

Victor Liborio Barbosa

**LIVRO-PÔSTER PORTFÓLIO PARA ILUSTRADOR COM BASE
EM LIVROS DE ARTISTA**

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Design
Orientador: Prof. Dr. Douglas Menegazzi.

Florianópolis
2020.2

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a minha família, que me ajudou emocionalmente e financeiramente durante toda a execução da minha faculdade e deste PCC.

Aos meus amigos, que sempre me levantam e me mantêm confiante em minhas escolhas e no meu trabalho e que, inclusive, me ajudaram de forma direta a concluir este estudo.

E quero agradecer ao meu orientador, que me apoiou nas minhas escolhas para o desenvolvimento deste projeto e que despertou em mim a vontade de criar e trabalhar com ilustração digital.

RESUMO

Neste projeto foi desenvolvido por meio do estudo teórico e prático em design e ilustração, um modelo impresso de portfólio para ilustradores com base em livros de artista. Por meio da aplicação da Metodologia de Projeto de Bruno Munari, adaptada para as necessidades deste PCC, o resultado propõe um modelo que pode ser replicado por outros ilustradores para a criação de portfólios que documentem e valorizem seu trabalho de modo criativo e através de um design estruturado.

Palavras Chave: Portfólio. Livro de Artista. Ilustrador.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 e 2: Caixa Verde(1934), Marcel Duchamp.	10
Figuras 3 e 4: Print Screens do site behance versão mobile e versão de computador.	13
Figuras 5,6 e 7: Fotos do livro de Kuvshinov.	14
Figuras 8,9 e 10: Fotos do livro de Shichigoro.	15
Figuras 11 e 12: Codex Seraphinianus, Luigi Serafini.	16
Figura 13: Caixa Verde, Marcel Duchamp.	17
Figura 14: DOBRA por Philiip Wollney.	18
Figura 15: Painel Adaptado de Munari (2002).	19
Figura 16: Participação no Parque Gráfico 2018.	24
Figura 17: Painel Visual Sintaxe Visual do Produto.	26
Figura 18: Painel Visual Sintaxe Visual do Produto, destaque.	27
Figura 19: Painel Visual de Produtos Semelhantes.	28
Figura 20: Painel Visual Público-Alvo.	29
Figura 21: Foto da Caixa verde de Marcel Duchamp, 1934.	30
Figura 22: Sketch inicial para visualização do portfólio.	31
Figuras 23 e 24: Esquemas iniciais para a estampa da caixa.	31
Figuras 25 e 26: Painéis visuais dos Letterings e de suas referências, respectivamente.	32
Figura 27: Capa oficial do Single Rajadão de Pablllo Vittar.	32
Figuras 28 e 29: Painéis visuais do personagem e de suas referências, respectivamente.	33
Figura 30: Etapas de desenvolvimento da técnica de intervenção em fotografia com ilustração.	34
Figura 31: Da esquerda para direita: Capas para Jup do Bairro (2021) e Pablllo Vittar (2020).	34
Figura 32: Painel com as cores principais do projeto e seus códigos de referência.	35
Figura 33: Modelo construído baseado no modelo desenvolvido em 2019 por Mary V. Meürer e Berenice S. Gonçalves.	36
Figura 34: Painel com variações das tipografias.	37
Figura 35: Aplicações das três tipografias no layout.	38
Figura 36: Fotografia com distância de 2 metros.	39

Figura 37: Fotografia tirada com uma distância de leitura em mãos.	40
Figura 38: Matriz para avaliação tipográfica.	41
Figura 39: Sketch para os lados do poster A1.	42
Figuras 40 e 41: Fotos do sketch feito no papel.	43
Figura 42: Layout em desenvolvimento do lado A, exemplificando as técnicas expostas em cada espaço.	44
Figura 43: Etapas de desenvolvimento para técnica de intervenção em fotografia com ilustração.	45
Figura 44: Ilustração finalizada.	46
Figura 45: Etapas de desenvolvimento para técnica de intervenção em fotografia com ilustração.	47
Figura 46: Ilustração finalizada.	48
Figura 47: Desdobramentos dos elementos ilustrativos.	49
Figuras 48 e 49: Imagens de spreads do Codex Seraphinianus.	50
Figura 50: Etapas de desenvolvimento.	50
Figura 51: Ilustração finalizada.	51
Figura 52: Isolamento das áreas de texto do layout B.	52
Figura 53: Imagem planificada da Caixa.	53
Figura 54: Protótipo para o lado A.	54
Figura 55: Protótipo do lado B.	55
Figura 56: Protótipo dos pôsteres A4.	56
Figura 57: Protótipo da caixa em folha A4.	57
Figura 58: Protótipo em escala real ao projeto.	57
Figura 59 e 60: Arquivos finais para CAIXA.	60
Figura 61: Arquivos finais para os posteres A4.	61
Figura 62: Arquivo final para o Lado A.	62
Figura 63: Arquivo final para o Lado B.	63
Figuras 64: Poster A1, lados A e B, unidos de forma manual.	64
Figura 65: Poster A1 dobrado.	65
Figura 66: Poster A4 impresso.	66
Figura 67: Caixa final impressa e montada.	67

Figura 68: Foto de todos os componentes do portfólio.

68

Figura 69: Fluxograma.

69

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1 Apresentação do tema	9
1.2 Apresentação do problema	11
1.3 Justificativa	12
2. REFERENCIAL TEÓRICO	13
2.1 O que é um portfólio?	13
2.2 O que é um livro de artista?	15
3. MÉTODOS/PROCEDIMENTOS	19
3.1 Características das etapas	20
3.2 Construção	22
3.2.1 O público-alvo	22
3.2.2 Conceito	23
3.3 Análise e Coleta	25
3.4 Painéis Visuais	25
3.4.2 Painel Visual de Produtos Semelhantes	27
3.4.3 Painel Visual do Público-Alvo	28
4. DESENVOLVIMENTO	30
4.1 Primeira Idealização do Modelo	30
4.2 Lettering do Títulos	32
4.3 Estética do Personagem	33
4.4 Cores	35
4.5 Escolha Tipográfica	36
4.6 Livro Pôster-Portfólio	42
5. DESENVOLVIMENTO DE ILUSTRAÇÕES INÉDITAS	45
5.1 Ilustrações para o Lado A	45
5.1.1 Técnica de intervenção em fotografia:	45
5.1.2 Desdobramentos da ilustração:	47
5.2 Ilustrações para o Lado B	50
5.3 Desenho Planificado da Caixa	53
6. PROTOTIPAÇÃO	54
6.1 Protótipos Lado A e B	54
6.2 Protótipos posters A4	56
6.3 Protótipo da Caixa	57
6.4 Protótipo em escala real	57
7. RESULTADO FINAL	59
7.1 Arquivos Digitais	59

7.2 Portfólio impresso e especificações para impressão	64
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70
APÊNDICE A - ARQUIVOS PDF	71

1. INTRODUÇÃO

1.1 Apresentação do tema

A construção de um portfólio é uma ferramenta crucial para o profissional na área criativa. Para designers e ilustradores se torna essencial caso queiram encarar o mercado de trabalho e ganhar notoriedade e reconhecimento. Para o ilustrador, o portfólio, além de ser uma ferramenta necessária para divulgar e documentar seu trabalho no mundo comercial e, assim, prospectar clientes, mostra-se como uma oportunidade de expor e enfatizar seus processos criativos e contemplar a maneira como cria e aborda ilustração no meio do design e outras áreas criativas.

A necessidade de se obter uma maneira própria para colocar suas obras urge ainda mais ao se deparar com a exposição do trabalho em âmbito digital visto que, a internet oferece aos seus usuários diversas maneiras de descontextualizar e manipular os conteúdos nela expostos.

A internet, além de se constituir como uma fonte muito rica de conhecimentos, oferece agilidade e fácil acesso, requerendo uma orientação adequada em sua utilização, para que essa riqueza de conhecimento seja uma fonte de pesquisa e não de prática de delito, pelo plágio (BONNET, VOSGERAU, 2010, p.11).

Possuir um material pessoalmente curado e organizado auxilia o profissional da área criativa a exercer controle e influência sobre a forma e o local onde terá seu trabalho divulgado, um material que volta para a materialização resgata a possibilidade da criação de uma plataforma em que o autor possui total controle de como e onde o conteúdo será veiculado.

Existem algumas maneiras e metodologias para abordar a construção do portfólio, elas variam de acordo com a finalidade do projeto e do conteúdo que será contemplado neste. Por exemplo, o portfólio para avaliação de alunos "têm sido apontados como ferramentas de avaliação de grande valor formativo e reflexivo nos diversos graus de ensino" (ALVARENGA e ARAUJO, 2006, p.137). Contudo, o objetivo desse projeto será estudar e materializar a construção de um portfólio voltado para profissionais da área de ilustração e para isso terá como base os livros de artista e suas características. E, além disso, também é compreendido, a título de um projeto de conclusão de curso, como um material pedagógico de avaliação por uma banca de professores.

A inspiração para ter como base o uso dos livros de artista para criar o portfólio vem do entendimento destes objetos, historicamente ligados a novas maneiras de se documentar e propagar o trabalho artístico.

O livro de artista se apresenta como dispositivo questionador dos modos tradicionais de exibição de obras de arte, como propôs o americano Seth Siegelaub. Esse objeto que pode ser manuseado e folheado impulsionou alguns autores e artistas a explorar seu viés anti-institucional, como fizeram Marcel Duchamp, Marcel Broodthaers, André Malraux, Siegelaub, o próprio (PANEK, 2005 apud BRITTO, 2009, p. 140).

