma grande empresa, tem o poder de criação e tem ao seu dispor inúmeras referências para o mesmo. Assim, é possível misturar informações que aparentam não ter muita conexão entre elas e produzir uma nova forma de arte.

Figura 12: Hextech Expo em Paris (2021)



Fontes: **First-ever Hextech Expo lets you view and interact with Piltover technology.** One Sports, 05 de nov. de 2021. Disponível em:

<https://www.oneesports.gg/league-of-legends/hextech-expo-view-piltover-technology/>. Acesso em:

17/08/2023

### 1.3 A influência do Art Nouveau nos animes

Como já explicado anteriormente (ver seção 2.2), o início do Art Nouveau e grande parte de sua inspiração estética foi baseada nas obras japonesas, mais especificamente no movimento do Ukiyo-e. Os artistas mais conhecidos desse período, como Katsushika Hokusai, Kitagawa Utamaro e Hishikawa Moronobu, retratavam uma grande variedade de temas dentro da sociedade japonesa, desde representações do cotidiano dos trabalhadores e cortesãos, até as paisagens naturais e os animais. Esses artistas não apenas revolucionaram a forma que essas temáticas eram representadas, mas também a técnica da xilogravura, principal meio de produzir essas artes.

O Ukiyo-e apresentou muitas características que se tornaram centrais para as pinturas do movimento artístico europeu. Algumas dessas características seriam as figuras alongadas e detalhadas; o uso de cores e silhuetas chapadas; a representação da natureza por meio de animais e motivos botânicos e a estilização das formas (Meggs; Purvis, 2009). Assim como algumas das peças feitas pelos artistas de Art Nouveau, o movimento artístico japonês

também foi utilizado para a venda de produtos e propaganda. Uma das formas mais comuns de divulgação desse estilo de arte eram os cartazes de teatro, pinturas de biombos e capas de livros. A abertura do comércio do Japão para os mercados europeus deu início a uma mania de colecionar livros e artefatos decorativos japoneses. O japonismo se tornou muito presente no mundo artístico quando muitos pintores e designers, como os do movimento pós-impressionista, se inspiraram pelos traços caligráficos e as estampas diferenciadas utilizadas. Por essa razão, o Ukiyo-e é visto como um ponto de virada, não apenas no campo da arte, mas também no campo do design e da ilustração.

Anos após o fim do Art Nouveau, o Japão começaria a olhar para essas obras como fonte de inspiração para mangás. A história do mangá é extensa e sempre teve influência de estilos externos, além de gêneros e estilos narrativos. Brigitte Koyama-Richard (2022), em seu livro *Mil anos de mangá*, descreve esse interesse dos japoneses pelas obras dos artistas do movimento Art Nouveau como “o retorno do japonismo ao Japão”. Enquanto os europeus se inspiraram nos motivos decorativos e os grafismos do Ukiyo-e, os japoneses se encantaram pelos detalhes inseridos nas artes. Muitos mangakas se inspiraram principalmente nas obras de Mucha, com sua representação dos cabelos, as roupas detalhadas e os elementos florais que o artista utilizava em seus trabalhos. O artista tcheco também era um grande admirador dos trabalhos japoneses, principalmente seus cartazes para o teatro. A forma alongada que ele dimensiona seus trabalhos na escala 1:3 também foi inspirado nesses mesmos cartazes. A exposição *Timeless Mucha, Mucha to Manga, The Magic of Line* no Bunkamura Museum of Art de Tóquio - realizada em 2019 - mostra sua coleção de artigos de japoneses, além de sua influência no mundo dos mangás (Koyama-Richard, 2022).

Na revista Moodboard são citadas algumas obras japonesas, como mangás e animes, que apresentam características em seu traço ou fundos que remetem ao Art Nouveau. Algumas obras como *Sailor Moon*, *Ah! My Goddess* e os mangás produzidos pelo grupo feminino de mangakas CLAMP, que publicou histórias como *Cardcaptor Sakura*, *xxxHOLIC*, *Guerreiras Mágicas de Rayearth* e *RG Vega*, têm como inspiração as obras de Alfons Mucha para o desenho de painéis nas suas histórias, capas dos volumes e materiais promocionais. O uso das esferas, o detalhamento nos cabelos das personagens, a representação de flores e elementos botânicos utilizam a mesma proporção de quadros que o artista utilizava. Já o mangá *Witch Hat Atelier*, enquanto possui inspiração de Mucha em alguns de seus materiais, utiliza como principal fonte de inspiração elementos da arte medieval – com destaque aos

livros que eram produzidos durante esse período – e do artista inglês Aubrey Beardsley (1872 - 1898), que fez parte do movimento do Art Nouveau. Sua arte tinha como principais características em sua arte o uso de ilustrações nos cantos das páginas e o uso do preto e branco, com o preto sendo predominante em muitas de suas produções. (Meggs; Purvis, 2009)

Figura 13: Ilustração mangá *RG Vega*, escrito e ilustrado pela CLAMP

Figura 14: Posters feitos por Alfons Mucha para a empresa *Moët & Chandon*, promovendo seus novos champagnes



Fonte: Zerochan. Disponível em: <<https://www.zerochan.net/440727>>. Acesso em: 24/08/2023.

Fonte: Europosters. Disponível em:

<<https://www.europosters.pt/marketplace/moet-chandon-vintage-art-nouveau-alfons-mucha-v90599>>. Acesso em: 24/08/2023.

Figura 15: Página do mangá Witch Hat Atelier, escrito e ilustrado por Kamome Shirahama

Figura 16: How Four Queens Found Lancelot Sleeping por Aubrey Beardsley



Fonte: Witch Hat Atelier Wiki.. Disponível em: <[https://witch-hat-atelier.fandom.com/wiki/Chapter\\_33](https://witch-hat-atelier.fandom.com/wiki/Chapter_33)>.

Acesso em 31/10/2023.

Fonte: Eams Fine Arts. Disponível em:

<<https://www.eamesfineart.com/artworks/categories/37/16109-aubrey-beardsley-how-four-queens-found-lancelot-sleeping-1893-4>>. Acesso em 31/10/2023.

#### 1.4 A influência do Art Nouveau e do Art Déco no storytelling de Arcane

A maneira que cada uma das mídias representa o Art Nouveau e como ele contribui atualmente para várias franquias são diferentes. Algumas propriedades intelectuais se inspiram no movimento por sua estética, criando um visual interessante para atrair espectadores ou jogadores, para chamar atenção a uma cena ou para seus detalhes. Às vezes, ele é utilizado como parte do contexto histórico, como uma história ou uma parte se passa durante o período de auge do Art Nouveau. Ou, simplesmente, porque o criador ou o ilustrador aprecia esse estilo e quer apresentá-lo em sua obra como inspiração. De qualquer forma, o movimento é utilizado nessas mídias como uma forma de contar uma história ou apresentar um visual marcante para os espectadores.



Os mangás e animes, que foram citados na Moodboard, não possuem uma história que seja baseada ou paralela a aquela do Art Nouveau e se inspiram no movimento pela estética, assim como os videogames também listados. No entanto, o seriado animado *Arcane* traça um paralelo interessante com a história do movimento e muito pode ser percebido por meio do background de onde se passa o enredo. A trama se passa predominantemente em duas cidades: Piltover e Zaun. Enquanto Piltover é habitação para os mais ricos, com grandes invenções e investimentos; Zaun é uma cidade decadente, cercada pelos restos tóxicos das máquinas de Piltover e onde sua população faz de tudo para sobreviver a essa opressão. No entanto, mesmo com a narrativa já orientando o espectador sobre os temas que a história retrata, o design do mundo onde esses personagens habitam já mostra ao consumidor o estado de suas cidades através de seus fundos. A arquitetura e pinturas de Zaun demonstram características do movimento do Art Nouveau, já Piltover mostra inspiração no Art Déco, o movimento artístico posterior ao fim do Art Nouveau. O Art Déco possui como características o uso de formas geométricas e objetivas, que se tornou muito popular entre os anos de 1920 e 1930. O movimento foi muito popular nos meios de arte gráfica, arquitetura e design de produto (Meggs; Purvis, 2009). Enquanto a escolha de representar as duas cidades com esses dois estilos artísticos seria justificado, essa decisão seria notada por alguns dos fãs, durante a série ou ao observar algumas das artes conceituais que foram publicadas.

Figura 17 e Figura 18: Artes conceituais de Zaun para a série *Arcane* por Geoffrey Thoorens



Fontes: ArtStation - Arcane. Disponível em: <<https://www.artstation.com/artwork/d0KX0K>>. Acesso em: 04/10/2023.

