



ILUSTRAÇÃO DE LIVRO INFANTIL

Design contribuindo no seu processo de realização

Com o surgimento de novos recursos de produção gráfica, em especial o digital, percebe-se que criou-se a necessidade de maior atenção e planejamento para a execução de ilustração para livro infantil. As transformações ocorreram e não é possível mais negar que, para obter um bom resultado hoje, é necessário ter controle de todos os aspectos da produção. Para tanto, um trabalho apoiado nos princípios do design pode contribuir também para controlar e otimizar a realização da ilustração de livro infantil.

(...)

Muitas vezes, um bom ilustrador atribui o sucesso, apenas ao seu trabalho. Para RA-DFAHRENER(2001), a origem do talento é bastante questionável, e a maioria das teorias modernas prova que ele tem muito a ver com a formação do indivíduo: filhos de musicionistas ouvem música em casa desde criança e associam a treino e paciência, por isso se tornam melhores candidatos a músicos. Escritores, jornalistas e advogados certamente leram muito desde a infância, por isso seu texto é mais fluido. Assim, designer que não tem familiaridade com o processo tendem a ser mais limitados que seus colegas estudados e um bom ilustrador é formado pela sua frequência na prática do desenho.

Segundo MUNARI (1984), todas as experiências que o designer faz, a experimentação com materiais e instrumentos atuais, é no sentido de obter dados para poder utilizar o material justo e com os meios mais adequados. O designer deixará sem dúvida a marca do seu tempo naquilo que faz, justamente graças a esta tarefa de reconhecimento dos meios e das necessidades da sua época.

O processo de inovação passa por diferentes fases, diz BONSIEPE (1995) que classifica na como – ciência, tecnologia e design. Quando falta um elo nesta cadeia, a inovação fica sem ressonância econômica e social. Quando se separa a ciência das outras duas etapas chega-se ao academicismo. Quando separamos a tecnologia das outras duas etapas, chegamos ao tecnologia das outras duas etapas, chegamos ao tecnocratismo. Quando tratamos o design isoladamente corremos o risco de cair na armadilha do formalismo estético. O design é o último elemento da cadeia através da qual a inovação científica e tecnológica vem introduzida na prática da vida cotidiana.

Verifica-se que, nesse sentido faz-se necessário discutir as inter-relações dos profissionais e seus métodos envolvidos no desenvolvimento de ilustração para livro infantil, principalmente a participação de um designer. Esta é a principal questão a ser abordada na presente pesquisa.

DESIGN, ILUSTRAÇÃO E LIVRO INFANTIL

A experiência visual humana é fundamental no aprendizado para que possamos compreender o meio ambiente e reagir a ele; a informação visual é o mais antigo registro da história humana. As pinturas das cavernas representam o relato mais antigo que se preservou sobre o mundo tal como ele podia ser visto há cerca de trinta mil anos. Ambos os fatos demonstram a necessidade de um novo enfoque da função não somente do processo, como também daquele que visualiza a sociedade. O maior dos

obstáculos com que se depara esse esforço é a classificação das artes visuais nas polaridades belas-artes e artes aplicadas. Em qualquer momento da história, a definição se desloca e modifica, embora os mais constantes fatores de diferenciação costumem ser a utilidade e estética.

A utilidade designa o design e a fabricação de objetos, materiais e demonstrações que respondam as necessidades básicas. Das culturas primitivas à tecnologia de fabricação extremamente avançada de nossos dias, passando pelas culturas antigas e contemporâneas, as necessidades básicas do homem sofreram poucas modificações.

Na área do design e da fabricação das necessidades vitais básicas, supõe-se que todo membro da comunidade seja capaz não apenas de aprender a produzir, mas também de dar uma expressão individual e única a seu trabalho através do design. Mas a expressão das próprias idéias é regida, primeiro, pelo processo de aprendizagem do ofício e, em segundo lugar, pelas exigências de funcionalidade.

Seja qual for sua abordagem do problema, os filósofos concordam em que a arte inclui um tema, emoções, paixões e sentimentos. No vasto âmbito das diversas artes visuais, religiosas, sociais ou domésticas, o tema se modifica com a intenção, tendo em comum apenas a capacidade de comunicar algo de específico ou de abstrato.

Para o desenvolvimento desta pesquisa, vale ressaltar a relação existente entre design e ilustração. HURLBURT (1980) considera que após a década de sessenta, embora a habilidade dos ilustradores não possa comparar-se com a desenvolvida nas academias de belas-artes, os bons profissionais da ilustração têm superado essa desvantagem com imaginação e idéias mais intelectualizadas. Esta mudança de ênfase do desempenho técnico para o pensamento criativo teve um efeito positivo sobre a ilustração, uma vez que a idéia ou o conceito determina o estilo e o caráter da ilustração. Esses ilustradores, que também eram designers, empreenderam a necessidade de um conceito de simplicidade e unidade, tão essencial ao design da página impressa. Com muita frequência, faziam ilustrações em estreita ligação com o plano geral do design da página. Não apenas aprenderam as ligações dos movimentos d'Stil e Bauhaus sobre a forma e a função, como foram capazes de emprestar ao Art Nouveau e ao Art Déco um toque de Dadaísmo, com pronunciados tons Surrealistas, constituindo dessa forma um estilo muito pessoal.

Para HURLBURT(1980), um design só pode ter resultado feliz se construir a síntese de todos os dados úteis, traduzidos em palavras e imagens de forma dinâmica. O êxito depende muito da aptidão do designer de reunir os princípios básicos da comunicação visual com a destreza, a experiência acumulada e o talento inato.

Posteriormente, nas artes gráficas, há uma tendência em recuperar a ilustração, o gesto e a decoração. É importante citar a ilustração neste contexto porque durante muito tempo parecia proibido colocar algum desenho numa peça gráfica, dava-se a impressão de que estava corrompendo a “pureza” do design. Essa concepção vem muito da escola suíça. O máximo permitido era uma foto e, mesmo assim, em alto contraste para ficar mais “limpa”. O que se tem visto é uma recuperação do desenho como informação gráfica. Milton Glaser, um designer americano cujo apogeu aconteceu nas décadas de 60 e 70, teve um papel muito importante nesse retorno da ilustração. Ele fez a famosa silhueta do Bob Dylan com fios de cabelos coloridos. O escritório Push Pin, do qual ele fazia parte, invariavelmente usava ilustrações em suas peças gráficas que eram maravilhosas e influenciaram muita gente no mundo inteiro.

Isso significou a volta do gesto ao design. Na escola suíça quando o gesto aparecia, aparecia no máximo redesenhado por uma curva francesa... A caligrafia inclui-se no mesmo caso da ilustração junto com o ornato e a vinheta decorada.

É preciso que se diga que muito disso é conseqüência do desenvolvimento tecnológico, dos avanços da tecnologia gráfica, que facilitou imensamente a reprodução de imagens nas peças gráficas. Ou seja, essas novas tendências estão ligadas ao desenvolvimento tecnológico e não podem ser entendidas separadas dele. A volta da figura, do desenho, do gesto, do ornamento foi muito facilitada pelas novas tecnologias.

O designer não é o único a enfrentar a questão de se chegar a um meio-termo quando o que está em pauta é o gosto pessoal. É comum que um artista ou um escultor tenha de modificar uma obra pelo fato de ter recebido a encomenda de um cliente que sabe exatamente o que deseja. As intermináveis brigas de Michelangelo, por causa das encomendas que lhe foram feitas por dois papas, constituem os exemplos mais vivos e ilustrativos do problema com que se depara um artista ao ter de manter suas idéias pessoais sob controle para agradar a seus clientes. Mesmo assim, ninguém atreveria em dizer que “O juízo final” ou “Davi” são obras comerciais.

