

Milton Koji Nakata



ILUSTRAÇÃO E RECURSOS CONTEMPORÂNEOS

Ganhos e perdas no seu processo de produção

Com o surgimento das tecnologias digitais, tem alterado o modo pelo qual são produzidas as ilustrações. Qual será a dimensão desta transformação na atividade de ilustrar? Isto trouxe somente benefícios ou houve, também, alguns prejuízos no desenvolvimento da ilustração? Realizou-se então, estudo analisando-se algumas ilustrações produzidas na disciplina de Ilustração para o curso de Design Gráfico, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, UNESP, Campus de Bauru- SP, além de estudos de casos que evidenciavam a presença destes recursos envolvidos no objeto de estudo.



INTRODUÇÃO

Segundo MEGGS e PURVIS (2009), sobre a revolução digital na área de design gráfico, constataram que, apesar da forte resistência inicial por parte de muitos designers, a nova tecnologia foi rapidamente aperfeiçoada e obteve a aceitação geral. Os usuários de computadores conquistaram maior controle sobre o processo de design e produção. A tecnologia digital e software de ponta também expandiram o potencial criativo ao possibilitar a manipulação inédita de cor, forma, espaço e imagens. Portanto, da mesma forma, a ilustração não ficou à margem desta situação.

Na visão de FONTAINE (2007), as mudanças estão ocorrendo com a chegada das tecnologias da informação e isso só têm similar em importância na lenta passagem do paleolítico para o neolítico, quando o homem moldou as bases do mundo que conhecemos hoje, deixando de ser nômade para se tornar sedentário e estruturando uma linguagem que, possivelmente, está sendo mudada, atualmente, com o surgimento das técnicas da composição ligadas à eletricidade.

Nota-se, por outro lado, que passado o momento de encantamento dos recursos computacionais para ilustrar, houve, por parte dos ilustradores, o resgate de alguns procedimentos não-digitais para registrar as primeiras ideias e estudos a serem desenvolvidos. Isto vem confirmar, por meio de inúmeras obras publicadas sobre o sketch e a disponibilidade, cada vez maior no mercado, de várias marcas de sketchbooks, nos últimos anos, após a concretização dos recursos digitais como ferramenta de ilustrar.

Neste trabalho, propôs-se um recorte ao tema ilustração. Se considerarmos a definição da ilustração como sendo todo desenho atribuído de uma função comunicativa, este tema é bastante abrangente. Pode-se considerar a ilustração como sendo os desenhos envolvidos no universo editorial, como livro infantil, capa de livro, infográfico em publicações, matérias de revistas entre outros, em peças de campanhas publicitárias e de ilustrações técnicas de equipamentos, mapas, plantas e projetos. Para cada uma destas ramificações da utilização de ilustração existem recursos de melhor adequação. Portanto, pretende-se neste estudo, apontar alguns aspectos que causaram transformações no modo de ilustrar contemporâneo, com enfoque no uso de ferramenta digital Adobe Photoshop, por se tratar de um recurso preferido entre os ilustradores, de forma geral.

Recursos disponíveis e os aspectos viáveis

Com o surgimento das imagens digitais, segundo as observações de MEGGS e PURVIS (2009):

A fotografia perdeu seu status de documento da realidade, já que novos programas possibilitaram a manipulação da imagem. As fronteiras entre a fotografia, ilustração e artes plásticas começaram a se desmanchar juntamente com as que separavam designer, ilustrador e fotógrafo.

O uso do computador, como ferramenta, permite ao ilustrador que cometa e corrija os erros. Cor, textura, imagens e tipografia podem ser esticadas, curvadas, tornadas transparentes, estratificadas e combinadas de materiais inéditos. Todas estas novas possibilidades propiciam, ao ilustrador, evoluir o seu aprendizado por meio de experimentação e tentativa de aplicar artifícios disponíveis. Na ilustração não-digital, há necessidade de um planejamento constante em todas as suas ações, pois em cada erro cometido durante o seu desenvolvimento, acarretará em correções demoradas ou, até mesmo, na perda do serviço.