A cidade de Piltover, onde eventos importantes da série aconteceram, mostra um paralelo com o movimento do Art Déco. Durante a virada para o século XX, esse movimento surgiu com uma nova maneira de pensar as formas. Ao invés de copiar as formas da natureza e o seu traço mais orgânico, esse novo movimento dava maior destaque a formas geométricas. Um dos discursos que influenciou o desenvolvimento dessa corrente artística foi o *Manifesto dell'architettura futurista*, escrito por Antonio Sant'Elia (1888 - 1916), onde ele destacava como o uso da tecnologia e ciência eram essenciais na vida moderna do ser humano. Segundo Meggs e Purvis (2009, p.324) “Ele declarou que a decoração era absurda e usou linhas

dinâmicas diagonais e elípticas porque sua força emocional era maior que a das horizontais e verticais”. Esse discurso futurista, em meio às duas guerras mundiais, ressoou bastante com os artistas, designers e arquitetos da época.

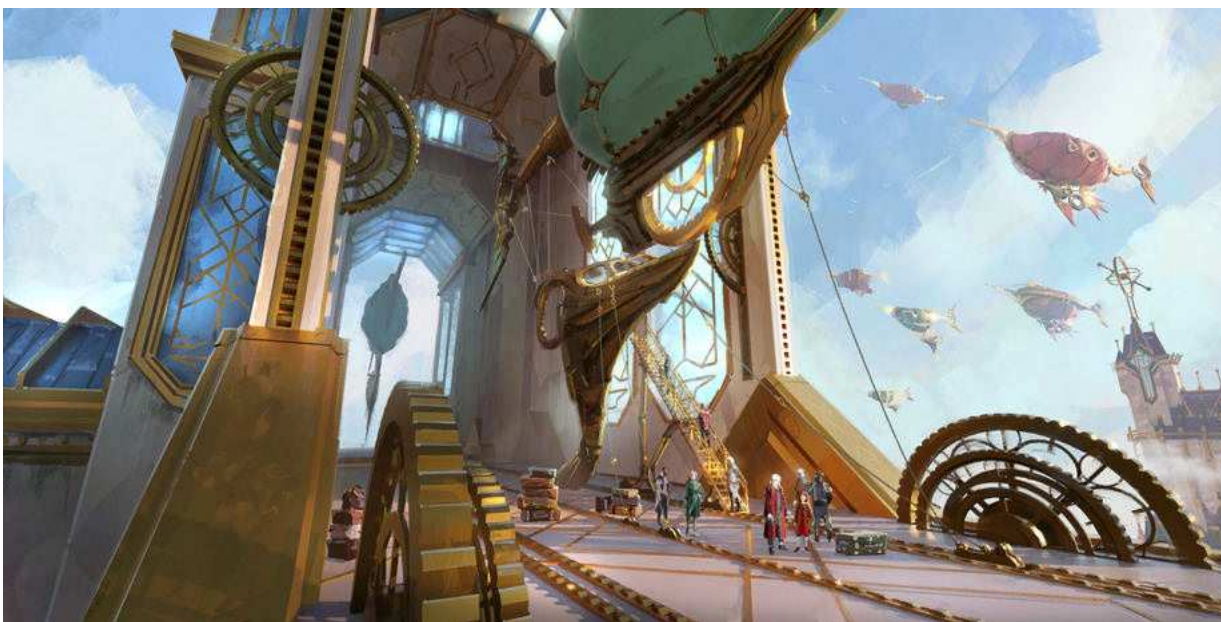
Um dos eventos que demonstrou isso foi a Secessão Vienense em 1897, na Áustria. Uma revolta entre os artistas mais jovens da Associação de Artistas de Viena, conhecida também como Künstlerhaus, se retiraram da entidade em meio a protestos. Enquanto o motivo principal seria a proibição que artistas estrangeiros exporem suas obras na associação, essa revolta também foi efeito do cansaço que os jovens artistas estavam enfrentando de não poderem expor suas obras. Um de seus principais líderes foi Gustav Klimt (1862 - 1918), que se tornaria um dos principais símbolos não apenas do Art Nouveau, mas também do movimento do Simbolismo. Meggs e Purvis (2009) explicam mais no livro *História do Design Gráfico*:

[...] mas no cerne do conflito estava o choque entre a tradição e as novas ideias vindas da França, Inglaterra e Alemanha, além do fato de que os jovens artistas queriam expor com mais frequência. [...] Como a Escola de Glasgow, a Secessão Vienense tornou-se um contramovimento ao art nouveau floral que se expandia em outros países da Europa (Meggs; Purvis, 2009, p. 289).

Gilles Néret em *Gustav Klimt* (2011), na biografia do artista, descreve que a revolta teve influência também na difusão do Art Nouveau – Jugendstil, como chamado na Suíça –, com os artistas favorecendo o estilo orgânico típico do movimento. Porém, alguns dos artistas que participaram da Secessão também começaram a utilizar formas abstratas em suas obras, o que seriam as primeiras obras relacionadas ao início do Art Déco e o futurismo. (Néret, 2011)

Em uma cidade tão desenvolvida tecnologicamente e que está sempre mirando para o futuro quanto Piltover, é bem apropriada a escolha de representá-la com o uso de elementos do Art Déco. A forma como os moradores dessa cidade tratam e se relacionam com os habitantes de Zaun pode ser também retratada como um reflexo de como o Art Nouveau foi visto a partir do início do século XX. O estilo foi, por uma grande maioria, abandonado em favor do discurso modernista e futurista, que iria chegar ao seu auge entre 1920 e 1930 (Meggs; Purvis, 2009). Os numerosos detalhes, a retratação da natureza e a estilização das formas foi deixado de lado em favor das formas mais abstratas, simples e limpas do Art Déco, que se enxergava seu antecessor como “ultrapassado” e “exagerado”.

Figura 19 e Figura 20: Artes conceituais de Piltover para o jogo *Legends of Runeterra* por Tim Warnock



Fonte: Art Station. Disponível em: <<https://www.artstation.com/artwork/aGZvw2>>. Acesso em: 24/10/2023.

Em resumo, o estado e as decorações utilizadas em cada cidade já demonstram qual seriam suas relações entre elas e seus habitantes. *Arcane* destaca com maestria em sua trama as questões de poder, injustiça, amor e desconfiança entre os personagens presentes. No entanto, ao notar os fundos e paisagens, que possuem inspirações no Art Déco e Art Nouveau e como essa relação pode ser comparada com a história entre os movimentos, a relação entre as cidades fica mais em evidência.

## **2. PROJETO GRÁFICO**

### **2.1 Objetivo e Missão Editorial**

O projeto começou, como já citado anteriormente, a partir de minha curiosidade de como o Art Nouveau continua prevalecendo nos dias de hoje, principalmente através das mídias atuais, como animações, mangás, filmes e videogames. O principal objetivo da *Moodboard*, além de explicar de forma lúdica a história dos grandes movimentos artísticos, é também mostrar como eles são referenciados nos dias de hoje na cultura pop. O conteúdo é escrito de forma educativa, porém ainda acessível, para que todos os interessados no assunto consigam compreender a temática, sem precisar de outras leituras para entender o básico sobre o movimento. A revista foi produzida com o formato impresso em mente, no entanto, ela também é pode ser publicada de forma digital. Para aqueles que preferem colecionar as edições, a revista existe de maneira física, mas para aqueles que preferem apenas ler e visualizar a publicação, ela também será disponibilizada de maneira digital.

A Missão Editorial da *Moodboard* é mostrar e explicar, de forma lúdica e divertida, os movimentos artísticos e mostrar ao leitor como eles inspiram as mídias atuais até os dias atuais.

### **2.2 Público-Alvo**

O público-alvo do projeto *Moodboard* são jovens e adultos, que demonstram interesse por história da arte e por cultura pop. No caso da edição sendo apresentada no projeto, o interesse no Art Nouveau e movimentos relacionados e o artista Alfons Mucha são atrativos para o público. Também estão inclusos no público-alvo alunos e professores de escolas ou de faculdades de arte, design e outras formações afins. No entanto, como o projeto possui uma linguagem acessível, todos aqueles que estão interessados por essas temáticas estão inclusos no público-alvo.

### **2.3 Pesquisa e escrita do conteúdo**

O miolo escrito na revista foi derivado das mesmas fontes bibliográficas utilizadas nesta monografia. A seleção de textos e a pesquisa foram primeiro realizados para o texto da revista, e depois foram reescritos para essa monografia. Foram pesquisados artigos e livros sobre o movimento e seus antecedentes, sobre Alfons Mucha, que é o artista que recebe mais

destaque no período, sobre os outros artistas que foram importantes durante o Art Nouveau e as mídias que possuem referências ao mesmo e suas obras. Por essas razões, para o processo de criação do projeto, eu comecei a escrever os textos antes da criação das páginas. Procurei as referências em livros, artigos e páginas sobre as mídias que foram citadas na revista.