Os afrescos de Michelangelo para o teto da Capela Sistina demonstram claramente a fragilidade da falsa dicotomia entre as belas-artes e as artes aplicadas. Como representante das necessidades da Igreja, o papa influenciou as idéias de Michelangelo, as quais também foram, por sua vez, modificadas pelas finalidades específicas do mural. Trata-se de uma explicação visual da “Criação” para um público em sua maior parte analfabeto e, portanto, incapaz de ler a história bíblica. Mesmo que soubesse ler, esse público não conseguiria apreender de modo tão palpável toda a dramaticidade do relato. O mural é um equilíbrio entre a abordagem subjetiva e abordagem objetiva do artista, e um equilíbrio

comparável entre a pura expressão artística e o caráter utilitário de suas finalidades. Esse delicado equilíbrio é extraordinariamente raro nas artes visuais, mas, sempre que é alcançado, tem a precisão de um tiro certeiro. Ninguém questionaria esse mural como um produto autêntico das “belas-artes” e, no entanto, ele tem um propósito e uma utilidade que concretizem a definição da suposta diferença entre belas-artes e artes aplicadas: as “aplicadas” devem ser funcionais, e as “belas” devem prescindir de utilidade. Fica configurado neste caso, que esta obra passa a ter função de ilustração.

Sobre o problema da arte e da utilidade, segundo PAREYSON (1997), discorrem duas teses extremas da inconciliabilidade entre beleza e utilidade de um lado e beleza como pura funcionalidade do outro. Por um lado, há quem negue qualquer relação entre utilidade e beleza, concebendo-as de modo a se excluírem mutuamente e a crescerem em medida inversamente proporcional. Por outro lado, há quem só vê beleza na pura funcionalidade, reduzida à sua essência. Deixando de lado os exageros, é claro que, de um lado, a mera utilização – intolerante para com a pausa contemplativa e impaciente por atingir o objetivo – tende, em si mesmo, a ultrapassar o momento estético; de outro lado, a pura funcionalidade é certamente beleza, porque a perfeita adequação de um objeto ao fim tem, indubitavelmente, o caráter de um triunfo exemplar.

A inspiração súbita e irracional não é uma força aceitável no design. O planejamento cuidadoso, a indagação intelectual e o conhecimento técnico são necessários no design e no pré-planejamento visual. Através de suas estratégias compositivas, o artista deve procurar soluções para os problemas de beleza e funcionalidade, de equilíbrio e do reforço mútuo entre forma e conteúdo. Sua busca é extremamente intelectual; suas opções, através da escolha de técnicas, devem ser racionais e controladas.

Neste sentido, um ilustrador que se vale dos conceitos de design para ilustrar acaba produzindo um trabalho com muito mais objetividade e eficiência.

Segundo PORTO (1998), o designer que desenha, domina uma ferramenta poderosa e está melhor equipado do que, numa comparação direta, aquele designer que não desenha. Na teoria, o potencial do desenho é ilimitado. Tudo que pode ser concebido intelectualmente, pode ser representado visualmente. É claro, havendo a habilidade técnica necessária que está intrínseca e diretamente relacionada com as duas mais importantes “unidades de medida” atuais: tempo e dinheiro. Tempo de aprendizagem, tempo de prática, tempo para executar o trabalho e meios materiais para isso.

Ao mesmo tempo, esse ilustrador que possui noções conceituais e técnicas de design tem a vantagem de melhor compreender as relações de interação das imagens que compõe – ilustrações – dentro de uma página, na capa de um CD, junto a um

logotipo, bem como do processo de reprodução industrial. Esses conhecimentos acrescentam o processo de criação e produção, independente da técnica que utiliza.

A ilustração é linguagem com grande poder de comunicação. O ilustrador dispõe de total controle de elementos visuais, como linha, forma, textura e volume. Cada um desses elementos contribui para criar a imagem mais apropriada ao público-alvo. O ilustrador não trabalha com um elemento pronto; ele cria ou recria esse elemento. Mas a potencialidade do ilustrador ainda é pouco explorada.

Na criação de mensagens visuais, seja por um ilustrador ou por um designer o significado não se encontra só nos efeitos cumulativos da disposição dos elementos básicos, mas também no mecanismo perceptivo universalmente compartilhado pelo organismo humano. Colocando em termos mais simples: criamos um design a partir de inúmeras cores e formas, texturas, tons e proporções relativas; relacionamos interativamente esses elementos; temos em vista um significado. O resultado é a composição, a intenção do ilustrador ou do designer.

A composição é o meio interativo de controlar a reinterpretação de uma mensagem visual por parte de quem a recebe. O significado se encontra tanto no olho do observador quanto no talento do criador. O resultado final de toda experiência visual, na natureza e, basicamente, no design, está na interação de polaridades duplas: primeiro as forças do conteúdo (mensagem e significado) e da forma (design, meio e ordenação); em segundo lugar, o efeito recíproco do articulador (designer, artista ou artesão) e do receptor (público).

Segundo LIMA e IGNACIO (1997), a ilustração pode ir além dos estilos convencionais, como hiper-realismo e realismo. Ao utilizar técnicas convencionais com criatividade e repertório visual, é possível criar qualquer imagem. Indo mais além, permite utilizar elementos não-convencionais, como objetos, recortes de papéis, tecidos e massa de modelar, entre outros. Chega-se, então, a imagens com caráter ilustrativo, plástico e artístico.

A ilustração tem um grande poder de inovar ou ousar. O ideal seria uma parceria efetiva entre o designer e o ilustrador, de modo que a imagem e o estilo sejam definidos em conjunto. Assim, é possível adequar a melhor solução ao conceito, ou seja, o ilustrador deveria ser solicitado também como um consultor, pois ninguém melhor do que ele para saber até onde uma linguagem ou estilo pode contribuir com o conceito de uma peça. Mais eficiente ainda, quando estas duas funções são designadas ao único profissional, ou seja um designer que domina as técnicas de ilustração ou um ilustrador que aplica os conceitos de design.

Em termos gerais, se considerarmos que o designer gráfico não é o estimulador de consumo (apesar de um bom design gerar melhor aceitação de um produto ou idéia), e sim um comunicador, a ilustração regida pelos conceitos de design acaba auxiliando na escolha da melhor forma de produzir uma ilustração para otimizar o processo de comunicação.

Apesar de aparentemente indissociáveis, desenhar e ilustrar não são a mesma coisa. Segundo PORTO (2001), “desenhar significa representar forma através de linhas, pontos, manchas – caracterizando-se como uma ação. Uma ilustração, entretanto, é um complemento visual de uma mensagem, podendo até constituir a mensagem em si: é uma função. Uma foto, um infográfico, um desenho podem ser ilustrações. Um cartum, por exemplo, é uma ilustração na qual a mensagem já está contida na sua própria forma. A boa ilustração não só representa visualmente, mas dialoga com o texto, questiona, reformula, sintetiza e acrescenta ao que foi escrito, possibilitando ao receptor de mensagem uma leitura mais completa e rica”.

Nesta pesquisa, delimitou-se ao estudo da ilustração dentro do contexto da mídia impressa, mais especificamente de livro infantil.

Vale ressaltar também, a inter-relação do papel de desenho – design – comunicação, envolvidos na produção de uma ilustração.

Um desenho só passa a existir como ilustração quando lhe é dada uma função representativa: quando lhe é imbuído um significado, o que muitas vezes pode envolver o contexto em que esta ilustração deve existir. Um bom desenho pode não ser uma boa ilustração por não estar adequada à mensagem a que é associada; a inadequação pode ser relativa ao conteúdo da mensagem ou a outros fatores, inclusive de mercado. Sim, pois independente de seu valor artístico, ao se tornar ilustração, o desenho, em termos práticos, passa à condição de solucionador de um problema de comunicação. E não seria isso design?