Os ilustradores iniciam um trabalho, geralmente, produzindo um sketch para transferir as ideias, dispondo os elementos que irão compor uma determinada criação visual. Nesta fase, o grau de acabamento no desenho não tem um rigor, pois este só terá utilidade para verificar alguns aspectos da composição, equilíbrio e estética dos elementos.

Já, na fase de execução e acabamento de uma ilustração, faz-se necessária a elaboração de pesquisa do tema a ser ilustrado. Cada ilustrador tem o seu método para fazer este levantamento de referências mas, geralmente, procura-se agrupar o máximo de referências visuais considerando a iluminação, ângulo e textura dos elementos que irão compor a figura.

Até há pouco tempo atrás, quando o uso dos recursos digitais ainda não eram muito difundidos e utilizados como atualmente, os ilustradores se utilizavam de ampliações fotográficas produzidas pela fotografia analógica ou de modelos físicos para viabilizarem as referências em suas ilustrações.

Atualmente, com as tecnologias digitais de comunicação, a internet, temos possibilidades maiores de acesso às informações visuais. Além disso, produzir imagens fotográficas ficou também muito mais fácil e rápido, podendo ser viabilizado pelas câmeras digitais que foram incorporando em outros aparelhos como o de telefonia móvel, smartphones e tablets. Todos estes recursos veio a facilitar e auxiliar na melhoria no desempenho dos ilustradores para a sua pesquisa de referências visuais.

A internet já é considerada por muitos ilustradores melhor do que uma visita a uma biblioteca ou a um sebo. As páginas disponíveis podem gerar referências visuais em um instante e fornecer informações factuais em poucos cliques. O tempo de download está bem mais rápido, graças à popularização da banda larga, e a pesquisa visual na tela nunca foi tão acessível ou tão requisitada.

O Google passou a ser a ferramenta de pesquisa mais importante da Web, tanto para encontrar páginas quanto para saber onde e quantas vezes um assunto é mencionado. A facilidade de busca de imagens do Google é perfeita para encontrar e descobrir uma ampla gama de imagens fotográficas e desenhos relacionados ao tema que está se pesquisando.

Os ilustradores que trabalham com materiais e ferramentas tradicionais estão acostumados a uma gama de materiais que utilizam e, o que selecionam para determinado projeto, depende de suas habilidades, do meio de transmissão, de suas preferências e das particularidades do projeto em questão.

O mesmo ocorre com a ilustração digital, podendo dividir em três categorias principais: bitmap (também conhecido como pintura) vetor (também conhecido como desenho) e modelagem em 3D. Ainda que, frequentemente, os efeitos pareçam similares, são três recursos diferentes, e é interessante que o ilustrador digital esteja apto a trabalhar com os três estilos.

Adota-se as definições de CAPLIN e BANKS (2012) para melhor verificar as diferenças destes recursos:

Ilustração em bitmap – é uma imagem fragmentada em um padrão regular de quadradinhos diminutos, conhecidos como pixels. Cada pixel pode ter uma das 16 milhões de cores diferentes, e para a ilustração os pixels em geral são tão pequenos que você visualiza a imagem final em uma tonalidade contínua, não como uma grade quadriculada. Com aplicativos de pintura, você marca a tela do monitor como se estivesse pintando em papel ou tela. Aplicativos modernos de pintura oferecem múltiplas camadas que podem ser utilizadas por elementos diferentes em sua ilustração, como pintar em diversas lâminas de vidro sobrepostas umas às outras; cada camada pode ser movida, redimensionada, colorida e distorcida independentemente das demais.

Os aplicativos mais usados são Adobe Photoshop, Corel Painter e Corel Photo Pro.