## **2.4 Tom de voz**

O tom de voz da revista é informal e descontraído. Como o público-alvo é focado em jovens e jovens adultos que são interessados em cultura pop, como jogos, animes e filmes, um tom de voz mais despojado e de fácil compreensão foi pensado mais adequado para melhor alcançar esse público. Uma leitura que seja mais acessível e que não possua termos muito complexos para um leitor casual pode também abrir a oportunidade de expandir o público e permitir que outros possam entender a história por trás dos movimentos artísticos com maior facilidade.

## **2.5 Periodicidade**

A revista foi pensada para ser publicada de forma semestral, pois é um tempo ideal para a pesquisa de conteúdos e diagramação, caso esse projeto continue futuramente e se tiver mais pessoas envolvidas sem sua editoração e publicação.

## **2.6 Política editorial**

A política editorial é fundamental para definir sobre o que uma publicação se trata e como ela aborda os assuntos tratados. Ela também pode conter a maneira que os textos são publicados e escritos (Denardi, 2022). Então, a partir dessas informações, a política da revista seria a seguinte: “a revista Moodboard discute os movimentos artísticos e como eles são representados nas mídias atuais, de maneira lúdica e informal, com textos escritos por Beatriz Oliveira”.

## **2.7 Naming**

O *naming* surgiu a partir de uma das estratégias que são comuns durante a criação de um projeto. Um moodboard é uma prancheta de referências, que pode incluir cores, texturas e imagens, para guiar um designer como será o “tom” do projeto criado. A palavra foi escolhida

como o nome da revista, pois, os movimentos artísticos que serão os assuntos de cada edição foram utilizados como referências para diversas mídias, que são citadas durante a leitura. Dessa maneira, foi pensado que o nome seria apropriado para a revista, já que esse movimentos influenciaram em alguns aspectos os animes e jogos citados, de maneiras diferentes.

## 2.8 Logotipo do projeto

O logotipo do projeto foi projetado através da seleção de palavras-chaves e a pesquisa por referências visuais. As palavras-chaves escolhidas para sua criação foram: **dualidade**, **jovem**, **atual**, **chamativa** e **contemporânea**. Para o projeto, foi escolhido o logotipo que tivesse um maior destaque para a tipografia, pois ela ficaria mais visível e legível para a impressão da revista. Foram utilizadas formas simples e uma fonte tipográfica, escolhida em base dos critérios que fosse sem serifa, tivesse um aspecto contemporâneo e fácil de ler. A tipografia escolhida foi a **M PLUS Rounded 1c**, pelas características já citadas acima. A tagline foi colocada na tipografia **Aleo**, que é a mesma tipografia escolhida para o corpo de texto da revista (seção 2.12).

Figura 21: Representação da tipografia M PLUS Rounded 1c, utilizada para a logotipo da Moodboard

**M PLUS Rounded 1c**

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Fonte: Autoria própria

### **2.8.1 Referências visuais**

Como principais referências visuais para a Moodboard, foram utilizadas dois tipos de referências. Uma das referências utilizadas foram revistas de jogos e de cultura pop. Os logotipos das revistas de jogos normalmente são bem coloridas e tem bastante destaque para a tipografia. Algumas utilizam bastante a cor amarela, como uma maneira de destacar e diferenciar o nome da revista das imagens que decoram a capa. No entanto, para o logotipo foi escolhido utilizar cores vivas para chamar a atenção do leitor e dar um bom destaque ao nome da revista.



Figura 22, 23, 24 e 25: Imagens de revistas de jogos e outros aspectos da cultura pop. Em sentido horário: Ação Games, Super GamePower, Clube MSX e Recreio



Fontes (sentido horário, respectivamente): (*Ação Games*) Retroavengers. Disponível em:

<<https://www.retroavengers.com.br/acao-games/>>. Acesso em: 07/11/2023;

(*Super GamePower*) Retroavengers. Disponível em:

<<https://www.retroavengers.com.br/2013/08/05/super-gamepower-no-03/>>. Acesso em: 07/11/2023;

(*Clube MSX*) Clube MSX. Disponível em: <<https://www.clubemsx.com.br/produto/revista-clube-msx-5/>>.

Acesso em: 07/11/2023;

(*Revista Recreio*) Blog Recreio News. Disponível em:

<<http://revistarecreionews.blogspot.com/2011/08/recreio-596.html>>. Acesso em: 07/11/2023.

Outro tipo de referência que foram utilizados para a revista foram os logotipos de revistas de arte ou de assuntos diversos, como a revista da editora da Darkside. A forma que os logotipos são montadas com formas mais geométricas, como quadrados e retângulos, com a *tagline* incorporada perto ou até mesmo dentro do nome da revista. Por isso, foi pensado também em formas de como incluir a tagline – “arte na cultura pop” – próxima do logotipo.

Figura 26 e 27: Imagens de revistas de assuntos como arte e assuntos variados



Fontes: Pinterest. Disponível em: <<https://www.pinterest.pt/pin/846043479968313451/>>. Acesso em: 07/11/2023;

Literatura Policial. Disponível em:

<<https://literaturapolicial.com/2016/09/16/darkside-lanca-revista-sombria-de-literatura/>>. Acesso em: 07/11/2023.

### 2.8.2 Primeiros esboços

Então, com as referências visuais já reunidas, foi iniciado o processo de projetar o logotipo. Primeiro foram feitos alguns testes com diferentes fontes tipográficas, misturando fontes diferentes para dar a sensação de recortes de jornais colados juntos. Ademais, essas diferenças representam a questão da dualidade, dos diferentes tipos de assunto que a revista trata, com os movimentos artísticos e a cultura pop atual. Alguns rascunhos foram feitos, alguns mais parecidos com os logotipos de publicação de games e de mangás, com a presença de cores vibrantes. No entanto, foi escolhido o esboço com os retângulos, já que a forma



### 2.8.3 Logotipo final e suas variações

Então, a partir da escolha do rascunho que achei mais apropriado e que melhor representava o projeto, comecei a desenvolver o logotipo para ele melhor se encaixar com o conceito da Moodboard. Uma das alterações foi a mudança de tipografia, onde foi optado por uma fonte que fosse chamativa e que ocupasse o espaço do retângulo, porém que deixasse abertura para o retângulo também ficasse visível, tendo seu próprio espaço e destaque no conjunto. Como comentado anteriormente (seção 2.8), a tipografia escolhida foi a **M PLUS Rounded 1c**, pois era impactante, de fácil legibilidade e contemporânea.

Outro detalhe que também foi acrescentado foi o detalhe gráfico do brilho, que ocupa o espaço nos O's no nome. O símbolo foi escolhido por conta da associação do brilho ou algo estar brilhando “como novo”, o que combina com o jogo de palavras escolhido em seu nome, além da novidade do projeto. Além disso, a logotipo foi rotacionada e seus retângulos foram deixados desalinhados, para dar o aspecto de atualidade e de juventude, que é o principal público-alvo da publicação. Mais tarde, os retângulos foram alterados, com a quina superior direita e a quina inferior direita sendo arredondadas. A mudança foi realizada para que a o logotipo tivesse uma aparência mais dinâmica e fossem semelhantes a balões de fala, onde são predominantes em quadrinhos, que é outro tipo de mídia presente na cultura pop.

Figura 30: Logotipo final, com a mudança de nome



Fonte: Autoria própria

No entanto, foi decidido que o logotipo não teria uma paleta fixa. Ele terá uma paleta mutável, pois assim o logotipo poderia combinar com as cores da capa de qualquer publicação. O logotipo poderá também incorporar a paleta das imagens utilizadas na frente da revista. Dessa maneira, foram produzidas diferentes variações, com cores análogas e complementares.

Figuras 31 e 32: Variações da logotipo em preto e branco



Fontes: Autoria própria

Figuras 33: Variações da logotipo em outras cores



Fontes: Autoria própria

## 2.9 Referências visuais para as páginas e capa

Para a revista, foram pesquisadas diversas referências para sua capa e páginas. Assim como o logotipo, eu gostaria que a revista representasse algo jovem e atual, porém também queria que ela fosse mais simples e *clean* em algumas de suas seções, com destaque ao capítulo do Alfons Mucha, sobre as origens do Art Nouveau e sobre o movimento artístico em si. O objetivo na produção da revista era produzir algo que fosse também diferente e nostálgico, com base nas revistas de jogos que eram bem comuns nos anos 1990 e início dos anos 2000.