O livro de artista, além da característica de documentação da produção artística, tende a apresentar a produção gráfica de um artista/ilustrador como uma obra em si, uma obra nova a partir da reunião de amostras de trabalhos prévios, o que permite que o portfólio seja encarado também como um produto inédito.

No exemplo a seguir, é possível ver como o livro de artista incorpora tanto a capacidade de documentação e, ao mesmo tempo, permite a criação de um novo produto que otimize as obras documentadas:



Figura 1 e 2: Caixa Verde(1934), Marcel Duchamp.

Fonte: Pinterest.com

A segunda caixa, a Caixa Verde, é feita de cartão e revestida de veludo verde, daí o seu título, é datada de 1934. O título sobre a cobertura da caixa foi impresso com letras maiúsculas pontilhadas: LA MARIÉE MISE À NU PAR SES CÉLIBATAIRES, MÊME. Nessa caixa, ele trabalhou a documentação da obra *La mariée mise à nu par ses célibataires même* (mesmo nome que acabou dando à caixa), obra também conhecida como Grande Vidro, quando reproduz em fac-símile todas as notas para a sua construção. Mais do que ser um grupo de notas e desenhos, e longe de oferecer uma explanação lógica para a configuração enigmática de Duchamp, o conteúdo da Caixa Verde, mediante os jogos de palavras e referências sexuais ambivalentes e misteriosas, pode conceder ao leitor prováveis caminhos para entender o Grande Vidro ' (PANEK; PANEK, 2005, p. 4).

Neste trecho de Panek (2005), ao descrever a obra de Marcel Duchamp, ela aponta o poder de documentação da obra do artista por meio do livro de artista e o poder deste em auxiliar no entendimento do trabalho e trajetória profissional. Por exemplo, "A Caixa Verde" de Duchamp, cria um espaço de documentação para as obras e, ao mesmo tempo, ao colocar nessa caminhos para que o leitor entenda as obras, expõe seus processos como artista. Ambas estas características pretendemos trazer para o portfólio de ilustrador que será construído neste projeto.

1.2 Apresentação do problema

Ao atuar ativamente como ilustrador nos campos do design, o autor deste relatório escolheu abordar a construção de portfólio com foco em ilustração após sentir a necessidade de projetar seu trabalho para o mercado em um material impresso que demonstre e enfatize as habilidades de composição, criatividade e coerência do ilustrador.

Feito um breve levantamento e foi observado que para designers e ilustradores não há um estudo que documente esse processo de forma objetiva, apesar de existirem recomendações para o desenvolvimento de portfólios, como sugerem as professoras previamente citadas Alvarenga e Zilda (2006) em seu texto "Portfolio: conceitos básicos e indicações para utilização". Com isso surge a lacuna no desenvolvimento de um projeto de portfólio que consiga sustentar e enaltecer as habilidades do ilustrador, tomando como foco o próprio autor deste PCC, de forma a acrescentar ao trabalho deste. Assim, o problema que este PCC procura solucionar é: **como desenvolver um portfólio para divulgar o trabalho do ilustrador Vitor Libório (autor deste PCC).**

1.3 Justificativa

A possibilidade de criar um portfólio inspirado nas características do livro de artista permite, então, ao profissional de ilustração construir um material voltado totalmente para a exposição e otimização de suas habilidades criativas. Visitando um material objetivo e ao mesmo tempo criativo. Deste modo, estima-se que a descrição projetual do desenvolvimento de portfólio de ilustrador utilizando como referência o livro de artista possa se demonstrar como um caminho que possa também ser seguido por outros designers e ilustradores que queiram divulgar seus trabalhos.

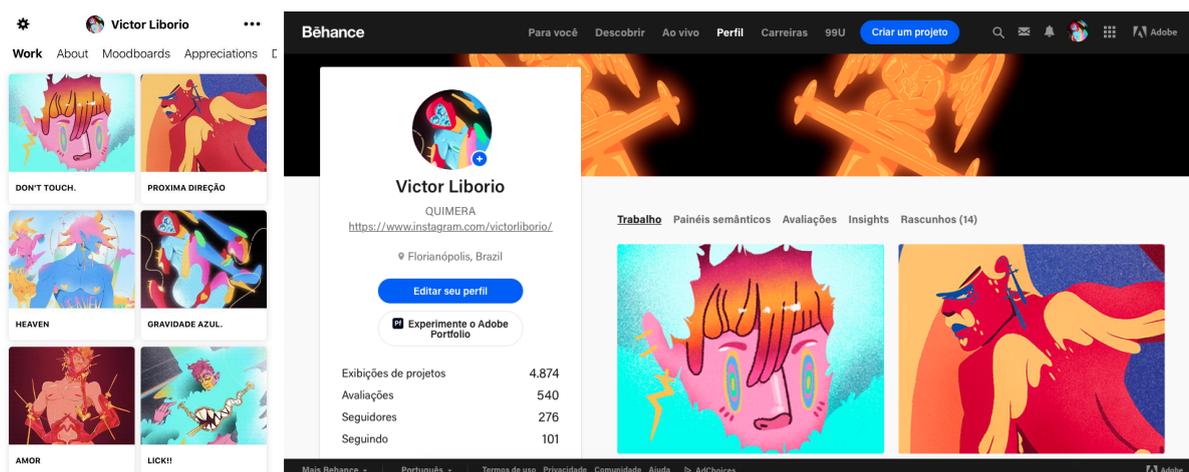
2. REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo serão abordadas as principais referências que auxiliaram o processo de criação e entendimento deste projeto.

2.1 O que é um portfólio?

Waterman (1991) define o portfólio como uma coletânea de evidências que documentam as habilidades e competências de um indivíduo. Aprofundando esta afirmação vemos que o portfólio possui, portanto, o papel de apresentar o profissional e as suas habilidades para o mercado de trabalho.

Atualmente, dentre os formatos mais comuns de portfólios, estão as plataformas digitais, como os criados na plataforma do *Behance** exemplificados nas imagens à seguir:



Figuras 3 e 4: Print Screens do site behance versão mobile e versão de computador.

O portfólio pode variar desde um documento para avaliação do estudante, como defendem as professoras Montoza e Rossi (2006), ou até mesmo uma vitrine que representa o profissional no meio criativo, como pode ser visto no portfólio no formato de livro impresso do ilustrador de Ilya Kuvshinov, de título "*ETERNAL: Ilya Kuvshinov Illustration Works*" (2019).



Figuras 5,6 e 7: Fotos do livro de Kuvshinov.

Fonte: Pinterest.com

O livro do ilustrador (KUVSHINOV, 2019) trata-se de uma publicação que reúne as obras de forma coesa e direta. Para a ilustradora a construção do portfólio deve ser feita de forma que suas obras ganhem total destaque, procurando sempre achar uma relação entre formato e conteúdo que não gere ruídos aos trabalhos ali organizados.

Outro exemplo de um portfólio impresso é o "Art of Shichigoro", um livro publicado em 2017 com autoria do ilustrador Shichigoro Shingo. O livro contém uma reunião de suas obras organizadas em uma diagramação objetiva, que contempla e otimiza suas obras.



Figuras 8,9 e 10: Fotos do livro de Shichigoro.

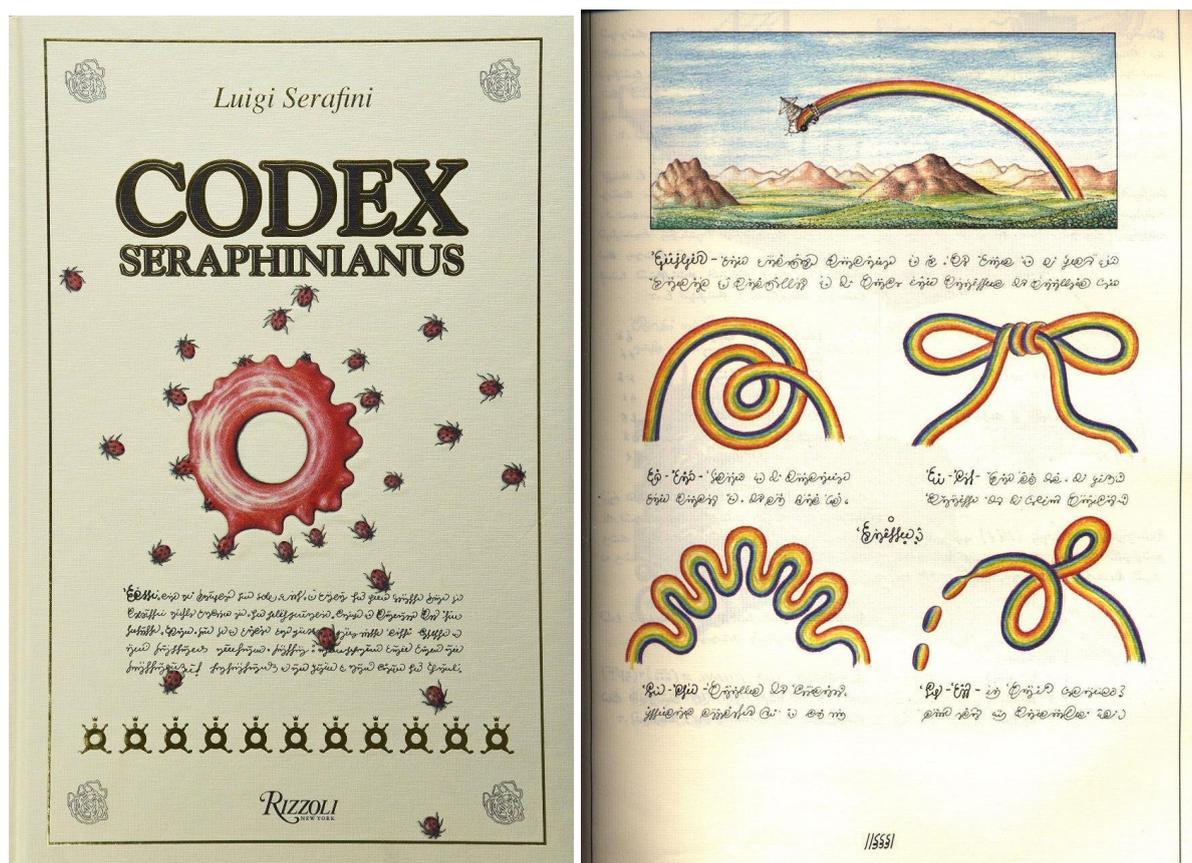
Fonte: Pinterest.com

2.2 O que é um livro de artista?

O livro de artista se categoriza como o resultado do processo de documentação e/ou criação de uma obra pelo artista em formato de livro-objeto. Seu formato, quando criado entre 1960 e 1970, teve um impacto crucial para discutir o até então domínio das galerias e museus sob a exposição e distribuição das obras de arte daquele período, além de propor

novas experiências e formas de consumir a arte para os espectadores, como reflete Panek (2005).