Se design leva em conta a famosa dupla forma e função, essa última se faz presente quando o design serve a um propósito. Uma imagem que não participa – em nenhum dos níveis citados anteriormente: dialogando, sintetizando etc. – na recepção do significado de sua mensagem, serve tanto ao seu propósito quanto um alfabeto que não pode ser lido. A comparação procede: assim como a ilustração, a tipografia é elemento extremamente versátil usado na composição da estrutura de um design, e muito poderoso quando desenvolvido apropriadamente. Afinal, uma fonte é tão boa quanto bom for o uso dado a ela.

De certa forma, o círculo de comunicação entre os homens parece apresentar a tendência de completar-se, retornando à sua origem: a imagem.

Nascendo no desenho ou na escultura, formas de apresentação da imagem, a comunicação humana evoluiu para a escrita. Entretanto, ao longo da história, a ilustração que também é forma de apresentação do pensamento humano sempre esteve muito presente nos textos escritos e vem acompanhando sua evolução. Sua presença justificava-se e ainda se justifica por sua função de dar sentido, ou seja, de esclarecer e/ou completar informação, de exemplificar ou demonstrar a idéia contida no texto.

O uso deste processo passou a fazer parte do cotidiano das atividades em mídia impressa, no que se refere também às ilustrações, agilizando desta forma o procedimento de suas produções e veiculações.

A mídia tradicional enfrenta mudanças dolorosas à medida que se adapta às tecnologias digitais, às mudanças no público e aos desafios da Internet e outros novos canais informatizados.

Tal preocupação recai também na melhor forma de utilizar estas novas tecnologias na produção de ilustração no livro infantil.

Os ilustradores que trocam o lápis e o papel pelos recursos digitais podem visualizar imediatamente cada imagem e explorar as novas possibilidades, modificando-as interativamente. Esse feedback com o terminal catódico oferece a possibilidade de poder improvisar livremente as variações no computador, de exercer o controle do campo dos possíveis" através dos dispositivos de entrada da interatividade. Com esse instrumento a gestualidade do artista eletrônico pode ser capturada, gestualidade esta que se converte no começo de uma imagem.

Cada vez mais, os recentes lançamentos de softwares para a computação gráfica têm proporcionado aos ilustradores maiores possibilidades e facilidades em produzir uma ilustração.

MUNARI (1968) já dizia que a lei do mínimo esforço para o máximo resultado é também válida para a arte e que, neste caso, mínimo esforço significa, igualmente, instrumentação correta. Entre todos os instrumentos que o artista, hoje, pode ter a sua disposição para se exprimir está certamente, também, aquele que lhe pode fornecer o máximo resultado para o mínimo esforço. Trata-se, então, de conhecê-los, de saber o que é que as técnicas modernas nos podem oferecer, já que a arte está, sem dúvida, ligada às técnicas e é inútil continuar com as técnicas antigas, cansativas e estáticas, sobretudo quando se quer apresentar comunicações novas.

Em termos gerais, o processo criativo inicia-se e permanece no âmbito de nossas mentes até o momento de comunicá-lo aos demais. Lápis e papel, régua e compasso, computador e programas são, todos eles, ferramentas úteis para desenvolver e comunicar idéias, desenhando-as; contudo, sempre ocuparão o segundo momento no processo de criação. A habilidade que o ilustrador possui, com um ou outro instrumento, é o fator que determina a sua metodologia de trabalho, e é o próprio conhecimento do problema a resolver, somado a um profundo saber teórico de seu campo de atuação, que refletem na qualidade de qualquer ilustração.

Quando uma solução visual é obtida como um resultado positivo, evidentemente a técnica não é a responsável pelo sucesso, mas sim aqueles que conceberam, executaram e usaram determinados instrumentos. Neste caso, a qualidade do processo de apropriação (ou seja, no fundo, a qualidade das relações humanas) em geral é mais importante do que as particularidades sistêmicas das ferramentas, supondo que os dois aspectos sejam separáveis.

Em se tratando de ilustração para livro infantil faz se as seguintes considerações.

A criança de hoje pensa, le e vê o mundo de uma forma diferente. Da mesma maneira, o livro, como produto dinâmico, tem que se atualizar constantemente. Cabe aos criadores (ilustração, texto e projeto gráfico) do livro estarem sempre atualizados e bem informados. Cada livro pede uma solução específica, da mesma forma que uma história nunca é igual a outra.

O livro, como produto de comunicação de uma sociedade plural, encontra diversas formas e suportes para se expressar. O tempo do livro exclusivamente de ilustração com a preocupação de acabamento bem feito, contemplando somente o aspecto estético, já era. Da mesma forma a ilustração extremamente literal ou puramente ornamental e decorativa não representa mais a diversidade, a pluralidade e a riqueza de informações visuais a que as crianças de hoje têm acesso. Informações fragmentadas pelo controle remoto e pela velocidade com que são transmitidas, superpostas e tendo as mais variadas mídias como suporte.

LINS (2002) afirma que é inegável a evolução gráfica (técnica e estética) na literatura infanto-juvenil brasileira. Isso deve-se, obviamente, não só à evolução do nosso parque gráfico e à globalização que passou a permitir um maior intercâmbio de títulos, recursos e serviços, mas também a uma maior profissionalização de todo o setor editorial. O ilustrador "amador", que tinha um emprego "sério" e ilustrava livros infantis como hobby, ou nas horas vagas, deu lugar a um profissional com formação acadêmica, criterioso e encarregado de dar qualidade estética, funcional e lúdica a um produto. Ele

completa observando que o caminho certo para atender a esta evolução, está na busca constante da qualidade, que só pode ser atingida com a profissionalização de todo o mercado e aponta os seguintes fatores:

- Precisa-se, inicialmente, de mais e melhores professores para incentivar a criança (e o adulto) a ler e criar um público leitor.
- Há necessidade também de profissionalização constante das editoras com relação à imagem e à divulgação criativa de seus produtos. Pouquíssimas editoras têm departamento de arte ou de marketing, por exemplo.
- A manutenção permanente de políticas públicas e privadas realmente eficazes e integradas no intuito de valorizar o livro como peça fundamental para o saber e para o prazer. O livro tem que ser encarado não somente como uma “jóia” a ser compartilhada mas também como um investimento viável, com grande potencial econômico e podendo gerar um bom retorno de imagem na mídia.
- Formação acadêmica em design gráfico para ilustradores. O livro infantil deve ser encarado como resultado de um projeto gráfico de design.
- Formação e seleção adequada de profissionais envolvidos em todas as fases do processo: produção, divulgação, distribuição e venda.

É comum, dentro das atribuições de um designer gráfico, a criação de equipes multidisciplinares para atender a necessidades de determinados projetos. A essas ligações temporárias entre profissionais de áreas diferentes CONSULO (2003) chama de parcerias, porque no campo de atuação de designer, geralmente busca-se complementações de profissionais de áreas similares que, por sua vez, também lidam com a criação. A partir dessa premissa, deve-se ter muito claro, desde início,, que tipo de serviço ou linha profissional irá melhor adequar-se ao projeto.

MUNARI (1998) já dizia que normalmente, quando se pensa em livros o que vem à cabeça são textos, de vários gêneros: literário, filosófico, histórico, ensaístico, etc., impressos sobre as páginas. Pouco interesse se tem pelo papel, pela encadernação, pela cor da tinta, por todos os elementos que se realiza o livro como objeto. Pouca importância se dá aos caracteres gráficos e muito menos aos espaços brancos, margens, numeração das páginas, e todo o resto. Verifica-se porém, que isto tem se alterado e novas preocupações e valores tem surgido. De uma forma geral, os livros tem adquirido novos formatos de acabamento e os vários elementos que o compõem também tem sido trabalhado para potencializar as suas funções como um produto.