Além das revistas já mostradas durante a seção do logotipo, foram também usadas como referências para a produção das páginas foi a revista Superinteressante. A revista trata de temas diversos, mas ela utiliza uma linguagem jovem, o que permite o acesso a um maior público, além de muitas imagens e infográficos para exemplificar bem os assuntos que são comentados nas edições. A revista também possui chamadas de matérias vistosas que se estendem por duas páginas, que utilizei em algumas das matérias presentes no projeto. Outra revista que teve muita influência na produção da Moodboard é, novamente, a revista Recreio. Apesar de ser voltada a um público infanto-juvenil, ela também utiliza uma linguagem mais acessível a todos e o uso de bastante imagens para exemplificar seus assuntos. As páginas com cores vibrantes e chamativas também foram fontes de inspiração, além da maneira que ela compõe as seções com assuntos relacionados a jogos, animes e filmes.

Figura 34: Revista Superinteressante

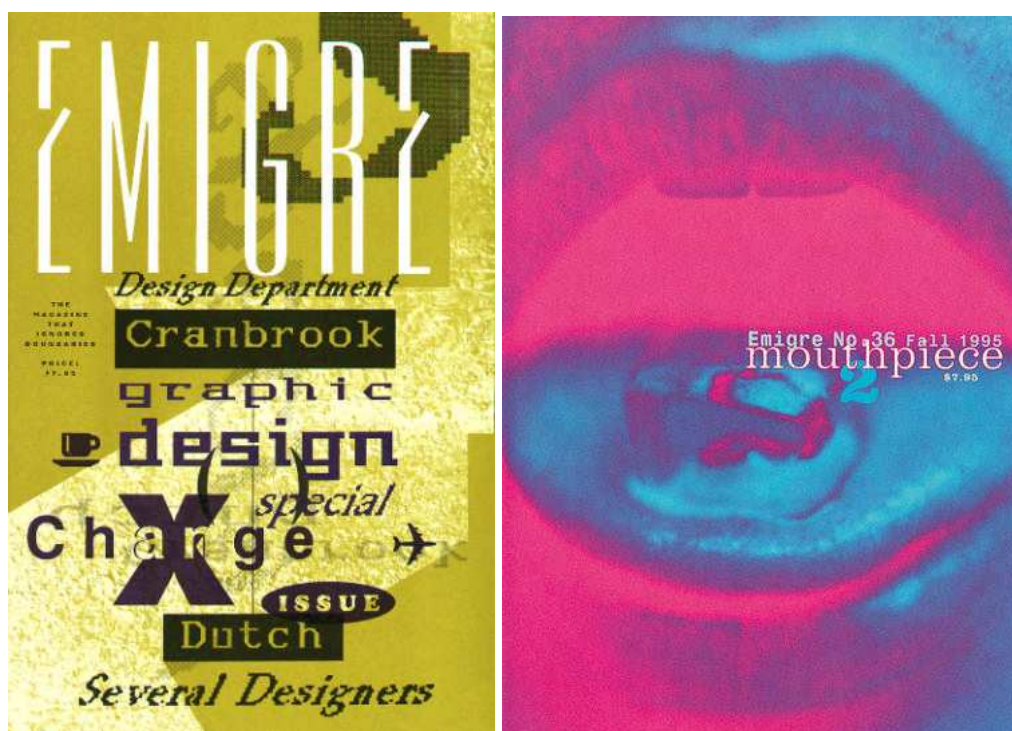


Fontes: Superinteressante. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/superarquivo/450>>. Acesso em: 07/11/2023.

Outras referências também para a revista e a forma como algumas páginas foram produzidas foi a revista Emigre e as publicações de David Carson. A Emigre é uma revista que utiliza montagens e outros artifícios de edição de fotos para criar imagens impactantes em suas publicações. A forma que eles criam páginas com visuais marcantes e o grid mais

flexível foram alguns dos fatores que impactaram a maneira que as páginas foram pensadas e a distribuição das figuras que aparecem ao longo da revista. Algumas das páginas e a capa utilizam a edição de imagens como principal artifício para chamar a atenção do leitor e criar imagens que juntam o Art Nouveau e a cultura pop, que são as duas principais temáticas desta publicação.

Figuras 35 e 36: Capas das edições #10 e #36 da revista Emigre



Fontes: Emigre. Disponível em: <<https://www.emigre.com/Magazine/10>>. Acesso em: 07/11/2023;

Emigre. Disponível em: <<https://www.emigre.com/Magazine/36>>. Acesso em: 12/11/2023.

Já David Carson, um designer bem referenciado na área, tem como suas principais características em seus trabalhos a superposição das letras sobre imagens. Muitos dos seus trabalhos mais criativos apresentam frases, palavras e, até mesmo, entrevistas inteiras sobrepondo imagens. Os seus trabalhos também apresentam colunas de grids. Se por um lado às vezes torna a legibilidade mais difícil, por outro, faz o trabalho desse designer mais singular e marcante aos que o vêem.

Essa influência também aparece na publicação na maneira que são utilizados os artifícios da transparência e das sombras no momento de criação das páginas. Principalmente nas matérias sobre o Art Nouveau na cultura pop, o uso de sombras e a sobreposição de texto sobre imagens com transparências foi muito utilizado como forma de destacar o nome da



matéria ou da mídia que estava sendo apresentada. Além disso, a maneira mais solta com que Carson trabalha com seu grid e margens foi, sem dúvida, essencial para a criação das páginas. A intenção da minha revista é que ela tivesse um grid mais flexível e fluido para diferenciar mais cada página, o que reflete a intenção da publicação de ser algo mais leve e divertido, sem se prender a uma estrutura fixa.

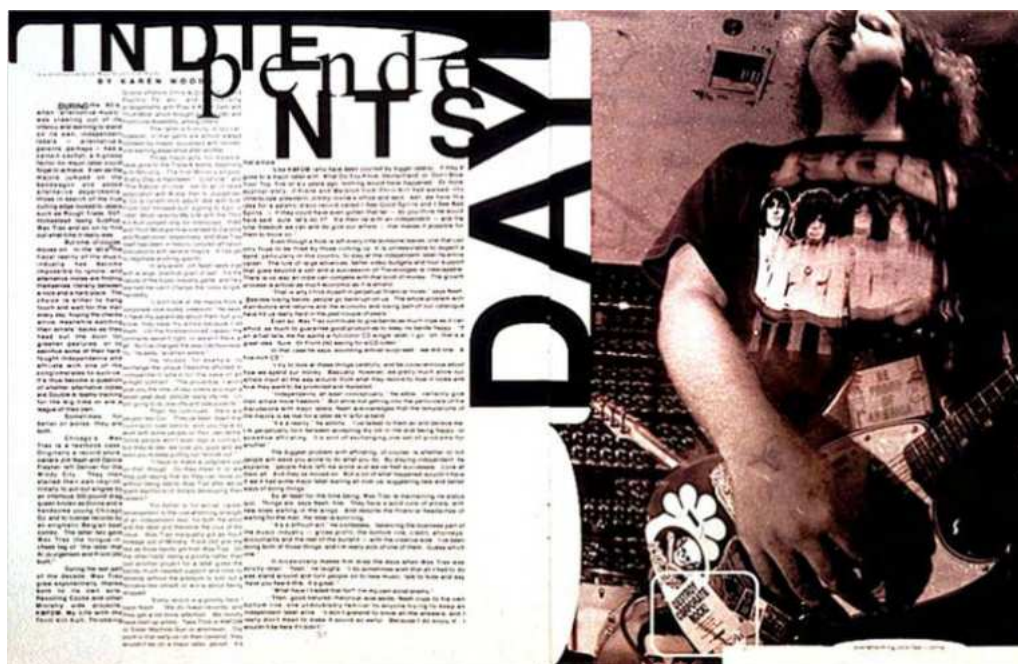
Figura 37: Produções feitas por David Carson



Fonte: Medium. Disponível em:

<<https://brasil.uxdesign.cc/parem-de-dar-aos-usuários-o-que-eles-querem-e91e501a2948>>. Acesso em: 07/11/2023.

Figura 38: Página de revista por David Carson



Fonte: Folha de S. Paulo. Disponível em:

<<https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/1651554862637956-veja-trabalhos-de-david-carson>>. Acesso em: 12/11/2023.

### 2.9.1 Capa da primeira edição da Moodboard

Durante a produção da capa da Moodboard, foi decidido que ela teria um foco maior na questão da edição de imagens, como nos trabalhos da revista Emigre. Também foi importante, para atrair a atenção do leitor, que a capa representasse os artistas e mídias que seriam mencionados na edição. No entanto, era importante que tivesse um foco maior em Alfons Mucha, principal artista discutido na primeira publicação.