Ilustração vetorial - programas vetoriais utilizam uma linguagem gráfica matemática para definir formas individuais. Além de desenhar retângulos básicos, elipses e polígonos, os aplicativos de vetor podem criar curvas suaves, conhecidas como curvas de Bézier, que permitem ao artista desenhar forma imaginável.

Os aplicativos vetoriais mais utilizados são Adobe Illustrator e CorelDRAW.

Modelagem em 3D – enquanto a ilustração vetorial e a em bitmap envolvem o trabalho de arte em desenho e pintura de uma forma simples até mesmo para os artistas mais tradicionais, a modelagem 3D é uma técnica bem diferente. Na maioria dos aplicativos 3D, os objetos são criados a partir de extrusão ou rotação dos contornos dos desenhos – basicamente, é como girar uma curva ao redor de um eixo para criar um objeto sólido.

Além do mais, os programas de modelagem em 3D mais sofisticados oferecem uma seleção enorme de técnicas de distorção e modelagem, que possibilitam ao usuário treinado criar uma variedade de formas.

Diferentemente do que ocorre com os aplicativos de pintura e desenho, modelos em 3D criam objetos “sólidos” que podem ser manipulados em um ambiente virtual. Variadas texturas podem ser aplicadas à superfície (você pode fazer isso para sugerir uma luz brilhante sobre ele), e ela própria pode ser girada e vista sob qualquer ângulo. É um processo por vezes trabalhoso, mas, depois de modelado, o objeto serve a diversos propósitos. Tem-se aplicativos 3D desde programas simples e especializados como o Corel Bryce e o Poser até modelos mais avançados, como Ligh-Ware, da NewTek, e o Autodesk Maya.

Nas ilustrações em bitmap, os programas oferecem muitos recursos que imitam as técnicas oferecidas pelos materiais tradicionais, como grafite, giz pastel, tinta à óleo, aquarela, guache entre outros e também de suportes de desenho e pintura, como a textura de papéis e de tela.

O aplicativo considerado mais importante para ilustração bitmap é o Adobe Photoshop. Ferramentas de pintura desse programa proporcionam um efeito natural em pinturas, em especial, quando usadas com mesa digitalizadora sensível ao toque, podendo ser empregadas para tudo, de esboços à mão livre a ilustrações finalizadas.

Muitos ilustradores usam o programa Adobe Photoshop para retocar e finalizar trabalhos iniciados em aplicativos vetoriais, acrescentando textura e sombreamento complexos demais para serem criados com naturalidade em ambiente vetorial. Artistas que trabalham com aplicativos de modelagem em 3D, frequentemente levam para o Photoshop seus trabalhos renderizados, a fim de corrigir falhas na modelagem, acrescentar cenários e realizar a composição geral. Neste trabalho, fez-se um recorte em recursos digitais disponíveis, dando ênfase ao programa Adobe Photoshop e seus resultados obtidos no campo do fazer da ilustração contemporânea, pelas relevâncias apontadas acima.

Aprendemos o real por meio dos nossos sentidos, visão, audição, paladar, olfato e tato. A nossa visão, por exemplo, tem limites. Não conseguimos visualizar objetos muito pequenos, ou objetos em alta velocidade e, nem tampouco, enxergamos no escuro. Em outros seres vivos, os sentidos são, talvez, mais aguçados. Os recursos digitais, de certa forma, têm expandido algumas destas limitações, por exemplo, a de enxergar melhor os pequenos detalhes. O computador permite ampliar uma imagem para ser trabalhada. Este é mais um atributo em ilustrar digitalmente, permitindo, ao usuário, adquirir dados mais aproximados sobre uma parte da imagem para ver sua definição e efetuar correções ou detalhamento ao desenho. Esta possibilidade tem proporcionado, aos ilustradores, executar a sua arte com maior precisão. Por outro lado, este recurso tem provocado um

desperdício de tempo no desenvolvimento de algumas ilustrações, sem que haja a necessidade de trabalhar em pequenos detalhes que não farão diferença quando forem utilizadas. Os detalhes e os efeitos de uma ilustração devem ser trabalhados levando-se em consideração o tamanho e a resolução pertinentes com a finalidade da ilustração.