O formato e conteúdo do livro de artista varia de acordo com a intenção do autor sob aquele objeto. Alguns exemplos mostram livros que possuem como foco ser uma obra inédita, como é o caso do "CODEX SERAPHINIANUS", publicado em 1976 por Luigi Serafini.



Figuras 11 e 12: Codex Seraphinianus, Luigi Serafini.

Fonte: Pinterest.com

O artista e arquiteto italiano Serafini construiu um livro cujo conteúdo é completamente imaginário e indecifrável criado especialmente para esta obra em si. Desde seu texto e suas imagens aparentemente sem nexos, o livro do artista se configura como uma obra inédita e independente de qualquer obra anterior do autor e é esta característica que torna esta obra uma grande influência neste projeto.

Marcel Duchamp, citado anteriormente no texto, construiu um livro de artista que possuía um formato de caixa, e tinha como função documentar e explicar obras já existentes além de propor uma nova maneira de exposição para as suas obras e textos ali inseridas, como documentou Panek (2005).



Figura 13: Caixa Verde, Marcel Duchamp.

Fonte: Pinterest.com

Neste caso, o livro é levado para um outro sentido, saindo da forma tradicional de um livro (capa, corpo de texto e contra-capas) ganhando a forma de uma caixa que nela contém objetos independentes (pôsteres, quadros e outros aparatos para exposição), gerando uma forma inédita de exposição do trabalho para o público. Essas características serão levadas em consideração para o processo de criação do portfólio de ilustrador que propõe este estudo.

Outro exemplo importante para este PCC é o livro de Philip Wollney (2017), que explora a relação do poema contido no livro com a forma como ele é mostrado e vivenciado. A maneira como a forma é construída em relação à seu conteúdo, em DOBRA (2018), será assimilada e adaptada para a criação do portfólio que este projeto propõe.



Figura 14: DOBRA por Philip Wollney.

Feito então a pesquisa de referências e por meio do estudo dessas, o portfólio que este PCC pretende construir se utiliza das características das obras citadas neste capítulo para alcançar um modelo próprio. Assim se torna possível começar a desenvolver este modelo através de métodos de design.

3. MÉTODOS/PROCEDIMENTOS

A metodologia de projeto consiste em uma série de etapas organizadas de forma lógica com o objetivo de se chegar à solução do problema de forma segura e objetiva e preferencialmente com o mínimo de esforço, como defende Bruno Munari (2000), mas que foram adaptadas para as necessidades deste projeto.

O autor afirma que projetar é fácil quando se sabe o que fazer. Ele compara a metodologia a uma receita de arroz verde e a define como uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditadas pela experiência (ESTOL; PICOLI, 2013, p.04).

Este capítulo pretende mostrar a aplicação e possíveis adaptações da metodologia de Munari para a construção do portfólio do ilustrador, na imagem a seguir está exposto as etapas principais desta metodologia e suas principais características.



Figura 15: Painel Adaptado do Método de Bruno Munari (2002).

3.1 Características das etapas

- **Problema:**

A identificação do problema se define como a etapa inicial de qualquer projeto. O problema surge de um contexto que necessita de uma solução, essa que será encontrada através do desenvolvimento das etapas desta metodologia. Portanto neste estudo o problema que foi percebido é a carência existente em estudos que apoiem a criação de um portfólio adequado para ilustradores.

- **Definição do Problema:**

Com a identificação e definição do problema é possível definir as etapas e os limites para a criação deste. Da definição do problema se tem a ideia inicial que, de acordo com Munari (2002), não deve ser usada como solução. O autor indica que nesta etapa deve-se ter em perspectiva o problema como um todo e não elaborar ideias para solucioná-lo. Esta etapa procura estabelecer parâmetros para a solução do problema como; Público-Alvo, Conceito e Recursos necessários.

- **Componentes do Problema:**

Aqui o problema será dividido em categorias para melhor estruturar sua solução, O problema ganha subproblemas e áreas específicas.

A etapa de determinação dos componentes do problema deve ser considerada como a estruturação panorâmica (sinótica) do problema. Este diagrama panorâmico pode facilitar a organização das etapas subsequentes da metodologia - coleta e análise de dados - ajudando na compreensão do problema e da lógica que estrutura o cenário (ESTOL; PICOLI, 2013, p. 08).

Com o problema já definido e delimitado, esta etapa identifica todos seus componentes, ou seja, todos os elementos que o constituem.

- **Coleta e Análise de Dados:**

Depois de já ter os componentes definidos e subdivididos, vem a coleta de dados que procura conhecer cada parte do projeto separadamente. A coleta de dados procura juntar todos os dados necessários para estudar cada componente definido do problema.

Com a Análise procura-se ver o que pode ou não ser feito dentro do projeto auxiliando na etapa seguinte de Criatividade.

- **Criatividade:**

Levando em conta o resultado das etapas anteriores, seus dados coletados e informações analisadas, a fase de criatividade procura uma solução dentro dos limites do projeto. "Nesta etapa da metodologia constroem-se painéis semânticos que sintetizem os dados coletados e analisados nas etapas anteriores. Realiza-se esta tarefa de síntese, pois esta contribui para o direcionamento sistemático do projeto" (ESTOL;PICOLI, 2013, p. 08)

- **Materiais e Tecnologias:**

Aqui será analisado e considerado os materiais e tecnologias disponíveis na indústria para fazer o projeto. Tendo em vista recursos que otimizem o projeto e seu processo de execução ao invés de encarecer ou dificultá-lo. Munari (2002) define esta etapa como uma nova coleta de dados considerando os recursos existentes e disponibilizados para a realização do projeto.

- **Experimentação:**

De acordo com Willyams Bezerra de Mello (2011), em seu estudo sobre metodologias de projeto para design de produto, as fases seguintes até a solução são as que comprovariam a adequação das soluções encontradas até chegar a fase final, de solução.

Na fase de experimentação realiza-se testes para obter mais dados e alternativas para a concretização do projeto. Nesta etapa se obtém diferentes amostras sobre o projeto dando, a esse, mais definição.

- **Modelos**

Dos testes e amostras obtidos na fase de experimentação, temos aqui resultados digitais e/ou físicos que variam de acordo com os recursos para a realização do projeto. Esses modelos servem para demonstrar de forma mais apurada as possibilidades materiais e técnicas do projeto.

- **Verificação**

De acordo com Munari (2002) esta fase se caracteriza por apresentar os modelos ao público-alvo e verificar sua funcionalidade, possíveis falhas e a correção dessas. Com isso deve-se definir qual modelo se adequa melhor aos requisitos do projeto.

- **Desenho Final de Construção**

Após os dados e resultados das etapas anteriores, aqui se concretiza um briefing adequado ao projeto. "Os desenhos de construção servem para comunicar todas as informações de maneira clara e legível para a materialização do protótipo." (ESTOL; PICOLI, 2013, p. 13)

- **Solução**

A solução então é resultante de todas as etapas que foram realizadas. É uma síntese dos processos.

3.2 Construção

Para este projeto então, foi observado a necessidade da existência de um modelo de portfólio que valorize o trabalho do ilustrador e ao mesmo tempo que ofereça a esse um material seguro para divulgar seu trabalho e se colocar no mercado. Ao criar este portfólio o ilustrador terá simultaneamente, uma obra inédita com foco em mostrar sua identidade visual e criatividade.

3.2.1 O público-alvo

Os produtores de cultura pop e os profissionais da área criativa, tais como diretores, estilistas, fotógrafos e designers. Ver figura 20.

3.2.2 Conceito

O tema das ilustrações contidas no portfólio que está sendo desenvolvido aqui são do universo da Quimera Vermelha, pseudônimo do criado pelo designer deste PCC. Para ajudar no entendimento sobre o tema, foi retirado um trecho de uma entrevista para *Queer Youth World Wild* (QYWW) de 2021, uma publicação queer e independente assinada por Leandro Alto:

“Quem é Quimera Vermelha?”

Quimera Vermelha é um personagem que eu vi se repetindo várias e várias vezes nos meus desenhos.