Então, após reunir as ideias e o que precisava ter maior prioridade na revista, se iniciou o processo de criação da capa. No centro e com maior destaque, foi feita a edição de imagem de uma das obras de Mucha, a *Devaneio* (1897). O fundo foi retirado, deixando a mulher e a auréola que a cerca. A saturação da imagem foi aumentada e, em uma parte da imagem, foi colocada um efeito de retícula (half tone), para representar essa parte mais pop, inspirado não só pelo movimento do *Artpop* – que tem como características as cores fortes e saturadas com contraste –, mas também pela retícula de quadrinhos, que são também importantes no meio da cultura pop. Também foi feita uma edição como um *glitch* nos olhos da figura central, que, além de dar destaque e dirigir o olhar do espectador para os olhos da mulher, também serve

para mostrar essa ligação do Art Nouveau com os assuntos atuais e o avanço da tecnologia, no caso, como o movimento artístico ainda está presente em mídias mais recentes, como as animações e videogames recentes. Para que a imagem central se destacasse mais do fundo e desse uma sensação de profundidade, foi aplicado um efeito de sombra na imagem.

Já para o fundo, foi pensado em representar as mídias e pintores que são discutidos durante a edição. Então, como solução, as imagens foram organizadas em um formato de mosaico, que permite que uma quantidade maior de imagens sejam colocadas, mas de maneira que elas não fiquem amontoadas ou confusas. O mosaico também retorna na revista na segunda, terceira e quarta capa – contudo, a quarta capa apresenta apenas as linhas das peças do mosaico da capa por cima de uma imagem única – e, de maneira de representar também as seções da revista, durante as páginas do sumário. Com a imagem do mosaico pronta, ela foi colocada em uma transparência maior, para que a capa desse destaque a imagem central, por cima de um fundo bege. A cor foi escolhida, pois ela aparece com frequência nas obras de Mucha e, essa cor mais suave, representa mais a leveza das obras do artista e do Art Nouveau.

Também foram posicionadas chamadas sobre Alfons Mucha, considerada no caso dessa edição, como matéria de capa, e sobre a matéria do Art Nouveau na cultura pop. Foram colocados alguns nomes como *Arcane*, *Sailor Moon* e *Senhor dos Anéis* para chamar a atenção do leitor e incitar sua curiosidade em ler a publicação. O logotipo da Moodboard foi inserida no canto esquerdo superior, com a paleta escolhida com base nas cores presentes em *Devaneio*.

Para a contracapa, foi utilizado uma das cenas que aparecem na série *Arcane*, que inspirou a criação do projeto presente. A sequência ocorre quando uma das personagens pula em frente a um muro na cidade de Zaun, revelando a pintura de uma mulher, com cabelo e pose semelhantes a figura que aparece no cartaz que Mucha fez para a empresa JOB em 1896. A sequência é impactante, onde ela se tornou uma das cenas mais marcantes da série. Dessa maneira, um dos frames da sequência foi selecionado para ser a contracapa, já que é um bom exemplo de Art Nouveau presente na cultura pop. Algumas edições na imagem foram feitas para assim melhor condizer com a capa e identidade visual da revista. Primeiro, foi feita uma edição com as cores da imagem, onde foi utilizado gradiente com as cores presentes na obra *Devaneio*. Depois, o contorno em branco do mosaico – que é o mesmo utilizado na capa – foi sobreposto sobre a imagem, para continuar o padrão de mosaico.

Figura 39: Capa e contracapa da primeira edição da Moodboard



Fonte: Autoria própria

### 2.9.2 Capa da segunda edição da Moodboard

Como a revista produzida seria apenas a primeira de uma série de revistas, uma capa para uma possível edição seguinte da Moodboard foi produzida. O movimento artístico escolhido para essa outra edição foi o Art Déco, que sucedeu o Art Nouveau e também é representado em várias outras mídias. A capa segue algumas das escolhas estéticas da primeira edição, como o mosaico transparente sob um fundo colorido, as chamadas para a matéria de capa e sobre a presença desse movimento nas mídias atuais e uma imagem com maior destaque no centro.

Porém, como se trata de outros assuntos, a capa apresenta também algumas diferenças. As imagens que estão presentes no mosaico são de pinturas, construções e esculturas que pertencem ao movimento do Art Déco. Também foram colocadas mídias que representam esse movimento, como os filmes *O Grande Gatsby* (2013), *A Princesa e o Sapo* (2009), *Blade Runner* (1982), *Metrópolis* (1927), *Jogos Vorazes* (2012), o piloto animado – que começou como uma webtoon – *Lackadaisy* (2023) e *Arcane* (2021), e os jogos da série *Bioshock* (2008) e *Fallout: New Vegas* (2010).

Como imagem central, foi utilizado uma foto do prédio Chrysler, localizado em Nova York, nos Estados Unidos, que é um dos grandes monumentos construídos durante o auge do movimento. Para a edição da imagem, o prédio foi colocado em dourado, uma cor que atrai o olhar do espectador, e que remete a como a construção parece ficar desta coloração quando o sol reflete na mesma. Foi colocado também uma faixa branca com transparência para simular a luz de um holofote, de baixo para cima, para dar mais destaque à imagem central. Já a cor de fundo escolhida para remeter a um céu durante a noite, o qual é comum aparecer em mídias que utilizam o Art Déco como inspiração.

Figura 40: Capa da segunda edição da Moodboard, que discute sobre o Art Déco



Fonte: Autoria própria

## 2.10 Tamanho, Mancha Gráfica e Grid

A Moodboard possui uma grande quantidade de imagens, já que o assunto principal é Art Nouveau e cultura pop atual. Dessa forma, foi necessário pensar em um tamanho maior para que o leitor possa visualizar as imagens em uma qualidade maior e possam ver, sem dificuldade, a maior parte dos detalhes, algo que o movimento apresenta em abundância na

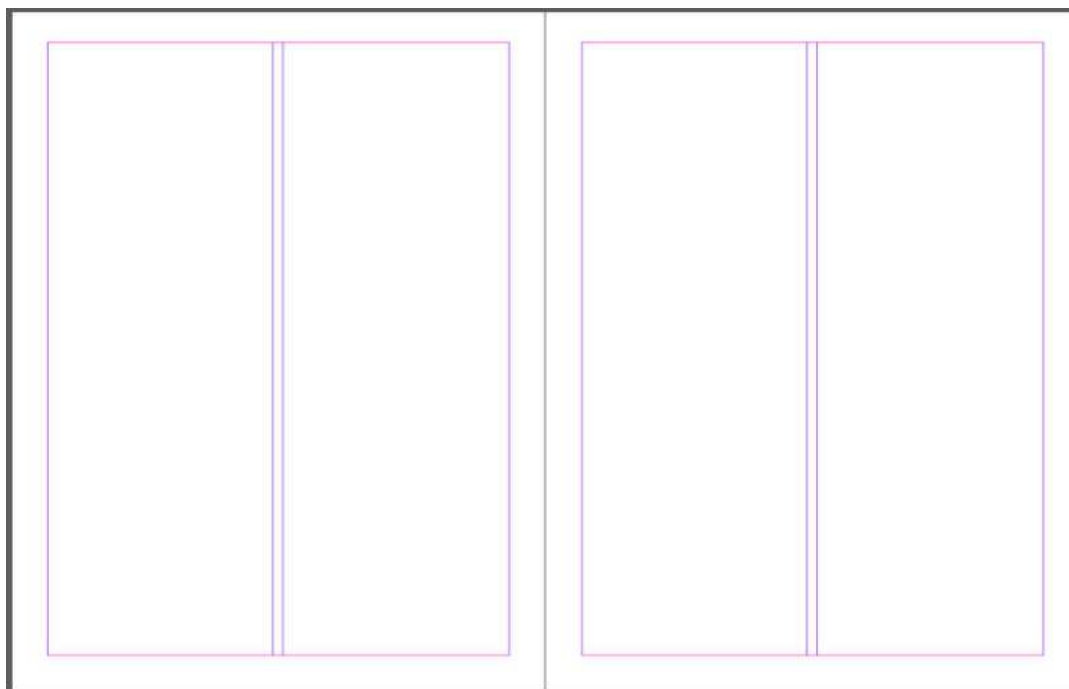
maioria de suas obras. Então, foi decidido que a revista teria as dimensões com as revistas em circulação. No caso da Moodboard, o tamanho decidido foi de 22 cm x 28 cm em formato fechado e 44 cm x 28 cm em formato aberto.

Já para a mancha gráfica, foi decidido que a publicação não teria um grid modular. A intenção era para que a revista tivesse uma maior flexibilidade de posicionar as colunas das matérias presentes na publicação. O grid foi feito para que as colunas de texto fossem posicionadas de maneira mais dinâmica. Em algumas das páginas, o grid foi colocado como uma dupla de colunas em algumas das matérias. Também foi estabelecido um limite com as margens para que os textos não ultrapassassem ou estivessem muito próximos da divisão entre as páginas. Já para as margens superiores, inferiores e externas, foi colocada uma margem considerável para evitar que algumas partes do texto fossem cortadas no momento de imprimir e que desse espaço para o leitor segurar a revista sem cobrir os textos no canto.