Alguns exercícios na disciplina de Ilustração

Serão registrados e comentados, aqui, alguns exercícios desenvolvidos na disciplina de Ilustração, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP, Campus de Bauru, Estado de São Paulo, com o intuito de demonstrar alguns processos contemporâneos envolvidos na ilustração. A disciplina de Ilustração é oferecida para o curso de Design, com habilitação em Design Gráfico, para atender aos alunos do terceiro e do quarto ano. Nesta etapa do curso, os alunos já concluíram algumas disciplinas, as quais alicerçaram a base para o exercício do desenho e o uso dos materiais de expressão, como as disciplinas de Desenho de Observação, Plástica e Recursos Computacionais. No ensino do desenho, percebe-se que se deve estimular o aluno a desenvolver a percepção visual e não focar somente no aprendizado das técnicas e dos materiais envolvidos na sua realização. Compartilha-se esta questão com as reflexões de TIBURI (2010): “o desenho, ao contrário do que pensam muitos, não é uma ação do olhar. Não é questão de coordenação motora, mas de aprimoramento da percepção e da inteligência.”

Dessa forma, constata-se que aqueles que assimilam somente o conteúdo e o domínio da técnica ficam limitados a estes recursos. Terão maiores possibilidades de evolução no domínio da ilustração, aqueles que conseguirem aprimorar o domínio do desenho e isso, se faz por meio de exercícios que contemplem a percepção visual.

Na disciplina de Ilustração, propôs-se, como atividade prática, o desenvolvimento de ilustrações, tendo a liberdade de escolha dos recursos para suas realizações. Um dos exercícios propostos foi a de elaborar ilustração para livro infantil. Este consistiu em criar e realizar ilustrações considerando o projeto gráfico, a articulação com outros elementos da página, como texto, espaços em branco, a conexão entre as páginas e a adequação da sua linguagem no livro.

Os resultados se mostraram muito interessante sobre o aspecto do processo de desenvolvimento, desde a sua criação até a arte-finalização.

A fase da criação foi apresentada em sua grande maioria, por meio não-digital, por meio de sketches via grafite sobre o papel, que se mostrou mais eficiente. As gerações de ideias foram muito mais rápidas rabiscando-as no papel e isso ofereceu possibilidade de discutir e escolher em sala de aula, qual seria a melhor solução para finalizar a ilustração.

O sketch é um artifício muito valioso no processo de criação da ilustração. Ele dá liberdade para iniciar, desenvolver e aprimorar as ideias de maneira clara e flexível. Embora a



Figura 1 Autora: Daniela Nóbrega de Souza



Usava terno, meia e sapato.
E era amigo de um carrapato...

Tocava flauta e violão.
Tinha caminha com um colchão.

Eu nunca vi um gato assim.
O miado dele é um

“ATCHIM!”



Figura 2 Autora: Juliane Rodrigues Prenhacca



Figura 3 Autora: Naiane Quirino de Biazzi

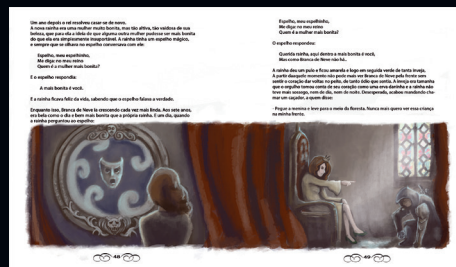


Figura 4 Autor: Milton Rafael Spera Castro



Figura 5 Autora: Anna Carolina Sampaio de Bázex



Figura 6 Autor: Lucas de Campos Franci



Figura 7 Autora: Naiane Quirino de Biazzi



Figura 8 Autora: Barbara Bruna Planche



Figura 9 Autora: Juliane Rodrigues Prenhacca



Figura 10 Autora:
Anna Carolina Sampaio de Báez



Figura 11 Autora: Carolina Lie Takara



Figura 12 Autor:
Filipe Pagliuso Manduca Ferreira



Figura 13 Autor:
Gleisson José dos Santos Cipriano

ideia de uma imagem possa estar perfeitamente formada em sua mente, ela raramente sobreviverá à passagem para o papel sem a necessidade de correções e desenvolvimentos posteriores.