Em 2018 eu desenhei um personagem com armadura vermelha, asas em sua cabeça e um rabo que era uma cobra e logo eu percebi que aquilo era uma Quimera - Uma criatura mitológica que consiste em um animal composto por vários outros... Eu tinha essa referência de vários lugares como Full Metal Alchemist e mitologia Greco-Romana.

Houve um momento em que eu decidi desenhar usando uma foto de base, para que eu pudesse focar apenas na armadura e na roupa. Eu acabei amando o resultado e o processo e lá pelo quarto ou quinto retrato eu percebi que era a Quimera. A quimera Vermelha estava lá de novo. Com o tempo eu percebi o bem que esse personagem me fazia. Me ajudava a entender meus sentimentos e os das pessoas à minha volta.

Eu tinha um escape completamente fantástico, onde eu colocava meus sentimentos, sexualidade e fantasias. Tornando então o mundo real muito mais tolerável e tangível.

Hoje Quimera Vermelha é um pseudônimo é um personagem, sem muita distinção.

- Entrevista do autor deste PCC para a QYWW (2021)

A quimera foi escolhida como tema deste portfólio por ser um personagem recorrente nas obras que serão documentadas neste projeto é considerada o tema ilustrativo de maior relevância para o desenvolvimento profissional do autor deste PCC.

Com o tema definido, o conceito do objeto foi pensado devido a experiência desse autor com materiais impressos para ilustração, tendo participado do Parque Gráfico em 2017, Feira da Universidade Estadual de Santa Catarina (UDESC) em 2018 e diversas

edições dos eventos no TalieZine durante o ano de 2017 e 2018 e também devido ao estudo das referências expostas no capítulo de referencial teórico, principalmente na Caixa Verde de Marcel Duchamp (figuras 1 e 2).



Figura 16: Participação no Parque Gráfico 2018.

3.2.3 Componentes do Problema

Baseado então no estudo das principais referências, documentadas no capítulo 2, página 13, retiramos as principais ideias para criar o modelo de portfólio que este PCC propõe. Uma caixa similar da apresentada por Marcel Duchamp, porém adaptada para um processo de impressão em gráfica rápida. A estética e layout das ilustrações da obra de Luigi Seraphini e a experiência de uma material desdobrável, como apresenta Philip Wolney em A Dobra.

O portfólio, então, será construído na forma de uma caixa contendo cinco materiais que visam mostrar o universo ilustrativo: um poster A1, uma caixa para guardar o conteúdo e três pôsteres A4, cuja ilustrações destes posters A4 podem variar conforme o cliente que está sendo prospectado, ou seja, selecionando para a impressão avulsa, ilustrações que remetem diretamente ao trabalho prospectado em questão.

3.2.4 Recursos necessários

Os recursos necessários para os estudos aqui são uma gráfica rápida de baixa ou média tiragem ou especializada para imprimir o material e, para desenvolver o projeto, foi

utilizado um *iPad Pro* junto de uma caneta *Apple Pencil* de segunda geração. As ilustrações foram feitas no *software Procreate*, juntamente de seu layout. E seus arquivos de impressão no *software Adobe Illustrator*.

Os recursos são de escolha do autor do PCC, mas não são obrigatórios, o necessário é se ter uma plataforma para criar as ilustrações e os arquivos para impressão do material final, que fica a critério do profissional que estiver desenvolvendo este modelo.

3.2.4 Disponibilidade do material.

De preferência deve ser entregue em mãos, ao público-alvo, ou seja, produtores e diretores da cultura pop, incluindo cenário musical, cinematográfico e audiovisual. O material deve ser pensado para ser entregue, de forma gratuita, a possíveis contratantes como forma de valorizar o ilustrador e trazer seriedade a sua proposta de trabalho.

3.3 Análise e Coleta

Aqui foi criado uma brainstorm com as palavras mais importantes para a criação deste projeto e hierarquizada pelos seus respectivos tamanhos. As palavras auxiliam a mapear o projeto, destacando quais são as características essenciais deste estudo.

#LIVRO **#PORTFOLIO** #TRABALHO #COERÊNCIA #INÉDITO
 #EXPRESSÃO #DOBRA #JOVEM #POP #MAINSTREAM #QUEER #LGBTQ
#ILUSTRAÇÃO #VITRINE #EXPOSIÇÃO #NARRATIVA #DIAGRAMAÇÃO
 #CLIENTES #IMPRESSO

3.4 Painéis Visuais

A criação de painéis visuais para este projeto se torna essencial para poder visualizar o contexto para qual este material será produzido e também como, esteticamente, ele deve ser construído. Os painéis foram adaptados para a necessidade deste projeto.

Segundo Baxter(1998), os Painéis visual orientam a projetar novos produtos a partir da criação visual e análise de painéis do:



Figura 18: Painel Visual Sintaxe Visual do Produto, destaque.

3.4.2 Painel Visual de Produtos Semelhantes

O painel de visual de produtos semelhantes prioriza as duas obras que têm maior peso neste PCC: O "Codex Seraphianus" (1981) de Luigi Serafini e "A Caixa Verde", de Marcel Duchamp. Também foi colocado aqui produtos que irão guiar a diagramação e dobras do produto final, como o Poster do Studio BALACLAVA e o previamente citado DOBRA de Phillip Wollney (2017).



Figura 19: Painel Visual de Produtos Semelhantes.

3.4.3 Painel Visual do Público-Alvo

O público-alvo deste PCC são consumidores e produtores de cultura pop, como mostra a figura acima. Então no painel está registrado o local onde o produto pode circular, e onde o ilustrador deve almejar ver suas obras como em processo de produção de filmes/animações, vestuário, identidades visuais e concept art.

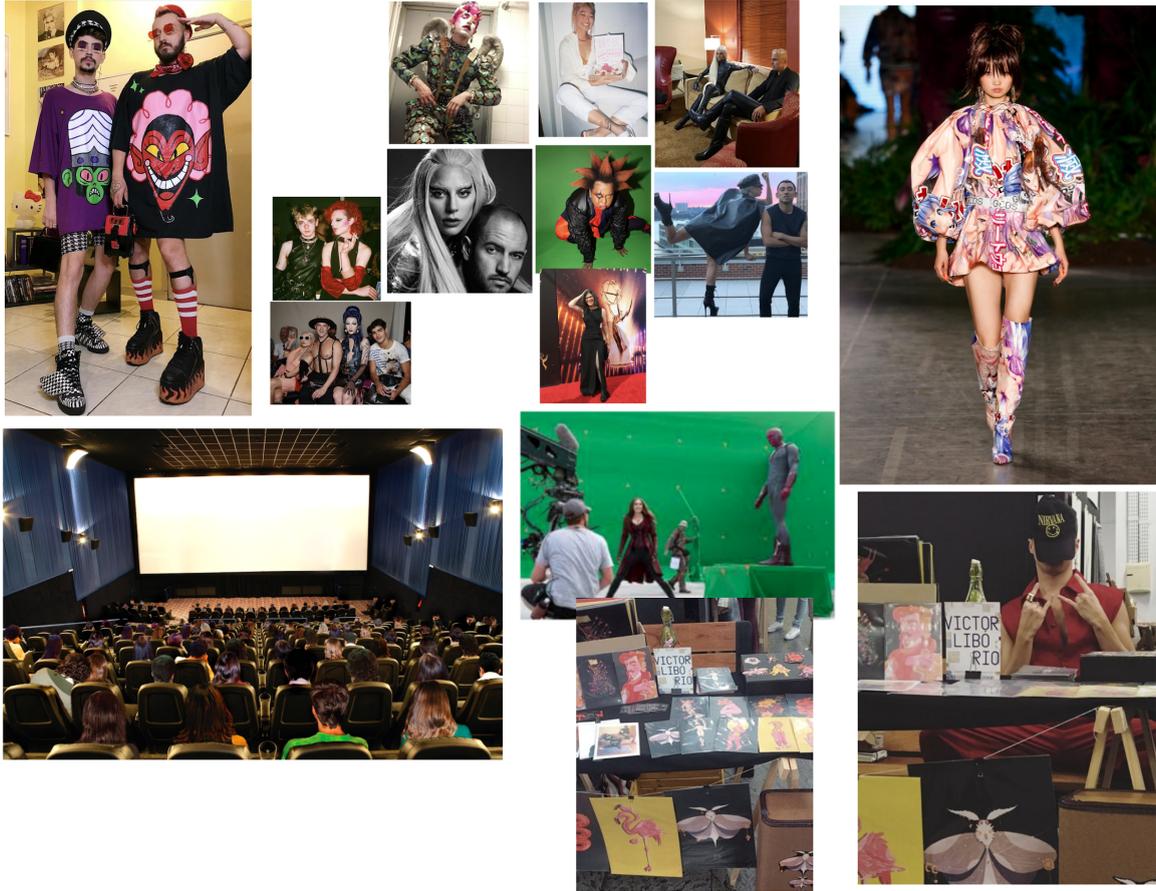


Figura 20: Painel Visual Público-Alvo.

4. DESENVOLVIMENTO

Este capítulo pretende demonstrar as principais etapas de desenvolvimento do portfólio até chegar nas etapas de prototipagem e resultados finais.

4.1 Primeira Idealização do Modelo

Para conter o PCC, foi desenvolvida uma caixa, inspirada pela referência "A Caixa Verde" de Marcel Duchamp, previamente citada neste projeto. O modelo final deste portfólio visa se apropriar de algumas características físicas e metodológicas esta obra:



Figura 21: Foto da Caixa verde de Marcel Duchamp, 1934.