ESCOREL (1999), comenta porém, que apesar de se constituir no primeiro objeto gráfico com características de produto industrial, o livro, a partir de Gutenberg, tendeu a ser examinado pela prisma das possibilidades da bibliogarfia que destaca os aspectos referentes ao conteúdo, em detrimento daqueles referentes ao produto de sua fabricação. Nesses termos, dados relativos à autoria do texto, das ilustrações, à data da publicação e à casa editora sempre foram valorizados por qualquer ficha catalográfica na mesma intensidade com que se eclipsou a identificação do projeto gráfico, dos tipos, papéis e processos de reprodução utilizados.

Mesmo para uma observação superficial esse quadro revela os resíduos de um comportamento aristocrático, que insiste em moldar a produção intelectual na forma de hierarquias passadistas. Como se, num princípio do século já distante, a Bauhaus não tivesse mostrado que o trabalho técnico pode ser condição para o surgimento da aventura criadora, mesmo quando voltado para o atendimento de necessidades concretas.

LINS (2002), reforça que com a profissionalização do mercado, o ilustrador passa a acumular duas funções: ilustrador e projetista gráfico, conseguindo com isso um maior controle sobre o resultado formal do livro. Ele chama este novo profissional de “autor de imagem”. Aquele que projeta e ilustra.

ILUSTRAÇÃO E DESIGN POR MEIO DIGITAL

Como anteriormente exposto, a ilustração de livro infantil e outros produtos de design gráfico são quase todos produzidos atualmente, por meio digital. Faz-se necessário, portanto uma explanação e posicionamento da ilustração e design neste contexto.

Design segundo a afirmação de FERLAUTO (2001), é linguagem. Linguagem quase sempre não verbal. E para falar de não-verbal é preciso falar de verbal. O mundo verbal se organiza por subordinação. Nele existe uma clara hierarquia, uma ordem estabelecida pela predicação, no uso de sujeito, predicado e complemento. Isso a gente aprende desde pequeno, desde que é alfabetizado. Já o território do não-verbal, que aparenta não ter essa hierarquização, se organiza pelas formas e dimensões de cores, cheiros, sons, imagens etc. No design gráfico, entre outras coisas, a seleção da tipografia (corpo, família), a diagramação, a seleção das imagens e fotos.

O design gráfico circula pelas duas lógicas. É como um poeta: trabalha com o verbal, mas também com as formas, os sons, as rimas. Sempre utiliza o verbal e o visual. E é aí que residem seu encanto e suas dificuldades projetuais. No início, toda linguagem

gráfica - e isso quer dizer diagramação, blocos de textos, formato dos tipos - foi decorrente dos limites e das restrições das tecnologias existentes no momento. Os tipos móveis e os tipos de chumbo, as imagens litográficas e as primeiras fotografias em clichê, definiram os padrões visuais da gráfica até o final dos anos 70. Mesmo as inovações bauhasianas não podem ser comparadas com o big bang que viria a acontecer na década seguinte.

Uma ampla oferta de tecnologia, via softwares, possibilitou total liberdade para a renovação da linguagem gráfica. O excesso de recursos, da mesma forma que os limites anteriores, foi decisivo para definir esse novo estilo sem estilos. Soluções que privilegiam a desestruturação e a ilegibilidade. Uma atitude de oposição à lógica anterior, da simplicidade e da linearidade modernista.

Houve também, a colagem eletrônica assumida em todas as mídias, com o fim dos conceitos e preconceitos, traduzido de forma exemplar na potencialidade do software gráfico photoshop: fusões, sobreposições, transparências, recortes. E na democratização da tipografia, até aqui uma espécie de religião de iniciados.

Nos dias de hoje existe uma grande variedade de materiais e suportes possíveis tanto na execução das ilustrações como na confecção do objeto livro. Ilustrações feitas com massa de modelar e depois fotografadas, esculturas em papel, digitalização de imagem de vídeo, papéis especiais para impressão, encartes em materiais diversos, recortes, livros musicais, acolchoados, infláveis, etc., além do enriquecimento visual, incentivam o espírito criativo da criança na busca de soluções alternativas e no relacionamento com a diversidade.

Esta linguagem visual utilizada no livro infantil moderno exercida de forma lúdica ou não, está se estabelecendo como mais uma arma a favor do livro, já que aumenta sua quantidade de informação e as possibilidades de leitura, ampliando o interesse e, conseqüentemente, o consumo de livro de uma maneira geral.

Buscando a qualidade, o ilustrador está se profissionalizando e utilizando critérios e conceitos tanto das artes plásticas quanto do design gráfico para poder interferir na forma do texto, transformando-o também em imagem. Pensando o livro como um todo.

A técnica e o estilo das ilustrações destinadas à literatura infantil não necessitam seguir nenhuma norma. A técnica, o estilo, o traço, tudo tem que trabalhar em conjunto, a favor do livro. Mesmo que as escolhas passem por fatores subjetivos.

O ilustrador atualmente tem a seu dispor, além de todas as técnicas de ilustração propriamente ditas, novos recursos gráficos. Sabendo conceituar e definir proporções, cores, ponto de fuga, texturas, efeitos de luz e sombra, etc., conhecendo as

possibilidades técnicas de solucionar graficamente uma ilustração e aprendendo a diagramar o texto criativamente, este profissional só tem a colaborar com o resultado plástico do livro.

Para FERLAUTO (2001), Cultura, que é o ato de cultivar, também é saber utilizar a informação disponível para transformá-la em novas idéias. Projetar é ter desígnio, objetivos, função social. Um projeto que não leve em consideração as realidades circundantes - tecnológicas, sociais, culturais, econômicas, ecológicas - não é um projeto viável para a sociedade. É apenas um exercício de diletantismo, às vezes até virtuoso e de talento, mas vazio. Ele completa afirmando que cultura geral, conhecimentos de história da arte, de história do país e da industrialização são armas fundamentais na guerra do mercado. Mas, antes de tudo, básicas para o exercício profissional consciente. Cultura tem a ver com curiosidade intelectual, atitude que propicia as descobertas criativas ou tecnológicas, sociais, os avanços da linguagem projetual e soluções inovadoras em design.

UM REGISTRO DA PRESENÇA DO DESIGN NA ILUSTRAÇÃO

Para obter um estudo das etapas para produção de ilustrações em livro infantil, foram selecionados objetos de estudo que tivessem a participação deste autor em todas as etapas da produção, o que pretendeu apontar a presença dos conceitos aqui aplicados e demonstrar com isso, a atitude inerente do processo projetual no ato de ilustrar.

A presença do conhecimento de design da página impressa foi fundamental para confecção das ilustrações, pois elas fazem parte de uma complexa peça gráfica. Além disso, é necessário considerar o seu público-alvo e a cultura de uso de um produto como este. Portanto, o estudo e o planejamento de um projeto gráfico, foram fundamentais para que as realizações das ilustrações fossem bem sucedidas.

Quando se refere a um projeto gráfico de um livro, engloba-se um conjunto de ações planejadas que abrange: formato, números de páginas, tipo de papel, tipo e tamanho das letras, mancha (a parte impressa da página, por oposição às margens), encadernação (capa dura, brochura etc.), o tipo de impressão (tipografia, offset etc.), número de cores de impressão, acabamento etc. A ilustração é um dos elementos do projeto gráfico. O livro pode não ser ilustrado, mas tem sempre um projeto gráfico. No caso a presença da ilustração é fundamental, considerando o público alvo.