### **Medidas das margens**

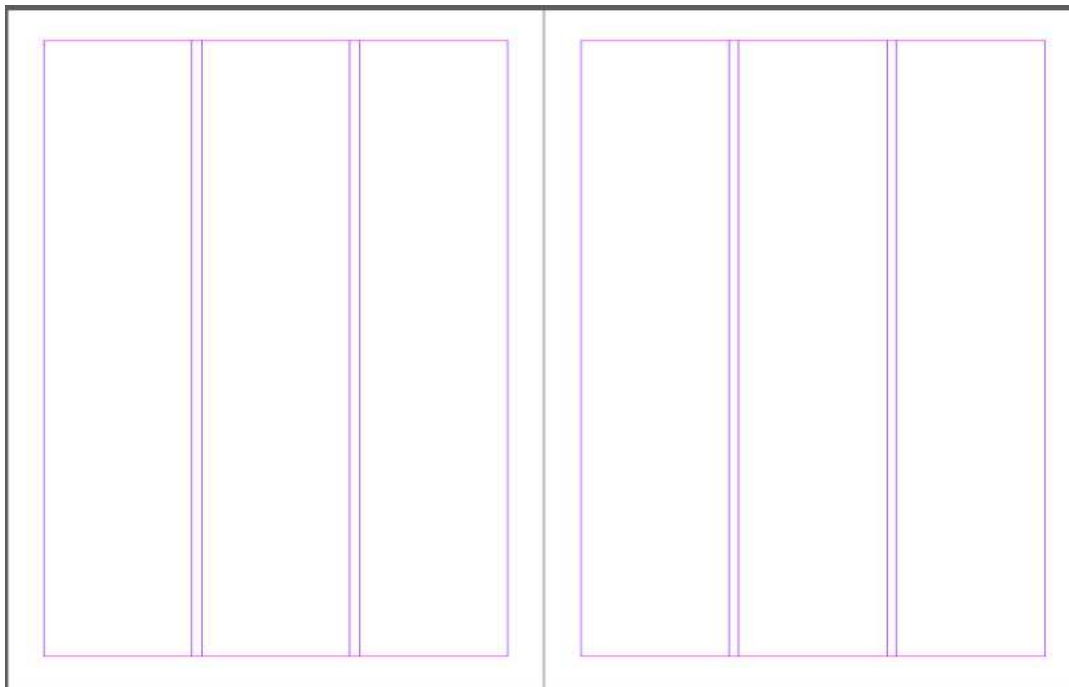
- Margem superior: 1,27 cm
- Margem externa: 1,50 cm
- Margem interna: 1,50 cm
- Margem inferior: 1,50 cm

Figura 41: Imagem representando um dos tipos de grid presentes na publicação



Fonte: Autoria própria

Figura 42: Imagem representando um dos tipos de grid presentes na publicação



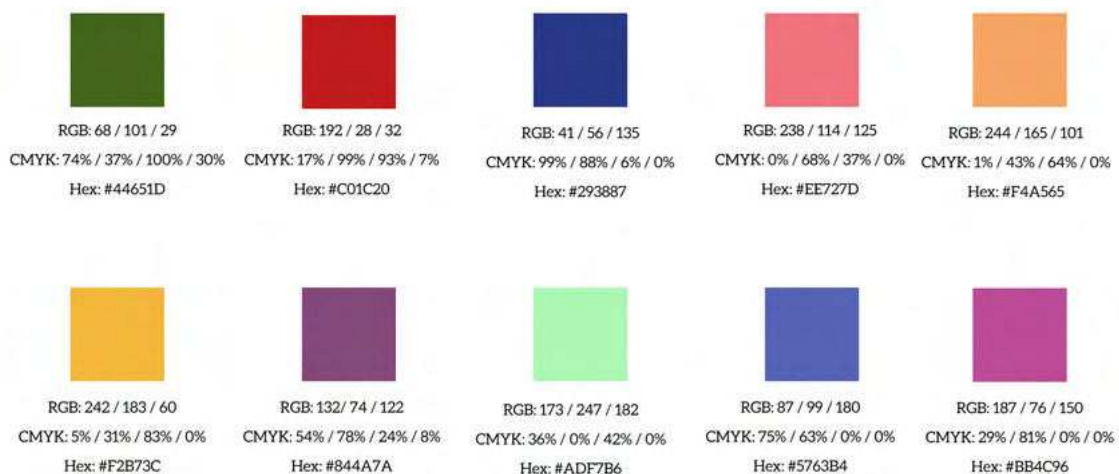
Fonte: Autoria própria

## 2.11 Paleta de cores

Para as paletas de cores da revista, foram selecionadas cores mais vibrantes e chamativas. Como o público-alvo da Moodboard seria um público mais jovem, foi pensado que cores mais intensas para demonstrar essa intenção de algo mais ligado à juventude e para se destacar das demais revistas que exploram os movimentos artísticos. Para algumas das sessões da revista, algumas cores foram escolhidas de acordo com o contexto das matérias. Como por exemplo, a matéria sobre a influência do Japão no movimento do Art Nouveau, foi escolhido o vermelho, pois ele é uma das cores mais proeminentes na bandeira do país. Ou, na matéria sobre Alfons Mucha, foi selecionada uma tonalidade mais bege, já que ele é bem presente em várias das obras do artista como cor de fundo.

As cores também são utilizadas para demarcar cada matéria que está sendo apresentada na publicação. Isso pode ser observado também na faixa que fica localizada na margem superior da revista, que está presente na maior parte das páginas. Dessa maneira, as cores também são representativas de cada matéria e ajudam o leitor a localizar em qual matéria ele está.

Figura 43: Paleta de cores presente na revista



Fonte: Autoria própria



## 2.12 Tipografias

As tipografias escolhidas para a revista foram selecionadas com base na sua facilidade de legibilidade e que parecessem de forma mais descontraída e contemporâneas do que outras revistas. Para o corpo de texto, foi procurada uma fonte tipográfica com essas mesmas características, porém que fosse uma fonte tipográfica serifada, para facilitar a leitura do corpo de texto da revista. Por essas razões, a Aleo foi escolhida, com base nas características procuradas citadas. Além de ser uma fonte serifada com um toque mais contemporâneo, ela é uma fonte de fácil legibilidade e ela foi considerada apropriada para leitura de textos mais longos.

Figura 44: Representação da tipografia Aleo



Fonte: Autoria própria

Já para os títulos das matérias, chamadas, olhos e numeração da página, foi escolhida uma tipografia que tivesse impacto em sua leitura, que fosse sem serifa e que fosse chamativa em uma primeira inspeção. Ela precisava ser marcante e bem definida, para que quando o leitor olhasse para as páginas, sua atenção fosse capturada pela fonte e seu olhar fosse direcionado para a chamada ou o olho. Por isso, a fonte escolhida foi a **Sarabun**, que para as chamadas e para o olho foi utilizada em seu modo *bold*.

Figura 45: Representação da tipografia Sarabun



Fontes: Autoria própria

### 2.13 Espelho da publicação

Durante a produção da revista, com o objetivo de ter melhor controle do espelho e seguir a forma que publicações editoriais são produzidas, foram criadas retrancas, para que as próximas edições da revista sigam a mesma ordem de publicação e assuntos semelhantes. Para o nome das retrancas, foram escolhidos nome mais informais e lúdicos, como a proposta da Moodboard, mas que continuem tendo uma ligação com cada assunto abordado na revista. Para as matérias que são relacionadas à história, ao surgimento do movimento artístico e à sua influência no Brasil ficam na seção nomeada *Quando?*, já que são matérias relacionadas a momentos que já foram passados e de quando surgiu o movimento citado. Para a retranca *Quem?* são colocadas matérias relacionadas a outros artistas que contribuíram, no caso da edição sendo trabalhada neste projeto, no Art Nouveau. A retranca *Hoje é* onde são mostrados diversos tipos de mídias, como séries, filmes, videogames e animes, que apresentam

referências e influências do movimento ou de algum dos artistas. Já retranca nomeada *Cabô*<sup>13</sup>, são as páginas finais da revista, que incluem expediente, referências bibliográficas para a pesquisa e agradecimentos. A matéria de capa, destinada a Alfons Mucha, fica com a retranca *Capa* e o editorial fica na seção de mesmo nome.