Fonte: pinterest.com

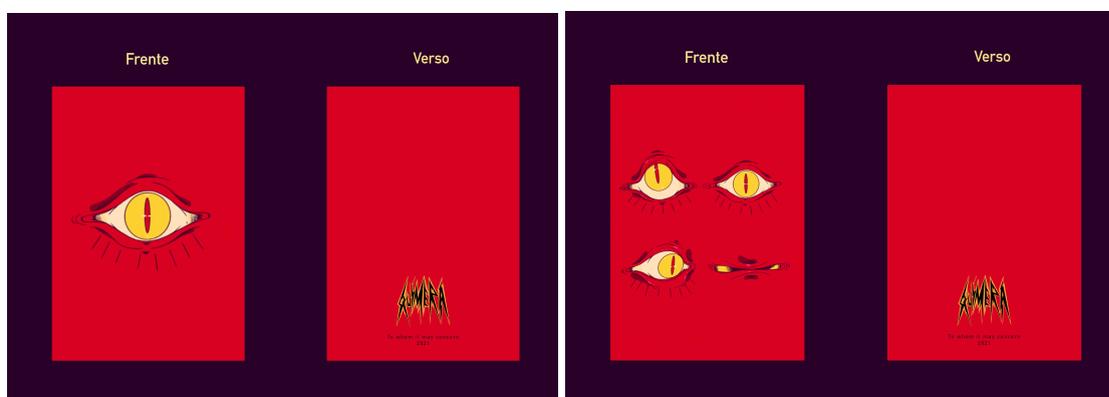
Portanto a caixa foi pensada para conter dentro um conjunto de materiais que sirvam de portfólio e obra. Nesta etapa do processo foram consideradas as visualizações iniciais da caixa e seu conteúdo, estes que serão definidos em sua forma definitiva ao decorrer teste PCC.

Foi construído um primeiro sketch, do plano geral do portfólio. Levando em consideração a caixa e o conteúdo que nele estará guardado.



Figura 22: Sketch inicial para visualização do portfólio.

Em seguida foi feito digitalmente as primeira ideias para a estética visual da caixa, como a imagem para sua tampa e para a parte inferior, como mostram as figuras a seguir.



Figuras 23 e 24: Esquemas iniciais para a estampa da caixa.

4.2 Lettering do Títulos

O *lettering* para os títulos que estarão no layout final possui uma estética baseada em tipografias "ácidas", comuns em logo de bandas de *Rock'n Roll* e na estética *Punk* no geral. O *lettering* foi desenvolvido através de um processo gradual e artístico proveniente do corpo de trabalho do autor deste PCC.



Figuras 25 e 26: Painéis visuais dos Letterings e de suas referências, respectivamente.

Na figura abaixo foi demonstrado o *lettering* "ácido" aplicado em uma ilustração e isolado da mesma, mostrando seu comportamento em relação ao universo ilustrativo que está sendo abordado neste projeto.

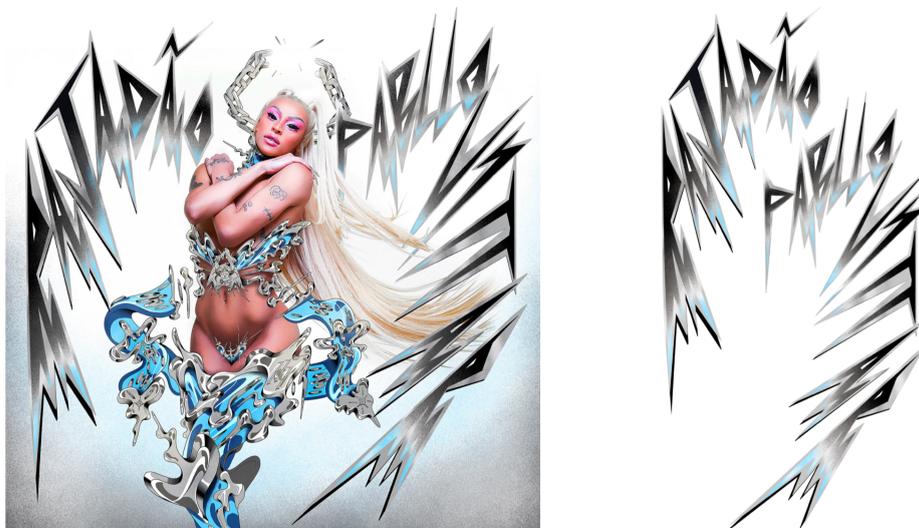
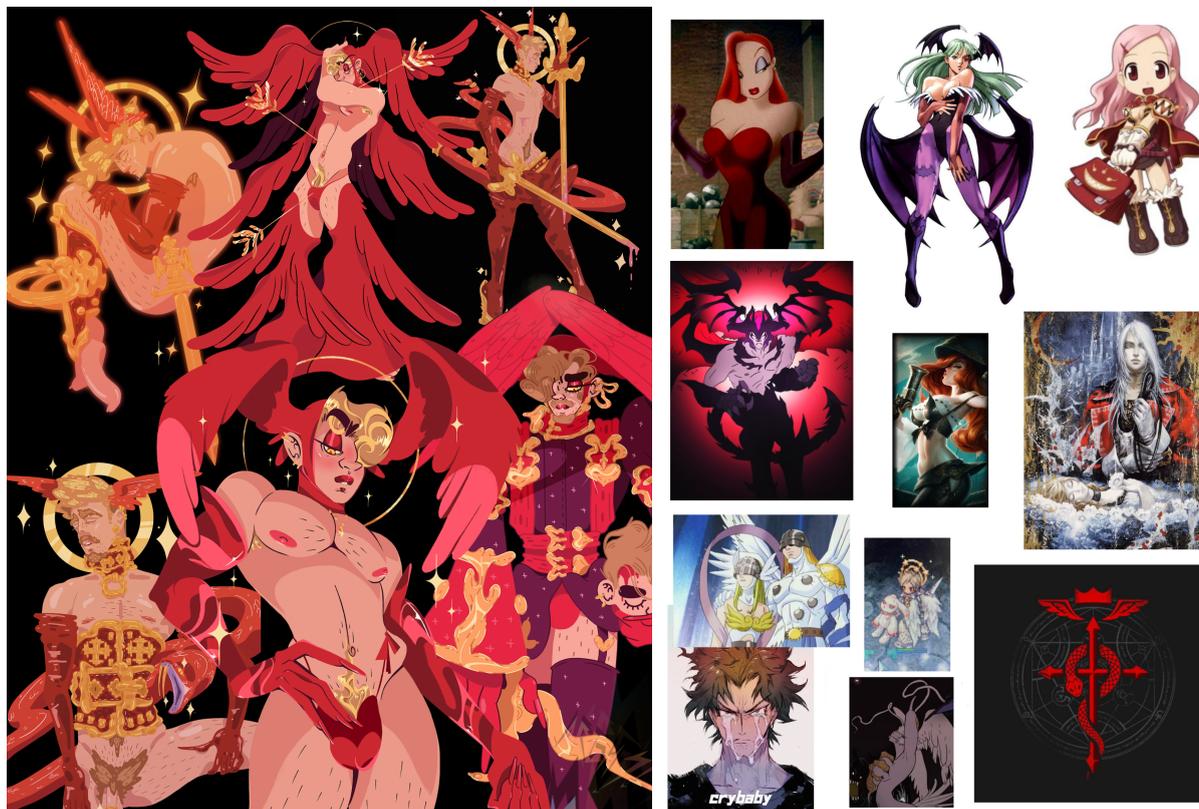


Figura 27: Capa oficial do Single Rajadão de Pablllo Vittar.

4.3 Estética do Personagem

Para a construção da Quimera Vermelha e seu universo, foram utilizadas de diversas referências de personagens existentes nas mídias de animação e jogos, exemplificado no painel visual a seguir:



Figuras 28 e 29: Painéis visuais do personagem e de suas referências, respectivamente.

A construção destes personagens resultou em diversos outros desdobramentos para o universo ilustrativo das obras que este projeto pretende documentar. Um deles e que será abordado neste projeto, são as intervenções em fotografia com ilustração, esquematizado nos painéis a seguir:

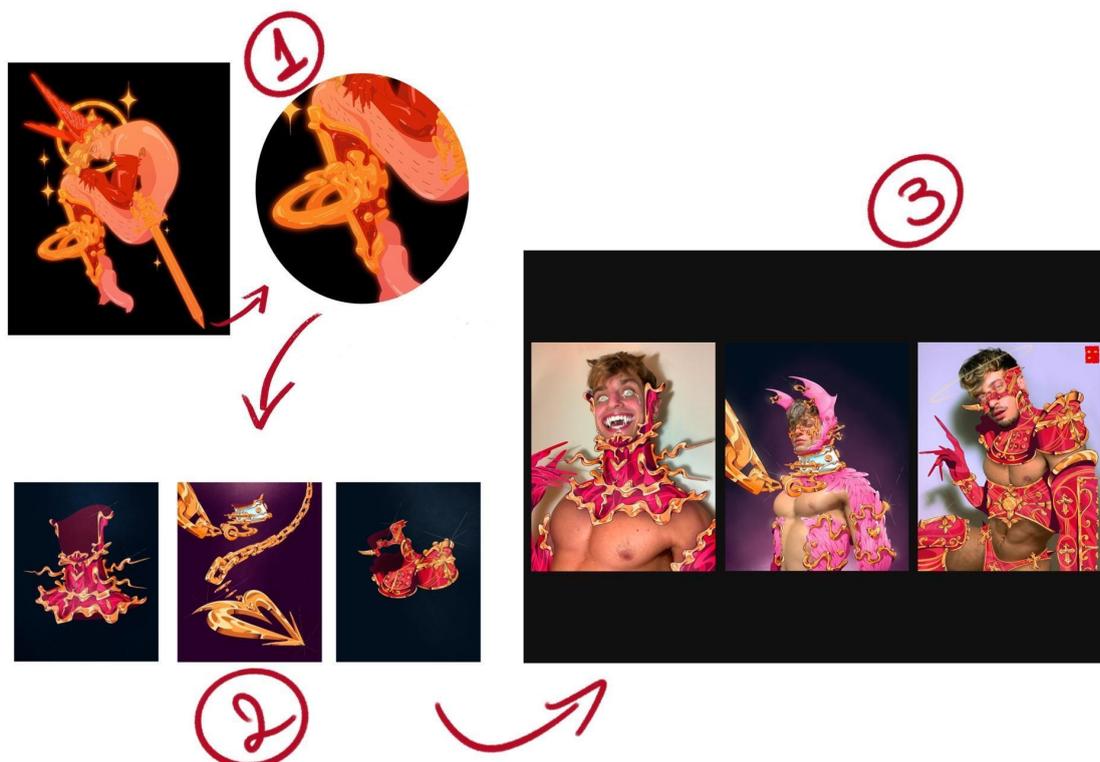


Figura 30: Etapas de desenvolvimento da técnica de intervenção em fotografia com ilustração.