Os materiais em questão são três livros infantis. O primeiro, trata-se do livro "Eu Posso Ajudar ?", da autora Marina Monteiro Cardoso, da Coleção "Natureza Construindo a

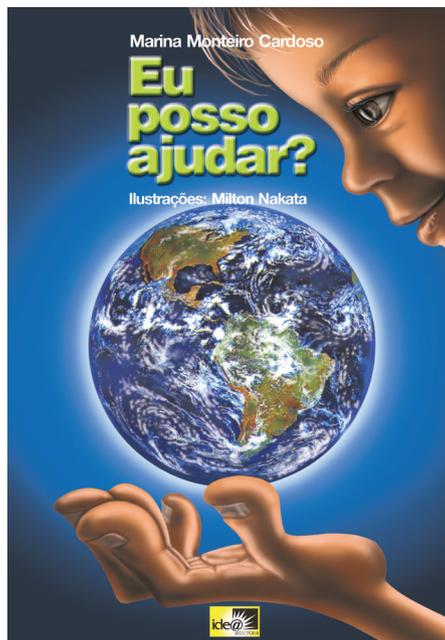


Figura 1 Capa do livro “Eu posso ajudar?”

Natureza”, editado pela Idea Editora de Bauru, São Paulo, no ano de 2001 (Figuras 1 a 6).

Uma das características visível é a presença de planejamento para obter uma interrelação entre ilustração e outros elementos do livro. As margens pré-estabelecidas para todas as páginas ilustradas estão de forma padronizadas através da própria ilustração. A utilização de uma mesma linguagem, com características da estilização dos elementos figurativos, são direcionados para obter uma identidade visual e remeter ao seu público alvo.

As informações visuais (ilustrações) estão “lincadas” com as informações verbais em cada página, que por sua vez, têm uma ligação entre as duas páginas abertas, através de um tratamento que promove a continuidade das ilustrações. O tratamento detalhado das ilustrações tem também a função de completar as informações contida no texto e ampliar as suas novas leituras. Neste sentido, LINS(2002) descreve que neste mundo repleto de imagens (eletrônicas ou não), o livro infantil matém o papel de estimular a criança a ser criança, a criar. O texto escrito conta uma história, a ponto de cada parte

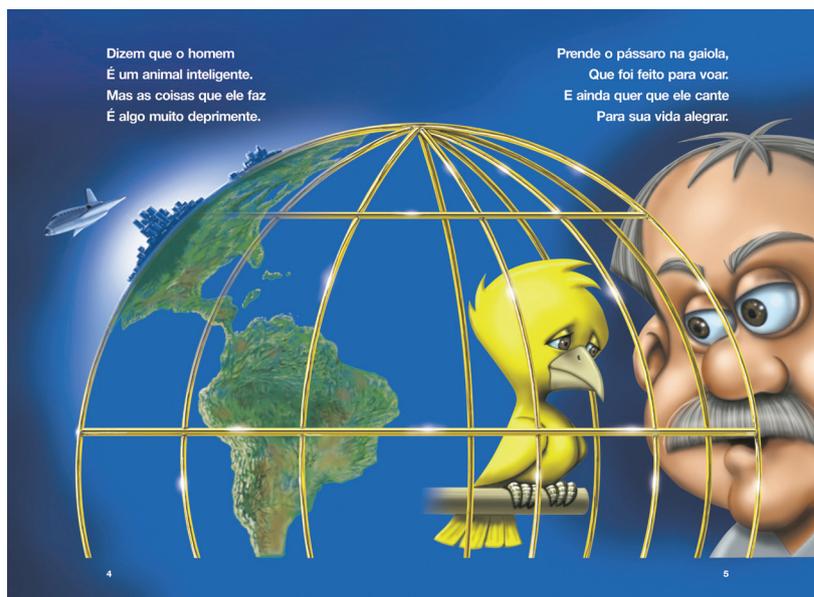


Figura 2 Páginas 4 e 5 do livro “Eu posso ajudar?”

de uma imagem poder gerar diversas histórias. O texto e a imagem juntos dão ao leitor o poder de criar na sua cabeça a única história que realmente interessa. A história dele.

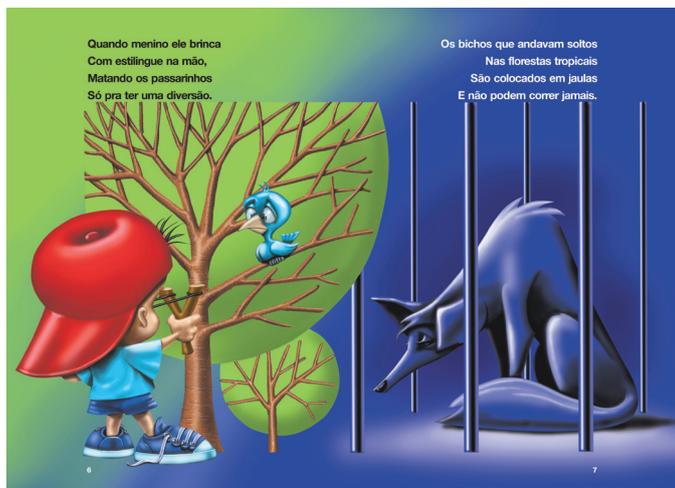
A produção das ilustrações foi decorrente da definição do boneco e do projeto gráfico. O estilo e linguagem da ilustração também foram definidos nesta fase inicial. Procurou-se representar a figuração dos personagens num estilo caricato para aproximar ao público infantil deste livro.

A utilização do meio digital foi fundamental para que houvesse a possibilidade de manipular as imagens das ilustrações, adequando-as ou enquadrando-as da melhor forma com outros elementos do projeto gráfico. Um outro aspecto decisivo foi que, caso adotasse produzir estas ilustrações por meio não-digital, seria necessário fazer, para cada ilustração, um scanner de alta resolução no seu formato original e depois um tratamento nesta imagem, representando um custo adicional inviável para o trabalho.

No acabamento das ilustrações, foi utilizado um recurso existente no software (Adobe Photoshop), equivalente ao da aerografia que é a técnica utilizada pelo processo não-digital, quando se quer obter um resultado como este.



Figura 3 Páginas 6 e 7 do livro “Eu posso ajudar?”



Figuras 4 a 6 Páginas 8 a 13 do livro "Eu posso ajudar?"

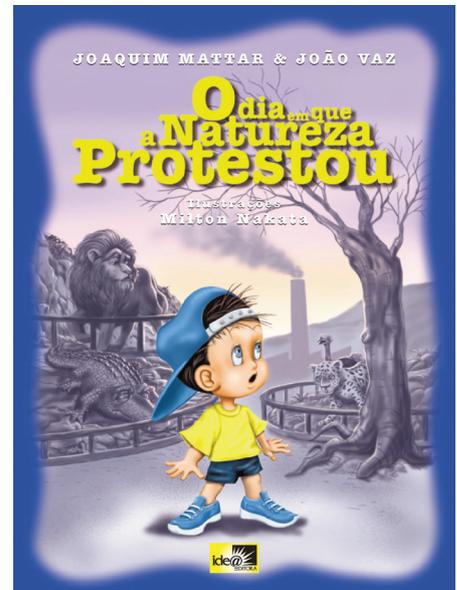
O segundo livro, “O dia em que a Natureza Protestou” (Figuras 7 a 15) de João Vaz, de 2000 pela mesma editora, procura usar também uma linguagem com as mesmas características infantis, porém com uma diferente narrativa, onde a representação dos personagens discorre concomitante com o texto. O mesmo ocorre com os cenários representados ao fundo das figuras. Um outro aspecto também considerado para ilustrar foi dar ênfase às expressões corporais das figuras. A diagramação da ilustração com o texto, na página foi feita buscando uma integração destes dois elementos de forma harmoniosa, interagindo um no outro, de forma não sistemático, ou seja, variando de tamanho das ilustrações e volume de texto. Isto pode propiciar numa seqüência de leitura mais dinâmica.

Neste caso, um elemento que foi adotado para a identidade visual do livro, foi a utilização de um fio como elemento gráfico, que servisse de apoio ao volume de texto que, por sua vez, tem uma fusão com as ilustração da página.