Dessa forma, para o espelho, as seções foram divididas pela seguinte forma: após a capa e segunda capa, seriam as páginas destinadas ao sumário estendido, cobrindo cada seção da revista e suas matérias. Depois, são apresentadas as páginas do editorial. Durante essa seção é relatado de maneira mais pessoal o porquê da criação da revista e como Arcane – como mencionado na introdução – e a exposição de Alfons Mucha no Centro Cultural do Banco do Brasil inspiraram o tema da primeira edição. Depois, é apresentada a retranca *Quando?*, onde são abordados a influência do Japão para a emergência do Art Nouveau, como as mudanças nos hábitos de consumo e evoluções tecnológicas durante a Segunda Revolução Industrial impactaram também a difusão do movimento artístico e o seu impacto no Brasil. Para a matéria de capa, é contada a vida de Mucha, os trabalhos que ele realizou e sua repercussão atualmente.

Na retranca *Quem?*, são mostrados artistas que foram importantes e tiveram destaque no Art Nouveau. Nesta seção foram abordados os artistas Gustav Klimt, Jules Chéret, Éugène Grasset, Toulouse-Lautrec, Théophile Steinlen e Aubrey Beardsley. Na seção *Hoje*, são mostradas as mídias que referenciam ou tiveram o Art Nouveau como referência para seu estilo ou cena. Cada matéria tem um texto explicando quem a criou, o ano de lançamento e uma sinopse básica. As mídias são apresentadas em um *spread* de duas páginas, com imagens de personagens e, no caso dos videogames, cenas presentes nos jogos. Depois, em um box, tem a seção *Onde está o Art Nouveau?*, que explica e mostra onde o Art Nouveau influenciou a respectiva mídia.

---

<sup>13</sup>Em referência à forma informal de dizer a palavra “acabou”.



usuários e a disponibilidade de imagens na internet que muitos ilustradores e criadores conseguem pesquisar e achar imagens relacionadas ao Art Nouveau, e conseguem criar novos tipos de arte, como mostrada na revista.

Com base nessas informações, a Moodboard propõe a interação do que seria uma mídia mais tradicional – a revista – com o meio digital. Nas matérias sobre o Art Nouveau na cultura pop, em *Transistor*<sup>14</sup>, *Senhor dos Anéis*<sup>15</sup> e *Arcane*<sup>16</sup>, foram gerados QR Codes, através do site QR Logo, para que o leitor seja direcionado para a plataforma do YouTube, onde poderão assistir os trailers das respectivas mídias. Dessa forma, se um leitor que deseja saber mais sobre a mídia sendo discutida na matéria, ele pode ser rapidamente conduzido para o trailer.

## 2.15 Impressão

A revista foi pensada para ser publicada de duas formas: impressa e digital. A Moodboard pode ser lida em plataformas digitais, no entanto, ela também foi pensada para ser impressa, com o objetivo de ser colecionada por aqueles que preferem ler e comprar publicações em mídia física. A distância das margens foi pensada de forma que os textos não ficassem na divisa das páginas, dificultando a leitura. Além disso, a escolha de cores do corpo de texto e a maneira como ele contrasta com o fundo também foi considerado para a leitura de um exemplar impresso.

Para a impressão, o papel que seria escolhido para o miolo é o offset de gramatura 90 g/m<sup>2</sup>, para diminuir o custo de produção da revista, a qual possui quantidade de páginas extensa. Já para a capa da publicação, o papel seria couché de 150 g/m<sup>2</sup>, de acabamento de laminação fosca, para manter a qualidade da imagem. A impressão seria colorida, com miolo e capa de 4/4 cores. Para a encadernação, a revista teria como acabamento de lombada quadrada.

---

<sup>14</sup>Para a matéria sobre *Transistor*, um QR Code foi gerado que direciona o leitor para a plataforma do YouTube, onde ele poderá assistir o trailer oficial do jogo, em inglês. Visto no vídeo “Transistor - Launch Trailer”, acessível no URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=pJmtn6JP7Ug&t=16s>> pelo canal Game Spot. Minutagem: 1:50.

<sup>15</sup>Para a matéria sobre O Senhor dos Anéis, um QR Code foi gerado que direciona o leitor para o trailer do filme mais recente da franquia, dublado em português. Visto no vídeo “O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos - Trailer Oficial (dub) [HD]”, acessível no URL: <[https://www.youtube.com/watch?v=JY9IP1k2\\_P4](https://www.youtube.com/watch?v=JY9IP1k2_P4)>. pelo canal Warner Bros. Pictures Brasil. Minutagem: 1:50.

<sup>16</sup>Para a matéria sobre *Arcane*, um QR Code foi gerado que direciona o leitor para a plataforma do YouTube, onde ele poderá assistir o trailer oficial da série, dublado em português. Visto no vídeo “Arcane | Trailer oficial | Netflix”, acessível no URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=3MB3OK3Xnvs&t=9s>> pelo canal Netflix. Minutagem: 2:45.

### **3. MOCKUP E IMAGENS DA REVISTA**

Para facilitar a leitura e acessar a revista Moodboard, utilize o link:  
<[https://drive.google.com/drive/folders/1GxQhXrzBoFS\\_CvQdCjr-FFEjUi\\_3Rxt3](https://drive.google.com/drive/folders/1GxQhXrzBoFS_CvQdCjr-FFEjUi_3Rxt3)>.

Figura 48: Páginas da Moodboard (capa até página 13)



Fonte: Autoria própria

Figura 49: Páginas da Moodboard (página 14 até página 29)



Fonte: Autoria própria



Figura 50: Páginas da Moodboard (página 30 até página 45)



Fonte: Autoria própria

Figura 51: Páginas da Moodboard (página 46 até página 60)



Fonte: Autoria própria

Figura 52: Páginas da Moodboard (página 61 até contracapa)



Fonte: Autoria própria

Figura 53: Mockup da capa e contracapa



Fonte: Autoria própria (Mockup de mockups-design.com)

Figura 54: Mockup da matéria “Art Nouveau e Japão”



Fonte: Autoria própria (Mockup de mockups-design.com)

Figura 55: Mockup da segunda capa e sumário



Fonte: Autoria própria (Mockup de mockups-design.com)

Figura 56: Mockup da matéria sobre *Sailor Moon*



Fonte: Autoria própria (Mockup de mockups-design.com)

Figura 57: Mockup da chamada da matéria “Art Nouveau na Cultura Pop”



Fonte: Autoria própria (Mockup de mockups-design.com)

Figura 58: Mockup da chamada da matéria de capa



Fonte: Autoria própria (Mockup de mockups-design.com)

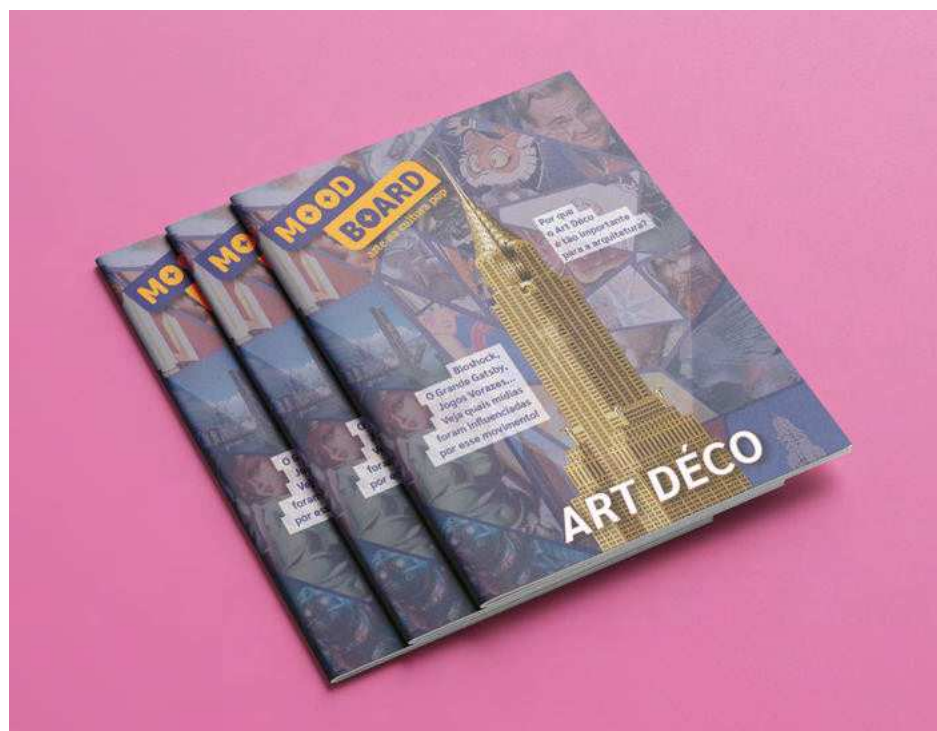
Figura 59: Mockup matéria sobre *Abyss Odyssey*

Fonte: Autoria própria (Mockup de mockups-design.com)

Figura 60: Mockup da matéria sobre *Transistor*

Fonte: Autoria própria (Mockup de mockups-design.com)

Figura 61: Mockup da capa da segunda edição



Fonte: Autoria própria (Mockup de mockups-design.com)

## CONCLUSÃO

A Moodboard nasceu a partir do meu interesse e curiosidade em saber mais sobre a arte de *Arcane*. E quando notei a influência do Art Nouveau em seus cenários, minha atenção foi voltada em descobrir o porquê em utilizar esse movimento como referência e quais outras mídias apresentam essa mesma característica. Quando percebi o quanto esse movimento também é utilizado em *fanarts* e outras ilustrações por outros artistas, mesmo depois de cem anos após o fim de seu auge, percebi que precisava saber o motivo de ser utilizado como uma referência para as mídias modernas.