A estética e forma das armaduras desenhadas no corpo vieram diretamente das ilustrações da Quimera Vermelha e seu resultado foi posteriormente aplicado em contextos comerciais para capas de músicas criadas pelo ilustrador, autor deste PCC, para cantores do cenário pop brasileiro (figura 31).

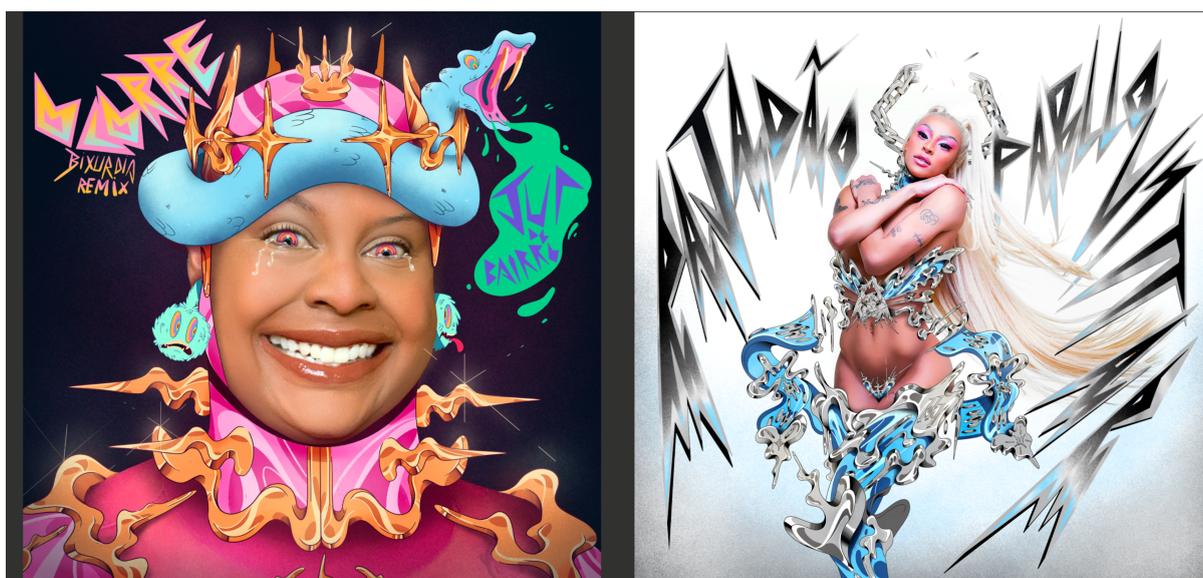


Figura 31: Da esquerda para direita: Capas para Jup do Bairro (2021) e Pablllo Vittar (2020).

4.4 Cores

Como citado nos parágrafos anteriores, foi da construção da Quimera Vermelha que as cores principais foram abstraídas, como foi esquematizado na figura 32.

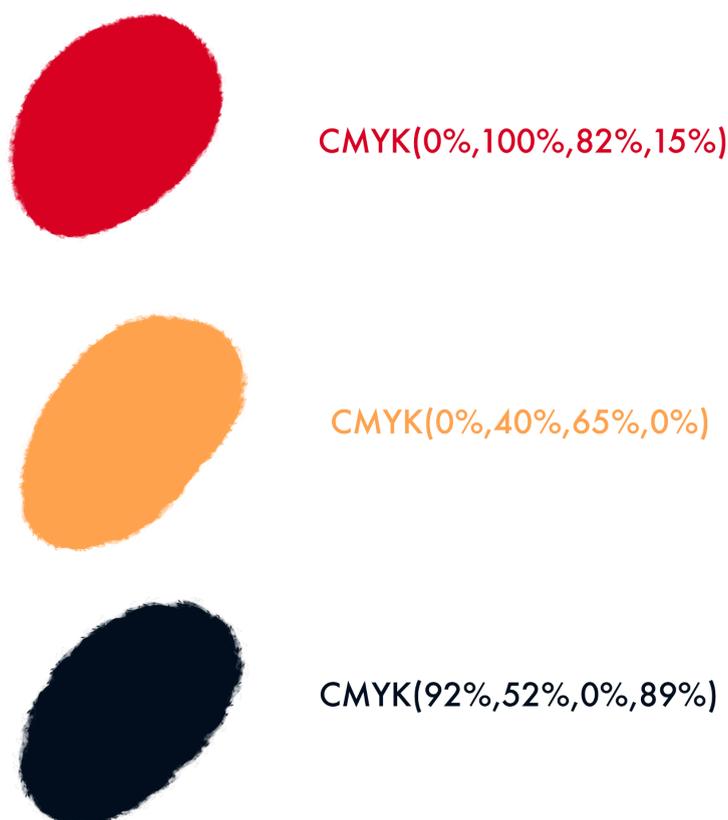


Figura 32: Painel com as cores principais do projeto e seus códigos CMYK de referência.

- **Vermelho**

Cor predominante nas obras documentadas neste PCC, o Vermelho foi escolhido como uma das cores principais por possuir diversos significados e presença marcante.

O Vermelho é uma cor aceita para o sol, que dá à vida, mas também pode tirá-la, e é, com certeza, a cor do sangue. Na natureza, o vermelho muitas vezes significa perigo. Assim, talvez não haja necessidade da semiótica para explicar o porquê de esta cor poder tornar as pessoas ansiosas, apaixonadas ou raivosas. (ADAM BANKS e TOM FRASER, O Guia Completo da Cor, 2007, p. 20).

Neste trecho os autores defendem a ampla aplicação psicológica do vermelho na mente humana e no mundo em que vivemos, tornando uma cor chave para a narrativa da Quimera e a composição de seu universo ilustrativo.

- **Dourado**

Tom Fraser e Adam Banks defendem que o dourado é uma cor preciosa e magnificente, que evoca sentimentos de segurança e abundância (2007), conceitos que condizem com a narrativa da obra aqui desenvolvida.

- **Preto Azulado**

O termo apropriado para este PCC para descrever este tom que está perto do preto total mas com algumas escalas direcionadas para o azul, o que garante uma cor menos monótona para compor o layout e os fundos.

4.5 Escolha Tipográfica

Para este PCC, a escolha tipográfica relacionada aos corpos de textos precisou de uma raciocínios específicos, tendo em vista o conteúdo com o qual ele interage.

Assim como ocorre no design em uma esfera mais ampla, a necessidade de relacionar diferentes fatores ao escolher os tipos para um projeto, considerando ainda características de seu público e o conteúdo da publicação, também torna a seleção tipográfica um processo complexo.(MEÜRER; GONÇALVES, 2019, p.68).

Foi utilizado o "Modelo de apoio à seleção tipográfica no contexto do design editorial", estudo publicado pelas autoras Meürer e Gonçalves (2019), como base para as decisões tomadas em relação à tipografia. Também foi levado em conta que a natureza desta no contexto deste PCC visa uma identidade visual e não apenas uma aplicação editorial, foi levado em conta as considerações da próprias autoras para este tipo de processo que, apesar de até o momento da publicação deste PCC o modelo não ter sido testado para esta área, ele pode ser usado como referência (MEÜRER; GONÇALVES, 2019).