A ilustração da capa (Figura 7) foi produzida visando representar a síntese do conteúdo do livro e portanto, não contemplar somente uma seqüência da narrativa. Houve um planejamento visual com finalidade de obter um contraste dos elementos que compõem a capa, além daqueles que fazem parte da própria ilustração. As informações de texto e logotipo da editora foram inseridas posteriormente, na fase da diagramação da capa para matriz e saída de impressão. O destaque da figura central através das cores vibrantes em oposição ao fundo escuro e monocromático foi estabelecido para acrescentar uma informação que pudesse ter uma conexão com o conteúdo da mensagem do texto.

A figura principal desta narrativa participa na composição da página de rosto do livro (Figura 8). Todos os elementos ilustrados passam a ser pré-planejados com finalidade de integrar aos outros elementos da página. Isso indica a contribuição efetiva da conduta de um designer.

Figura 7 Capa do livro “O dia em que a natureza protestou”



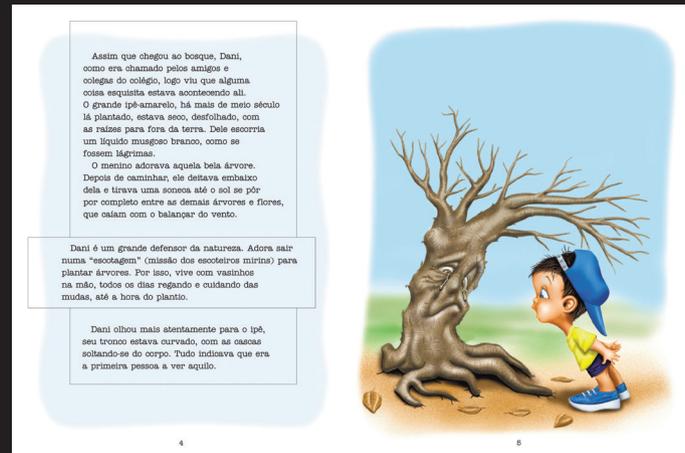
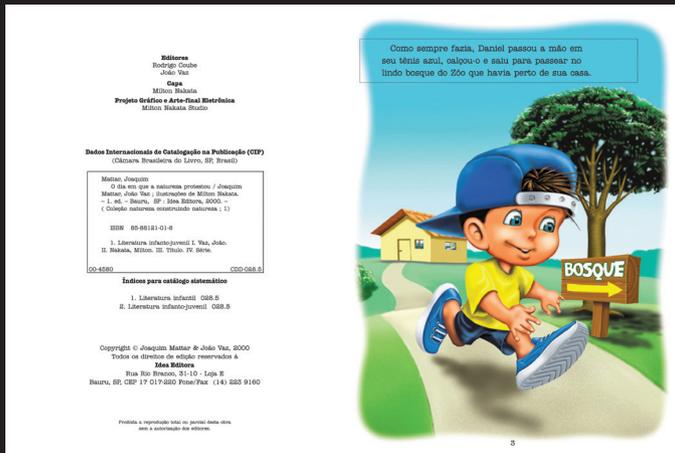


Figura 8 e 9 Páginas 2 a 5 do livro "O dia em que a natureza protestou"

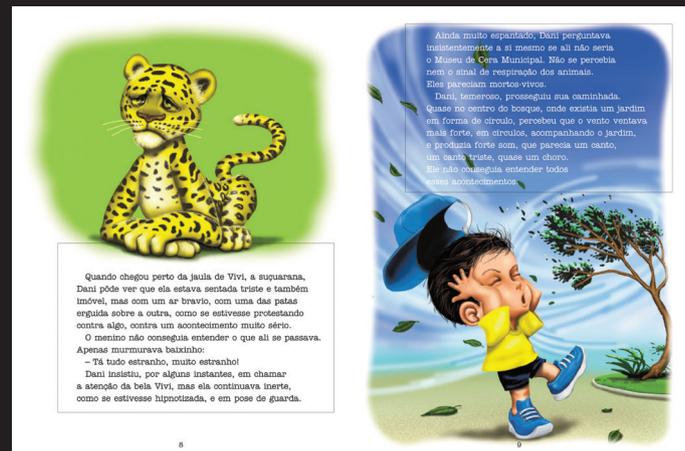
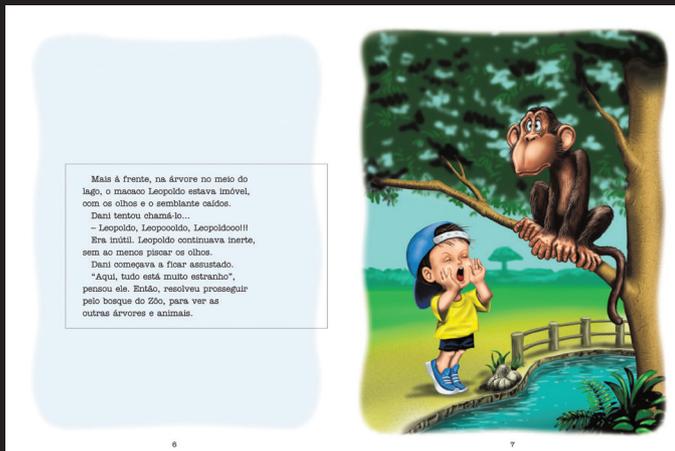


Figura 10 e 11 Páginas 6 a 9 do livro "O dia em que a natureza protestou"

O menino passou pelos círculos de vento e foi em direção à Mara, a arara vermelha, que vivia fazendo peripécias na sua grande gaiola. Ela estava dura como um pedaço de pau, pendurada pelo bico em seu poleiro. Não mexia nenhuma pena.

“O que está acontecendo por aqui?” perguntava-se o menino.

Os animais de que ele gostava tanto estavam mudos, parados, quase mortos. Dani chegou a pensar que alguém poderia ter embalsamado os bichinhos.

“Mas isso seria impossível. Os animais teriam de estar numa sala própria, fechada e coberta” – concluiu o menino.

Dani estava encucado com as cenas degradantes que via.

10



11

Mais à frente, o jacaré Jofre estava de bruços, com as patas para cima, como se estivesse pedindo alguma coisa aos deuses do céu.

O menino sentia toda a tristeza dos animais.

12



13

Figura 12 e 13 Páginas 10 a 13 do livro “O dia em que a natureza protestou”

– O senhor precisa ajudar os bichinhos e as árvores a voltar a viver – disse o menino de supetão, antes mesmo de entrar na sala do industrial.

– Como assim? – perguntou Dagoberto.

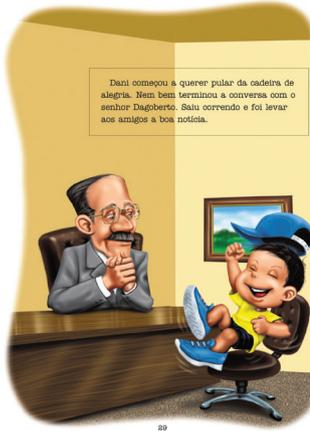
– Eles não se movem já há alguns dias. Parecem bonecos de cera. Não comem, não bebem...

– É o que eu tenho a ver com isso? – retrucou o impaciente proprietário.

– Minha professora Lolita disse que é por causa do lixo da fábrica, que é despejado no rio... Mata os peixes, tira o alimento das aves... Mata os pássaros, mata a mata.

– Está bem. Agora entendo... Já estou tentando resolver esse problema há algum tempo. Afinal, todos dependemos do verde para viver. Estamos implantando um programa de tratamento do lixo industrial, um programa de emissão zero de poluentes. Em breve, uns dez dias, tudo estará resolvido. Não despejaremos nenhuma gota poluente no nosso rio.