O sketch, neste trabalho, foi desenvolvido com o lápis sobre o sketchbook, que se apresentou como uma opção adequada, conforme mostra os comentários de Zeegen (2009):

Uma crença comum entre designers gráficos afirma que, por serem os guardiões do poder da tipografia, são eles que têm todas as cartas no jogo do design comercial para material impresso e eletrônico. Um fato que poucos sabem, ou talvez simplesmente não comentem, e que se iguala ou talvez até ultrapasse a alegação dos designers sobre tipos, é que o ilustrador detém o poder do lápis. O lápis, e com ele a atividade de desenhar em seu sentido mais amplo, é o que define a prática da ilustração hoje.

Já na fase de dar acabamento à ilustração, houve a intervenção dos recursos digitais em quase sua totalidade, tendo os mais variados estilos e linguagens, como pode ser conferidos nos exemplos das figuras 01 a 06. Nota-se que o uso da computação para trabalhar a ilustração, tornou-se ainda mais democrática; trouxe a possibilidade de escolher estas linguagens e executá-las melhor, pois facilitou obter acabamento preciso e melhor aos desenhos e, ainda, retocar o resultado quantas vezes achar necessário sem danos ao seu suporte. Essas facilidades são uma consequência, também, de várias possibilidades oferecidas pelas ferramentas digitais, que têm otimizado o tempo de trabalho, não somente dos ilustradores, como também dos designers e de outros profissionais.

Em uma outra atividade prática nesta disciplina, os alunos desenvolveram uma capa para CD, onde o conteúdo a ser trabalhado foi a de ilustrar um auto-retrato e desenvolver um projeto gráfico associando-se ao seu nome. Este trabalho também teve o procedimento semelhante ao do anterior, tendo o procedimento da primeira etapa, a geração de ideias por meio de sketches com lápis sobre papel e a etapa seguinte, a de trabalhar no acabamento, com os recursos digitais.

Foi enriquecedor verificar os resultados, pois houve uma grande pluralidade de linguagens e aspectos subjetivos atrelados à personalidade de cada aluno que, de alguma forma pôde comparecer na proposta de cada um. Isto foi possível, porque com os recursos digitais facilitou o desenvolvimento de várias combinações de técnicas e linguagens, derivando outras múltiplas linguagens. Pode-se conferir esta variedade de linguagens pelas figuras 07 a 13.

É notório que estas constatações são somente resultados obtidos no âmbito do universo acadêmico, mas é um prenúncio de procedimentos na atividade. Há que se considerar que este conjunto de alunos estavam envolvidos na proposta e com a disponibilidade de recursos e condições semelhantes, e com o mesmo prazo de exequibilidade para todos.



Figura 14 Autor: Marco Antônio Alves Simpriano



Figura 15 Autor: Milton Koji Nakata



Figura 16 Ilustração de Adelmo Barreira para Lacta

RESULTADOS VISUAIS COM AS LINGUAGENS ORIUNDAS DOS RECURSOS DIGITAIS

Antes de iniciar uma ilustração deve-se recorrer ao sketch para organizar os elementos que irão compor esta imagem. Nesta fase do trabalho, ainda um sketchbook tem mostrado mais eficiência. Os estudos da diagramação dos elementos feitos a lápis sobre o papel têm favorecido nesta tarefa. Em poucos traços podem-se visualizar várias soluções para obter uma seleção de melhores ideias, comparando e selecionando-as. Neste suporte, o usuário conta somente com a habilidade de desenhar para transferir, rapidamente, as várias ideias que estão se manifestando durante o seu processo de criação (fig. 14).