É importante ressaltar também que para este PCC foram utilizadas apenas as etapas que o autor julga necessária para o tipo de projeto, não tendo o modelo desenvolvido pelas autoras sido aplicado em sua íntegra, mas sim como guia, como mostra figura abaixo:

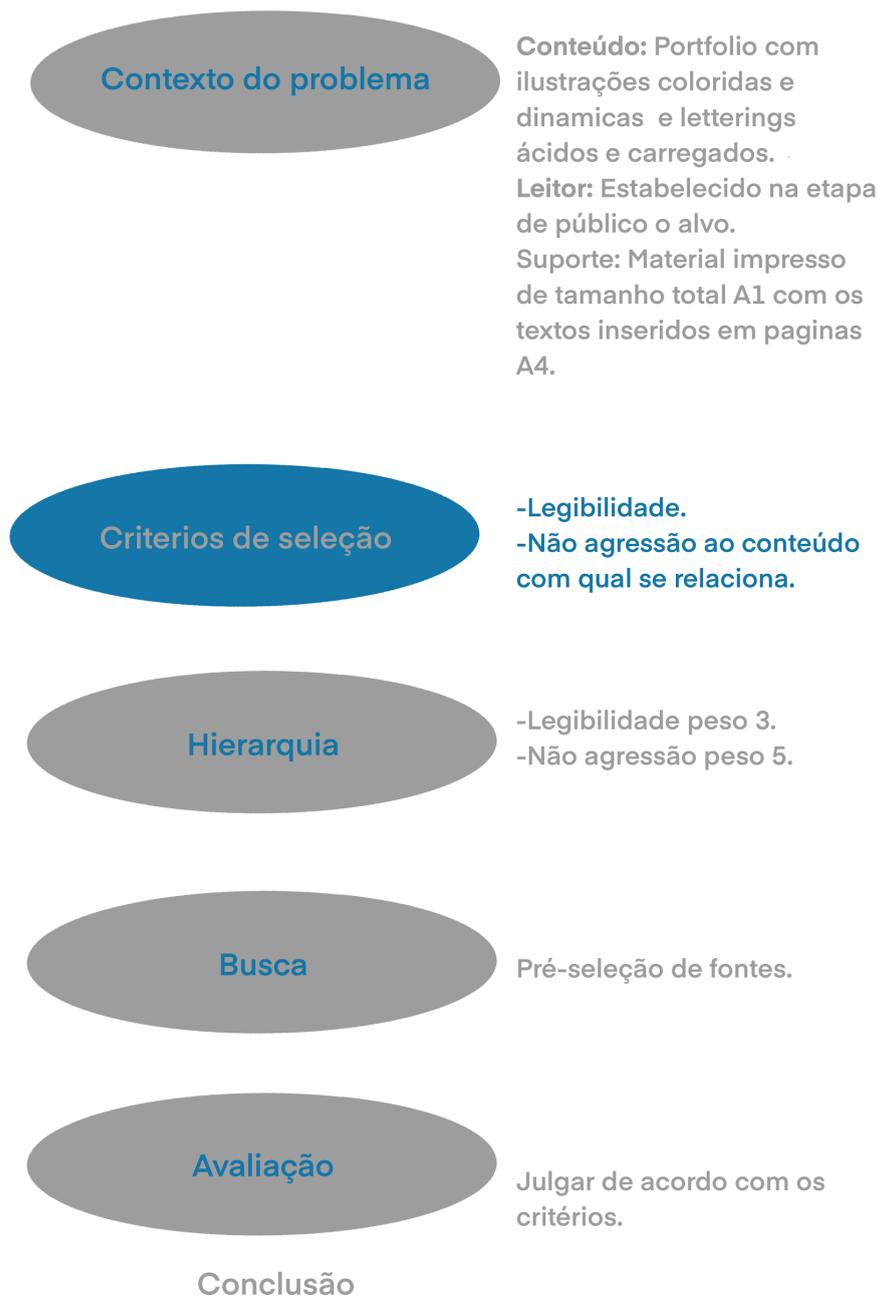


Figura 33: Modelo construído baseado no modelo desenvolvido em 2019 por Mary V. Meürer e Berenice S. Gonçalves.

As fontes que foram consideradas para avaliação foram as fontes FUTURA, Elina 01 e Al Nile (figura 34), presentes no *software* utilizado para construção deste PCC, o *Procreate*. E os fatores legais e econômicos foram eliminatórios. Foram consideradas apenas tipografias disponíveis ao autor deste PCC através do *software* citado.



Figura 34: Painel com variações das tipografias.

Desta maneira as três tipografias foram submetidas para serem avaliadas em relação ao conteúdo com quais irão interagir, como cor dos fundos, elementos ilustrativos e também para o critério de legibilidade no material impresso.

Para o critério definido como "não agressão aos elementos com o qual se relaciona" foi montado um layout onde as ilustrações estariam inseridas. As três tipografias candidatas foram aplicadas nesses fundos para o teste. O objetivo é achar uma tipografia que não entrem em conflito com os demais elementos como cor de fundo e ilustrações como é exposto nas figuras a seguir:

- **Critério de não agressão ao conteúdo com qual se relaciona:**



Figura 35: Aplicações das três tipografias no layout.

- **Critério de Legibilidade:**

Para o critério de legibilidade, as telas foram impressas e testadas em duas distâncias possíveis para ler os textos deste projeto. Como ele foi pensado para ser possível de ser exposto na parede, foi dada uma distância de dois metros para o teste de leitura das tipografias (Figura 36) e também foi testado a uma distância caso ele esteja sendo lido em mãos.

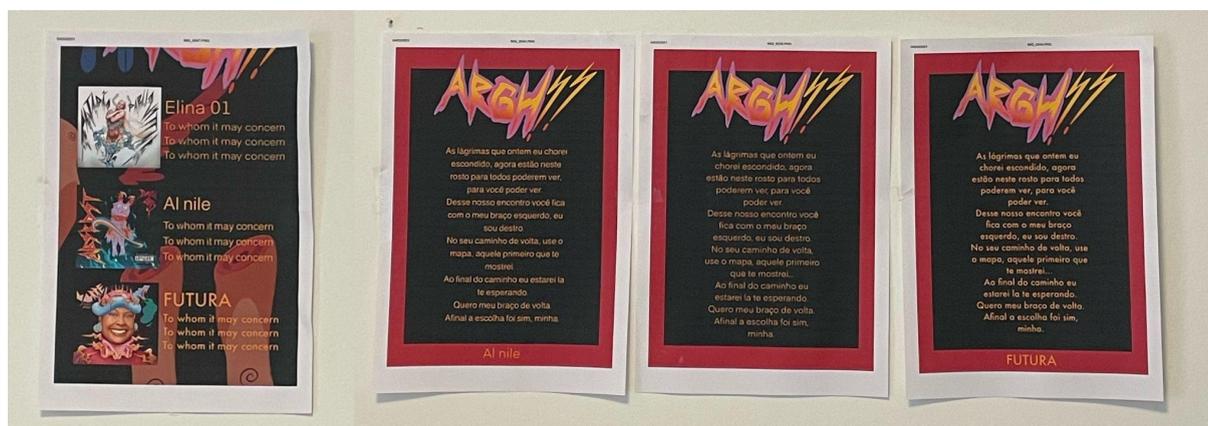


Figura 36: Fotografia com distância de 2 metros.

Tiradas a uma distância de leitura, a imagem abaixo representa uma leitura do projeto feita em mãos e não exposto na parede.



Figura 37: Fotografia tirada com uma distância de leitura em mãos.

Portanto, com os dois critérios definidos tendo sido testados, segue a matriz com a pontuação de cada tipografia:

	Legibilidade Peso 3	Não agressão ao conteúdo com qual se relaciona	Soma
Elina 01 .elina regular .elina light .elina bold	2	4	6
Futura .futura medium .futura bold .futura condensed medium	5	5	10
Al nile . Al nile regulat . Al nile bold	3	5	8

Figura 38: Matriz para avaliação tipográfica.

Desta maneira, feito todo o processo de seleção tipográfica e tendo construído sua matriz (figura 38), temos FUTURA como tipografia escolhida para compor os textos corridos contidos neste PCC. Esta tipografia gerou um resultado que mantém a legibilidade desejada e não agride os elementos ilustrativos e levando consideração a quantidade de texto contido no projeto, ela se adequa ao contexto deste projeto.

4.6 Livro Pôster-Portfólio

O Termo Livro-Poster Portfólio foi usado aqui para designar a criação de um pôster, com características inspiradas nos livros de artistas e que pode ser aberto em um formato de pôster.

Para iniciar o processo de visualização do poster A1, foi feito um *sketch* mapeando suas principais características (figura 39) em termos de layout. Na imagem acima vemos os dois lados do portfólio, A e B. O lado B contém uma ilustração total ao *layout*, que servirá de também infográfico para as informações profissionais como trabalhos profissionais e informações pessoais.