28



29

Dani começou a querer pular da cadeira de alegria. Nem bem terminou a conversa com o senhor Dagoberto, saiu correndo e foi levar aos amigos a boa notícia.



30

Nos dias seguintes, o menino não teve coragem de ir ao bosque do Zoo. Não queria ver os animais naquela situação. Passados dez dias, Dani voltou lá. Os animais retornavam à vida normal; nas árvores verdes, já despontavam flores. O ipê-amarelo estava brilhante e sadio. Parecia que os animais convidavam Dani a chegar mais perto deles, para cumprimentá-los.

Felicíssimo, Dani mais uma vez não percebeu ao aproximar. O ratinho mensageiro, puxando o cadarço do tênis do menino, diz: – Eles estão felizes, não? – Arrai – murmurou orgulhoso o menino. – Todos temos uma missão nesta vida, por ordem da mãe natureza – continuou o ratinho falador. – Por sorte, consegui te achar... Devemos muito a você, Dani! – E eu devo muito a você, Nico.

31



Figura 14 e 15 Páginas 28 a 31 do livro “O dia em que a natureza protestou”

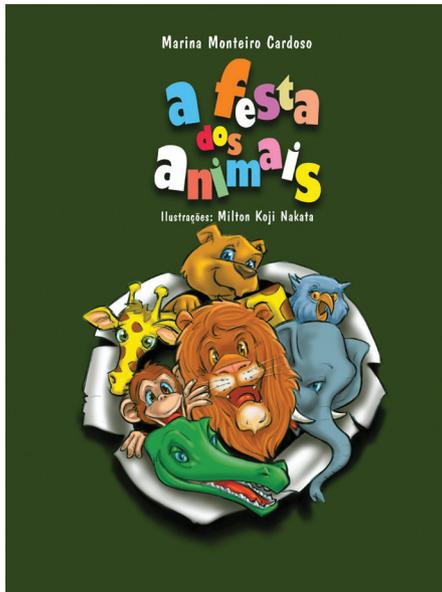


Figura 16 Capa do livro “A festa dos animais”

O terceiro, e o último livro abordado é “A Festa dos Animais” da autora Marina Monteiro Cardoso, de 2004 (Figuras 16 a 27). O livro apresenta as suas ilustrações com uma diferente característica com relação às propostas anteriores. Esta diferença consiste na definição da forma dos personagens pelo contorno linear. Isso tem propósito também, em atender o seu público alvo infantil, que segundo CAMARGO (1998) nota que uma convenção bastante arraizada neste segmento, que é o traço de contorno, que dá às ilustrações a impressão de um desenho que foi colorido depois. Esse foi um recurso utilizado muitas vezes, devido às limitações técnicas de reprodução encontrados outrora que acabou se incorporando à linguagem dos ilustradores como constante estilística. Houve um cuidado, neste caso, em representar estes contornos por vias softwares específicos de ilustração para simular este estilo. Foi envolvido na primeira etapa, ou seja na fase do esboço, onde se definem os elementos figurativos, o software Corel Painter, onde foi possível utilizar-se de um recurso que imitasse fielmente um traçado do material grafite. Na fase seguinte foi utilizado software Adobe Photoshop para colorir as figuras e os fundos afim de definir luz, sombra, texturas e outros elementos inerentes a conformação destas ilustrações.

Um outro elemento que prevê uma identidade nestas ilustrações é a forma de representar as figuras de animais. De forma caricato e com expressão que lembra personagens de histórias em quadrinhos ou desenho animado, busca enfatizar o aspecto humorístico, que neste caso é contemplado pelo enredo. A presença de um fundo para cada figura da página, alternada pelas diferentes cores, pretende ser parte desta identidade visual.

Todos estes critérios foram considerados porque, quando se estuda o uso da ilustração como recurso, apoio ou reforço de texto relaciona-se com o processo de percepção humana, o qual tem profundas implicações na recepção da mensagem. Cada percebedor é um percebedor, tem seu mundo próprio. Mesmo imerso numa cultura comum, consegue ser diferente. Há diferentes mundos dos diferentes e diversos percebedores. E, então como se dá a comunicação?

Numa concepção primeva, a comunicação é uma comunhão entre emissor e receptor. Para ocorrer a comunicação tem que haver uma ponte semântica entre os dois que é dada pelo código comum produzido pela cultura e sociedade onde ambos estão mergulhados e incessantemente reproduzido pelas pessoas.

Gostaria de salientar que as três experiências registradas tiveram intento em demonstrar a presença do ato de planejamento, ora contemplando os aspectos da produção e linguagem, ora potencializando o conteúdo do texto, e sobretudo demonstrar neste contexto, a presença de atitude do designer ao ilustrar um livro infantil.

Dona cobra de peruca
E o urso de calção
O jacaré de touca
E a girafa de macacão.



O sapo bebeu demais
E pulava adoidado
Dava tantas cambalhotas
Foi tudo muito engraçado.



O macaco era um palhaço
Fazendo caretas engraçadas
Divertindo a bicharada
Com suas palhaçadas.



A coruja de casaca
De óculos de sol e piteira
Ia fazer um discurso
Mas tropeçou na cadeira.



A hiena dava risadas
E até rolava no chão
Quando viu toda enrolada
A juba do temido leão.



Figura 17 a 21 Páginas 4 a 9 do livro
"A festa dos animais"

Até dupla sertaneja
Sabiá e canarinho
Alegaram os animais
Cantando o dia inteirinho.



O jacaré era o cantor
Imaginem a situação
Abrindo aquela bocarra
E soltando o vozzeirão.



A banda estava animada
O pica-pau na bateria
O bode no saxofone
E na corneta a Cotia.



Dona cobra molhou a peruca
O urso rasgou o calção
O jacaré perdeu a touca
E a girafa torceu o pescoção.



A coruja se ajeitou
Pegou os óculos e a piteira
E leu o seu discurso
Pousada em cima da cadeira.



Figura 22 a 27 Páginas 10 e 16 do livro
"A festa dos animais"

CONCLUSÃO

Após feito este levantamento e sua análise chega-se a algumas considerações a cerca do objeto em estudo. Destaca-se aqui, as mais significativas:

- A ilustração quando trabalhada com a intervenção dos conceitos de design, tende potencializar a leitura do texto, completando as informações como também propondo novas leituras.

- O ilustrador designer trabalha as imagens interagindo-os com outros elementos que compõe o produto livro.

- O trabalho criterioso para escolha de uma linguagem para ilustrar, deve ser sempre condizente ao seu público e ao texto em questão.

- As novas possibilidades de tratamento gráfico nas ilustrações resultam em livros que contam história recheadas de imagens que completam e enriquecem estas histórias, a ponto de cada parte de uma imagem poder gerar diversas histórias. Isto faz com que o livro infantil mantém o papel de estimular a criança a criar.

- O ilustrador tem hoje a seu dispor, além de todas as técnicas de ilustração propriamente ditas, novos recursos gráficos. Sabendo conceituar e trabalhar com esses novos recursos, conhecendo as possibilidades técnicas de solucionar graficamente (e até tipograficamente) uma ilustração e aprendendo a diagramar o texto criativamente, este profissional só tende a colaborar com resultado plástico do livro. Desta forma, o ilustrador deve sempre buscar a qualidade através da utilização de critérios e conceitos do design gráfico para poder interferir na forma do texto, transformando-o também em imagem. Pensando o livro como um todo.

- Pela intervenção do designer na produção de livro infantil, verifica-se hoje que este produto tem ganhado cada vez mais o seu espaço no mercado, quando se estavam prevendo a sua substituição por outros meios mais atraentes ao seu público, como CD-room e a internet.

- Com surgimento de novas tecnologias, nota-se que há sempre que estabelecer critérios e planejamentos para se fazer o uso destas para obter o melhor resultado. Desta forma, fica caracterizada que, ainda as qualidades das relações humanas, em geral é mais importante do que as particularidades sistêmicas das ferramentas.