Criar essa revista foi, simultaneamente, um desafio e um grande aprendizado. Na parte de pesquisa teórica, eu levei meses para juntar minhas referências e escrever todas as informações que pensei que fossem relevantes para compor o texto da revista. No entanto, eu aprendi muito sobre esse movimento e suas origens, principalmente a parte sobre a influência do *ukiyo-e* e do Japão em sua criação e como, posteriormente, iria influenciar e aparecer em outras obras japonesas. A pesquisa que realizei sobre a vida e as obras de Alfons Mucha mais a fundo foi uma experiência gratificante, a qual acredito que aprendi mais sobre o que torna suas obras tão referenciadas por outros artistas e como ela se mantém relevante mesmo depois de todos esses anos. Além disso, pesquisar sobre as mídias que utilizam como influência não só o movimento como um todo, mas especificamente, aqueles que se inspiraram pelas as obras de Mucha, abriram portas para um novo ramo de pesquisa e descobri jogos e animes que não conhecia que utilizavam essa referência.

O objetivo do projeto, desde o início, é apresentar uma revista que tratasse sobre o assunto de uma maneira leve e divertida, para que a temática fosse acessível a um público mais jovem. O assunto da presença do Art Nouveau em outras mídias é utilizado como uma maneira de aproximar o leitor do tópico principal da revista e mostrá-lo o como esse movimento ainda tem influência na criação de outros tipos de arte atualmente.

Ainda tem muito o que gostaria de acrescentar e evoluir na revista, mas posso falar com certeza que estou muito satisfeita com o produto final. Acredito que me envolvi bastante com o projeto e a pesquisa, que juntou dois temas que eu tinha muito interesse. Penso também que os objetivos traçados para a criação desse projeto foram alcançados. Eu aprendi muito não só sobre o movimento e sua influência nos dias atuais, mas também sobre a produção gráfica de uma revista e como elas são produzidas. Esse projeto me deu a chance de aplicar os



conhecimentos que aprendi durante meu tempo na faculdade e ainda me deu a oportunidade de ampliar meus conhecimentos sobre o design e pesquisa. Sem dúvida, tudo que aprendi no curso foi muito valioso para o meu aprendizado e criação desse trabalho. E espero continuar aprendendo pelos próximos anos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**Art Nouveau and Art Déco in Arcane.** Wordpress, 2021. Disponível em: <<https://formeinfullbloom.wordpress.com/2021/11/08/art-nouveau-and-art-deco-in-arcane/>>.

Acesso em: 3 de jun. de 2023.

BARBOSA, Juliana. **Arcane bate Stranger Things e ganha preferência do público na Netflix.** Metrôpoles, 2021. Disponível em:

<<https://www.metropoles.com/entretenimento/televisao/arcane-bate-stranger-things-e-ganha-p-referencia-do-publico-na-netflix>> . Acesso em: 17 de ago. de 2023.

CAMPAIGN. **Riot Games “destruction” phase by We are Collider.** Youtube, 07 de dez. de 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=t67m7AZcsYM>>. Acesso em: 17 de ago. de 2023.

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL. **Alphonse Mucha - O Legado do Art Nouveau.** Google Arts & Culture, c2020. Disponível em; <<https://artsandculture.google.com/story/alphonse-mucha-o-legado-da-art-nouveau-ccbb-rio/i/QXhg0t-hwa-IQ?hl=pt-BR>>. Acesso em: 28 de jul. de 2023.

CONNELLAN, Shannon. **You don’t have to play ‘League of Legends’ to enjoy the masterful animation of Netflix’s ‘Arcane’.** Mashable, 20 de nov. de 2021. Disponível em: <<https://mashable.com/article/netflix-arcane-league-of-legends-animation>>. Acesso em: 3 de jun. de 2023.

DENARDI, Davi. **O que é um projeto editorial?** Revista Glifo, 23 de fev. de 2022. Disponível em: <<https://revistaglifo.com.br/design-editorial/o-que-e-um-projeto-editorial/>>. Acesso em: 14 de nov. de 2023.

DOUGLAS, Fayoula. **Riot Games sends ‘Arcane’ brand campaign up in flames.** Campaign, 2021. Disponível em: <<https://www.campaignasia.com/article/riot-games-sends-arcane-brand-campaign-up-in-flames/474548>>. Acesso em: 17 de ago. de 2023.

FREITAS, Marcel de Almeida. **O Art Nouveau na Arquitetura do Rio de Janeiro (Brasil) e Buenos Aires (Argentina).** Revista Barroco nº 1, 2021. Disponível em: <<https://www.revistabarroco.com.br/wp-content/uploads/2022/08/marcel-almeida.pdf>>. Acesso em: 4 de mai. de 2023

GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. O futuro do design e sua relação com as novas mídias. In: \_\_\_\_\_. **Design Digital: conceitos e aplicações para websites, vídeos e webgames.** São Paulo: Editora Senac, 2019, p. 171-174.

HANSEN, Steven. **Under a red sky Part III: Talking with Transistor’s artist Jen Zee.** Destructoid, 2014. Disponível em:

<<https://www.destructoid.com/transistors-sword-was-a-briefcase-at-one-point/>>. Acesso em: 10 de nov. de 2023.

IMDB. **IMDb: Arcane**. Página da crítica, 2021. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt11126994/>> . Acesso em: 8 de jun. de 2022.

JENKINS, Henry. Introdução: "Venere no altar da convergência". In: \_\_\_\_\_. **Cultura da Convergência**. 2.ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LEMOS, Lúcia. **O Art nouveau nos animes e mangás**. Site pessoal, 2017. Disponível em: <<https://www.lucialemos.com/post/o-art-nouveau-em-animes-e-mangas>>. Acesso em: 8 de mai. de 2023.

MCLEAN, Tom. **Legendary Artistry: How ‘Arcane’ Became a Popular and Critical Hit of the Moment**. Animation Magazine, 2022. Disponível em: <<https://www.animationmagazine.net/2022/01/legendary-artistry-how-arcane-became-a-runaway-hit/>>. Acesso em: 3 de jun. de 2023.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. História do Design Gráfico. 4 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MUCHA FOUNDATION. Mucha Foundation, c2019. Página Inicial. Disponível em: <<http://www.muchafoundation.org/en>>. Acesso em: 28 de jul. de 2023.

NÉRET, Gilles. **Gustav Klimt**. 1 ed. Köln: editora Taschen, 2011.

PISSETTI, Rodrigo Fernandes; SOUZA, Carla Farias. **Art Déco e Art Nouveau: confluências**. Revista Imagem, Faculdade Serra Gaúcha, 2011. Disponível em: <<https://ojs.fsg.edu.br/index.php/revistaimagem/article/view/32/34>>. Acesso em: 4 de mai. de 2023.

PROENÇA, Graça. **História da Arte**. 18 ed. São Paulo: editora Ática, 2019.

RICHARD-KOYAMA, Brigitte. **Mil anos de Mangá**. 1 ed. São Paulo: editora Estação Liberdade, 2022.

ROTTEN TOMATOES. **Rotten Tomatoes: Arcane: League of Legends (2021)**, 2021. Página da crítica. Disponível em: <[https://www.rottentomatoes.com/tv/arcane\\_league\\_of\\_legends/s01](https://www.rottentomatoes.com/tv/arcane_league_of_legends/s01)> . Acesso em: 8 de jun. de 2022.

SATO, Tomoko. **Alphonse Mucha**. 2 ed. Köln: editora Taschen, 2020.

SATO, Tomoko; RODRIGUEZ, Anna. **Alphonse Mucha: O Legado do Art Nouveau**. Centro Cultural Banco do Brasil, 2020. Disponível em: <<https://cbb.com.br/wp-content/uploads/2021/07/CatalogoMucha.pdf>>. Acesso em: 13 de fev. de 2023.

TAN, Amanda “Tania Mae”. **First-ever Hextech Expo lets you view and interact with Piltover technology.** One Sports, 05 de nov. de 2021. Disponível em: <<https://www.oneesports.gg/league-of-legends/hextech-expo-view-piltover-technology/>>. Acesso em: 17 de ago. de 2023.