Uma das linguagens de ilustração é a combinação de técnicas e materiais utilizados para confeccioná-la. Um exemplo destas possibilidades é a utilização de uma pintura com os materiais tradicionais como grafite, aquarela, óleo e guache com os recursos digitais (fig. 15).

Colagem digital é uma linguagem da ilustração que se potencializou com esta ferramenta. É um processo diferente de criação de imagens existentes, e depois as reúne de uma maneira diferente. Esse tipo de trabalho pode criar interessantes relações visuais, que ninguém esperava encontrar em um mesmo espaço. Esse método era muito popular no Dadaísmo e no Surrealismo. Nesta linguagem é muito praticada a fotomontagem.

A ilustração com o uso da fotomontagem é, talvez, uma das técnicas que mais prosperou com os recursos digitais. Ao combinar imagens de variadas fontes, o segredo para criar uma montagem bem-sucedida está em fazer todos os elementos se mesclarem de forma convincente. Estes não precisam vir da mesma fonte, nem mesmo de um similar. É necessário que na composição haja coerência na mesclagem dos elementos, respeitando a mesma iluminação e ângulo de disposição destes. A experiência em desenho é fundamental para se fazer os retoques finais sobre a montagem para estabelecer a fusão dos elementos, de forma natural, como se pode observar na ilustração de Adelmo Barreira (fig. 16).

As ilustrações vetoriais têm ganhado vários adeptos por se tratar de um recurso muito versátil, principalmente no processo de reprodução da ilustração. Desenhos vetoriais são feitos a partir de elementos simples combinados em objetos e, juntos, formam desenhos finalizados. Faz-se o elemento mais simples, o demarcador, com curvas de Bézier. Com a aplicação de traçados e preenchimentos, dá-se forma e cor a esse demarcador, produzindo um objeto a partir do contorno. Arrumando, empilhando e colocando os objetos em camadas, é possível produzir uma imagem desenhada, mas com

uma diferença crucial. Cada objeto pode ser editado, transformado e redimensionado independentemente, gerando oportunidades amplas para experimentar e retrabalhar.

Esse jeito de trabalhar leva tempo e prática para ser dominado. Trabalhar com as curvas de Bézier pode ser difícil para os que estão mais acostumados aos meios tradicionais de caneta e tinta. A abordagem pode parecer precisa e bem menos intuitiva. No entanto, logo se descobre meios mais rápidos de produzir formas complexas com traço e preenchimento mais avançados, que colocam diversas possibilidades criativas ao seu alcance. Preenchimento em degradê, efeitos de transparência e opções de mesclagem podem tornar as ilustrações ainda mais atraentes, e cada efeito de sombreamento possível no papel tem seu equivalente no campo digital.

Aprender, adaptar e usufruir de novos recursos em ilustrar

Em estudo desenvolvido para tese de doutorado com o título “A ilustração não-digital e a ilustração digital: um estudo das etapas da produção para otimização da comunicação”, foi possível constatar que o processo de aprendizagem do desenho para ilustração é mais eficiente pelo processo não-digital, pois este se procede de forma pausada e lenta, propiciando que as suas etapas de aprendizado sejam fixadas mais facilmente.

No uso dos softwares para ilustração, qualquer erro ou imperfeições dos traços são corrigidos quase automaticamente, por meio de simples comandos disponíveis, evitando ao usuário que se faça uma reflexão sobre estes erros cometidos. Este processo pode desencadear um retrocesso no aprendizado para o domínio do desenho, condição fundamental para ilustrar bem.