BIBLIOGRAFIA

- ABRAMOVICH, F. *Literatura Infantil: Gostosuras e bobices*. 5. ed. São Paulo: Editora Scipione, 2002. 176 p.
- ALARCÃO, R. *As diferentes técnicas de Ilustração*. In: OLIVEIRA, I. O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil. São Paulo: Editora DCL – Difusão Cultural do Livro Ltda, 2008. 60-73p.
- ARNHEIM, R. *Arte & Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora*. 2.ed. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1984. 503 p.
- BONSIEPE, G. *Design: do material ao digital*. 1. ed. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997. 192 p.
- BOSSERT, J. *Children's Book Illustration - step by step techniques a unique guide from the masters*. 1. ed. Switzerland: RotoVision Book Published, 1998. 160 p.
- CAMARGO, L. *Ilustração do Livro Infantil*. 2. ed. Belo Horizonte, Minas Gerais, Editora Lê Ltda., 1998. 152 p.
- CONSOLO, C. *Parcerias: Fotógrafos, Arquitetos, Editores*. O valor do design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. 1. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo. 2003. 224 p.
- CORREA, T. S. *A Revista no Brasil*. 1. ed. São Paulo: Editora Abril, 2000. 250 p.
- COUTO, R. M., OLIVEIRA, A.J. *Formas do Design: por uma metodologia interdisciplinar*. 1. ed. Rio de Janeiro: 2AB Editora Ltda., 1999. 191 p.
- DALLEY, T. *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales*. 2.ed.Espanha: H. Blume Ediciones, 1982. 224p.
- DIZARD, W. J. *A Nova Mídia: a comunicação de massa na era da informação*. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 2000. 324 p.
- DOMINGUES, D. *A Arte no século XXI: A Humanização das Tecnologias*. 1. ed. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997. 374 p.
- DONDIS, A. D. *Sintaxe da linguagem visual*. 1. ed. São Paulo: Livraria MartinsFontes Editora Ltda., 1991. 236 p.
- ESCOREL, A. L. *O efeito multiplicador do design*. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 1999. 120 p.
- FALLEIROS, D. P. *O Mundo Gráfico da Informática: Edição Eletrônica, Design Gráfico & Artes Digitais*. 1. ed. São Paulo: Editora Futura, 2003. 258 p.
- FERLAUTO, C. *A Gráfica do Livro: O Livro da Gráfica*. 3. ed. São Paulo: Edições Rosari Ltda. 2001. 95 p.
- GALVÃO, G. *Como você cria?, Revista da Criação - Meio e Mensagem*. São Paulo: Editora Meio e Mensagem, n.4, junho de 1995. p.16-18
- GOMES, L. V. *Criatividade: projeto, desenho, produto*. 1. ed. Rio Grande do Sul: SCHDS, 2000. 122 p.
- HUNT, P. *Crítica, Teoria e Literatura Infantil*. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2010. 328p.

- HURLBURT, A. **Layout: O Design da página impressa**. 1. ed. São Paulo: Editora Mosaico Ltda., 1980. 59 p.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Editora 34 Ltda., 2001. 260 p.
- LIMA, R., IGNACIO, D. **Hiper-realismo: Técnica alternativa de ilustração amplia possibilidades de criação do designer**. Design Gráfico, São Paulo: Market Press Editora Ltda., n.9, p.34-36, 1997.
- LINDEN, S. V. **Para ler livro ilustrado**. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2011. 184 p.
- LINS, G. **Livro Infantil ? Projeto gráfico metodologia subjetividade**. 1. ed. São Paulo: Edições Rosari Ltda., 2002. 94 p.
- LUTKUS, A. **Manda que eu traço! O domínio do desenho beneficia todas as formas de expressão visual**. Design Gráfico, São Paulo: Market Press Editora Ltda., n.31, p.46-47, 1999.
- MANGUEL, A. **Lendo imagens: Uma história de amor e ódio**. 1. ed. São Paulo: Editora Schwarcz Ltda., 2001. 358 p.
- MELO, F. H. **Impressões digitais: Afinal de contas o computador deixa ou não deixa marcas em nossos projetos?** Encarte da revista ADG – Associação dos Designers Gráficos, São Paulo. s. data.
- MENEGOTTO, J. ARAUJO, T. **O desenho digital: técnica & arte**. 1. ed. Editora Interciência Ltda.: Rio de Janeiro, 2000. 136 p.
- MORAES, O. **Ilustradores SIB: literatura infantil e juvenil**. 1. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008. 175 p.
- MUNARI, B. **A Arte como Ofício**. 2. ed. Lisboa: Editora Presença Ltda., 1982. 174 p.
- MUNARI, B. **Artista e o designer**. 2. ed. Lisboa: Editora Presença Ltda. / Livraria Martins Fontes, 1984. 133 p.
- MUNARI, B. **Das coisas nascem as coisas**. 2ª ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1998. 378 p.
- MUNARI, B. **Design e Comunicação Visual**. 1. ed. Lisboa, Portugal:Edições 70, Ltda., 1982. 375p.
- NAKATA, M. K. **A ilustração não-digital e a ilustração digital: um estudo das etapas da produção para otimização da comunicação** (tese de doutorado) Bauru: UNESP, 2003.
- NIKOLAJEVA, M., SCOTT, C. **Livro Ilustrado: Palavras e Imagens**. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2011. 367 p.
- OLIVEIRA, I. **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o Ilustrador**. 1. ed. São Paulo: Editora DCL – Difusão Cultural do Livro Ltda, 2008. 216 p.
- OLIVEIRA, M. **Produção Gráfica para Designers**. 1. ed. Rio de Janeiro: 2AB Editora Ltda. 2000, 131 p.
- OLIVEIRA, R. **Pelos Jardins Boboli: reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens**. 1. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008. 176 p.
- PARENTE, A. **Imagem - Máquina**. 1. ed. São Paulo: Editora 34 Ltda., 1999. 304 p.
- PAREYSON, L. **Os problemas da estética**. 3. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1997. 246 p.
- PLAZA, J.,TAVARES, M. **Processos criativos com os meios eletrônicos: Poéticas digitais**. 1. ed. São Paulo: Editora Hucitec Ltda., 1998. 248 p.

PORTO, B. *Quando a ilustração faz a ponte entre desenho e design: Forma e função aplicados a ilustração, desenho e design*. Design Gráfico, v.54, p.46-47, 2001.

RADFAHRER, L. *Design/ Web/ Design: 1*. ed. São Paulo: Market Press Editora Ltda. 1999. 217 p.

RADFAHRER, L. *Design/ Web/ Design: 2*. 1. ed. São Paulo: Market Press Editora Ltda., 2001. 265 p.

STAHEL, M. *O livro da arte*. 1. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1996. 512 p.

VILLAS-BOAS, A. *O que é [e o que nunca foi design gráfico]*. 1. ed. Rio de Janeiro: 2AB Editora Ltda. 2000, 131 p.

WOLLHEIM, B. *A pintura como arte*. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2002. 384 p.

ZEEGEN, L., CRUSH. *Fundamentos de Ilustração*. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.



MILTON KOJI NAKATA

Possui graduação em Comunicação Visual pela Fundação Educacional de Bauru (1982), mestrado em Projeto Arte e Sociedade pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1994) e doutorado em Comunicação e Poéticas Visuais pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2003). Atualmente é professor assistente doutor da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. É membro do grupo de pesquisa Design Gráfico Contemporâneo. Tem experiência na área de Design Industrial, com ênfase em Design Gráfico, atuando principalmente nos seguintes temas: projeto gráfico, design, ilustração, design gráfico e revista. É bolsista de Desenvolvimento Tecnológico Industrial 2.