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 ideias, 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. Os efeitos, os filtros e outros recursos, cada vez mais sofisticados, existentes em softwares podem prejudicar na fase de aprendizagem do desenho. Verifica-se que, com estas facilidades, fica mais difícil a assimilação de alguns conceitos básicos e o desenvolvimento de sensibilidades para articular com os elementos da imagem. Os estudos de MEDEIROS (2004) apontam:

Que os rascunhos sobre papel possuem as vantagens da velocidade, facilidade de uso, prontidão, qualidade na resposta, qualidades expressivas, e são limitados apenas pela imaginação e pela habilidade de quem desenha. O suporte digital, por outro lado, oferece a facilidade de busca, armazenamento, recuperação e processamento de material guardado e, ainda, a interação com outras ferramentas e redes computacionais. Existem dificuldades para se efetuar a transação entre o sistema convencional e o eletrônico, mas é no equilíbrio entre eles que reside o melhor desempenho para o processo projetual.

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.

O papel do ilustrador pode ser essencial na medida em que ele pode intervir em dois planos: por um lado, no que concerne a sua capacidade de revelar e de dar conta diferentemente das tecnologias e, por outro, na medida em que ele também pode explorá-las e suscitar delas uma utilização diferente daquela inicialmente prevista. É também para ele um meio de ter peso sobre sua época, particularmente de sua evolução.

Em termos gerais, não é possível ignorar o surgimento de novas tecnologias mas, por outro lado, deve-se estabelecer critérios para sua utilização, sem esquecer-se das tecnologias e aprendizados envolvidos nos processos que os antecedem.

O surgimento de novas tecnologias não implica, necessariamente, em abandonar a tecnologia anterior. Deve-se analisar as duas e verificar de que forma pode-se absorver o potencial existente em cada uma delas. Sabe-se que qualquer nova tecnologia provém no sentido de auxiliar o seu usuário, mas mesmo assim, o know how absorvido pela ferramenta anterior não deve ser ignorado ou deixado de lado.

O segredo do sucesso na ilustração está na essência da mensagem e na arte da comunicação. No entanto, a técnica ou os materiais utilizados para expressar essa mensagem podem facilitar a leitura e a compreensão. Uma ideia forte traduzida, visualmente, com a técnica certa e com execução admirável sempre resultará em soluções ilustrativas excelentes. Zeegen (2009) alerta que:

A aparente liberdade de escolha de meios de expressão aos quais o ilustrador tem acesso, traz consigo responsabilidade e compreensão do contexto ao qual essas técnicas devem ser aplicadas, assim como da natureza histórica ou cultural dos materiais, e de seu uso em manifestações anteriores.

Ainda, segundo Zeegen(2009), o domínio do desenho é importante neste contexto:

Sem a capacidade de desenhar e visualizar bem, o ilustrador seria privado do componente mais importante na sua caixa de ferramentas. Os ilustradores têm na ponta dos dedos (literalmente, nessa era cada vez mais digital) as ferramentas que lhe permitem criar imagens complexas, cheias de camadas e multifacetadas, que podem ser concebidas por meio da utilização de uma infinidade de técnicas. Mas sem o poder do lápis, o ilustrador pode ficar tão indefeso quanto o designer que não conseguiu controlar a tipografia.

Nota-se que, com a chegada dos computadores, na década de 1980, os ilustradores passaram a imitar a aparência do material impresso com o uso dos computadores, possivelmente, para deixar seus trabalhos com uma aparência de trabalho manual e para evitar custos de tempo e dinheiro, usando as facilidades oferecidas pelos birôs de impressão. Alguns dos trabalhos de ilustração mais interessantes feitos, hoje em dia, ainda resistem às suas origens e se tornam uma atraente mistura de tecnologias antigas e modernas.

CONCLUSÃO

Apesar de constatar que os recursos digitais não têm contribuído favoravelmente no aprendizado do desenho, verifica-se que estes recursos podem proporcionar uma forma diferente de criar elementos e compor, com eles, imagens para uma comunicação eficiente e estabelecer uma nova forma de ilustrar. As novas características visuais resultantes do uso destes recursos têm concretizado em novas linguagens de ilustração que tem como tendência contemplar a mistura de duas técnicas: materiais e técnicas não-digitais e digitais.

O grau de influência existente no processo e no produto da ilustração contemporânea é uma questão em aberto, impossível de ser resolvida no momento. Uma coisa é certa: o homem é um ser criador de imagens e, seja como for que esse fato se manifeste, sejam quais forem os meios de comunicação usados e as finalidades, nunca deixará de sê-lo.

A ilustração digital permite facilmente extrair infinitas cópias por se tratar de arquivo digital. Dessa forma, a ilustração não digital, elaborada em um suporte físico, papel ou tela, passa a ter um o seu original, o valor de peça única.

As ferramentas de ilustrar, como já aconteceu tantas vezes, estão se transformando com o avanço inexorável da tecnologia, mas a essência do design gráfico, assim como da ilustração, permanecem inalterada. Essa essência consiste em dar ordem às informações, forma às ideias e expressão e emoção aos artefatos que documentam a experiência humana.

Os ilustradores e designers têm a responsabilidade de adaptar a nova tecnologia e de traduzir o espírito do seu tempo mediante a invenção de formas e modos de expressar ideias. A evolução tecnológica sempre ocorrerá e estes profissionais terão a responsabilidade de ajudar a definir e aperfeiçoar o modo pelo qual trabalhar a cada nova geração de ferramentas.

REFERÊNCIAS

- CAPLIN, S., BANKS, A. **O essencial da ilustração**. 1. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2012.
- FONTANIVE, M. F. **A mão e o número: sobre a possibilidade do exercício da intuição nas novas tecnologias**. 1. ed. Porto Alegre: Editora UniRitter, 2007.
- HALL, A. **Fundamentos essenciais da ilustração**. 1.ed. São Paulo: Edições Rosari Ltda. 2012.
- MEDEIROS, L. **Desenhística: a ciência da arte de projetar desenhando**. 1. ed. Rio Grande do Sul: sCHDs Editora, 2004.
- MEGGS, P., PURVIS, A. **História do design gráfico**. 1.ed. São Paulo: Cosac Naify. 2009.
- 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.
- NAKATA, M. K. **Desenho no design: aplicação de uma metodologia no desenho de observação para uma instrumentalização em design gráfico**. In: DOMICIANO, C. L. C. et al. Ensaio em design: arte, ciência e tecnologia. Bauru: Canal 6 Editora, 2010. p.52 – 69.
- NAKATA, M. K., SILVA, J. C. P. **Desenho para design: uma contribuição do desenho de observação na formação dos designers**. 1. ed. Bauru: Canal 6 Editora. 2011.
- NAKATA, M. K. **Ilustração de livro infantil: design contribuindo no seu processo de realização**. In: DOMICIANO, C. L. C. et al. Ensaio em design: ensino e produção de conhecimento. Bauru: Canal 6 Editora, 2011. p.114 – 127.
- NAKATA, M. K. **Introdução ao alfabetismo visual: uma proposta de ensino de desenho para o curso de design através da técnica de pontilhismo**. In: HENRIQUES, F. et al. Ensaio em design: produção e diversidade. Bauru: Canal 6 Editora, 2012. p.76 – 103.
- SILVA, J. C. P., NAKATA, M. K. **Sketch para design: sua importância no processo de criação de produtos**. 1. ed. Bauru: Canal 6 Editora. 2012.
- TIBURI, M., CHUÍ, F. **Diálogo/ desenho**. 1.ed. São Paulo: Editora SENAC. 2010.
- ZEEGEN, L. **Fundamentos de ilustração**. 1.ed. Porto Alegre: Bookman. 2009.



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 Desenho Industrial, com ênfase em Design Gráfico, atuando principalmente nos seguintes temas: projeto gráfico, design, ilustração, design gráfico e revista.