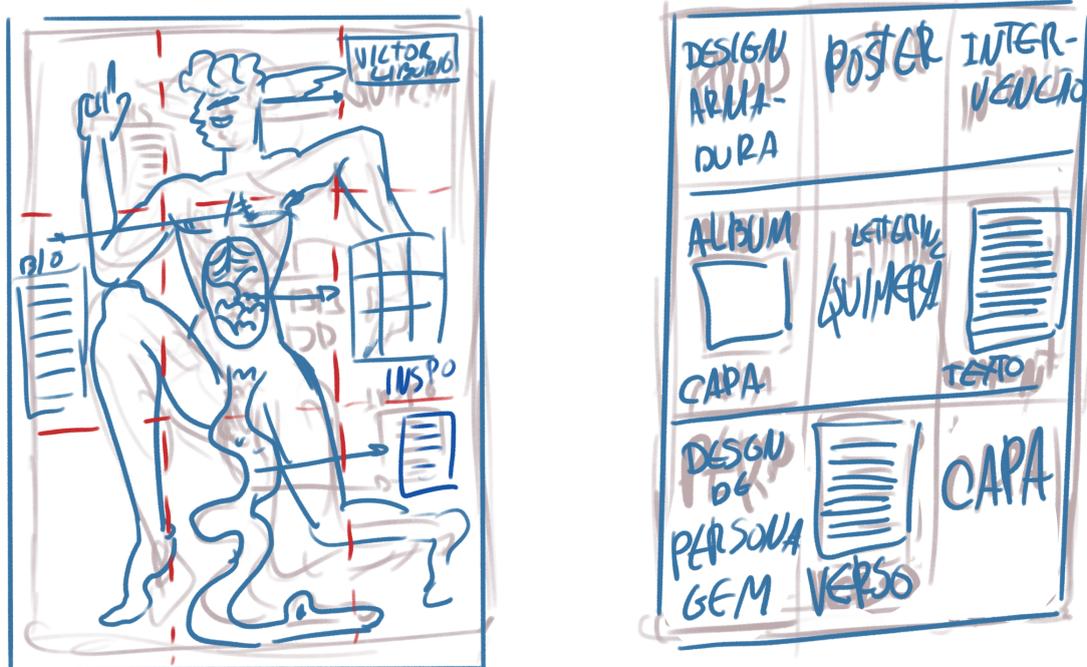
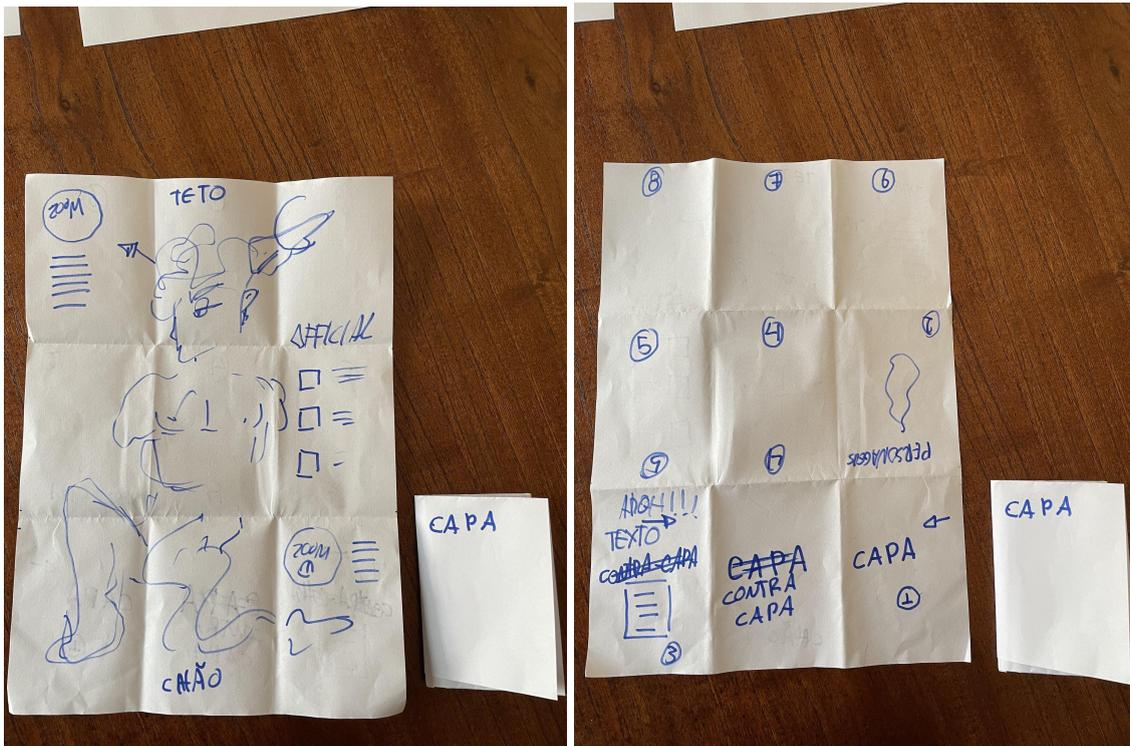


Figura 39: Sketch para os lados do poster A1.

No lado A, será esquematizado o conjunto de obras desenvolvidas no tema definido da Quimera Vermelha, concretizando a ideia de criar um portfólio que, além de ser uma documentação das obras, se torna uma obra por si só.

Após o sketch (figura 39), foi feita uma maquete em papel para auxiliar no entendimento do layout e disposição do material nele documentado, também como suas dobras.



Figuras 40 e 41: Fotos do sketch feito no papel.

Através do desdobramento das técnicas de ilustração e design em cima do tema escolhido, este projeto pretende mostrar as técnicas diversas do ilustrador dentro do fazer criativo, como exemplifica a figura abaixo, onde o profissional deve procurar expor suas técnicas em ilustração dentro dos 9 espaços para documentação que este layout oferece.



Figura 42: Layout em desenvolvimento do lado A exemplificando as técnicas expostas em cada espaço.

5. DESENVOLVIMENTO DE ILUSTRAÇÕES INÉDITAS

Neste capítulo serão documentados os processos de criação de ilustrações inéditas, desenvolvidas para este portfólio após a definição de seu tema, conceito e referências. É importante destacar que esta etapa não é obrigatória, caso seja julgado que dentro das ilustrações pré-existentes já se tenha o material para compor o portfólio.

5.1 Ilustrações para o Lado A

Para o lado foram pensadas mais 3 ilustrações para acompanhar as pré-existentes. Essas três ilustrações procuram expandir o universo visual da Quimera Vermelha, mantendo entre si uma coerência estética que também respeita as demais obras do portfólio e as referências visuais estabelecidas (ver etapas 4.2 e 4.3) neste PCC.

Seguindo a recomendação de explorar o uma quantidade diversa de técnicas que o ilustrador possua(ver figura 42), foram pensadas as 3 seguintes obras:

5.1.1 Técnica de intervenção em fotografia:

Na imagem abaixo estão colocadas de formas simplificadas as três principais etapas para chegar ao final da ilustração.

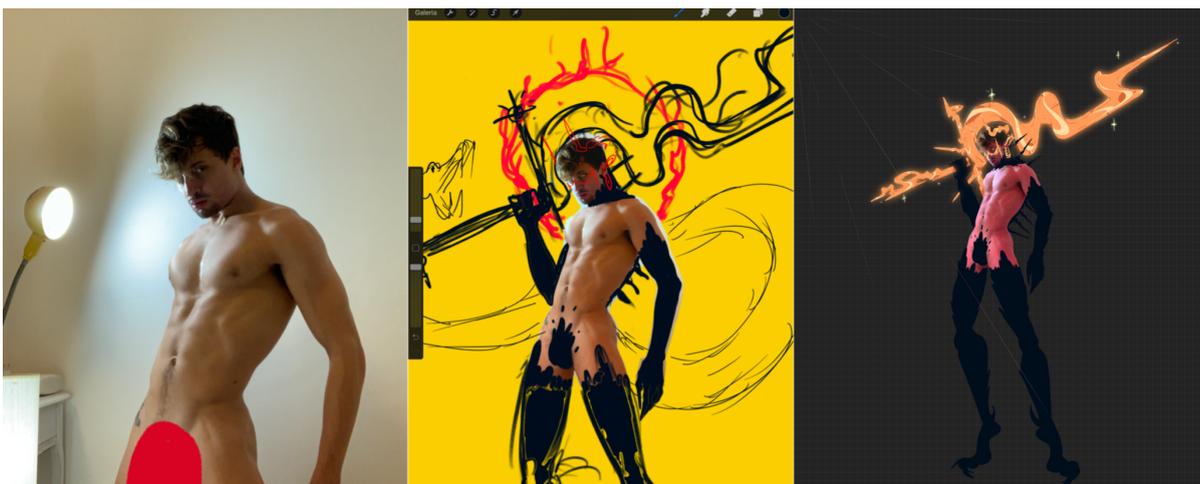


Figura 43: Etapas de desenvolvimento para técnica de intervenção em fotografia com ilustração.

- **Resultado:**



Figura 44: Ilustração finalizada.

5.1.2 Desdobramentos da ilustração:

Após feita a ilustração principal, foi pensado uma segunda complementar usando a mesma técnica de intervenção, mostrado nas figuras abaixo:

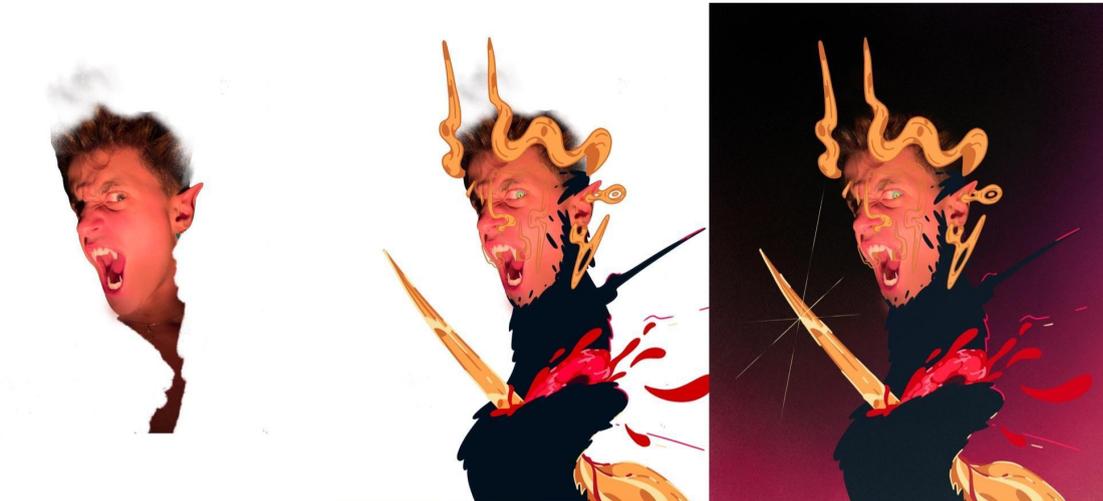


Figura 45: Etapas de desenvolvimento para técnica de intervenção em fotografia com ilustração.

- Resultado:

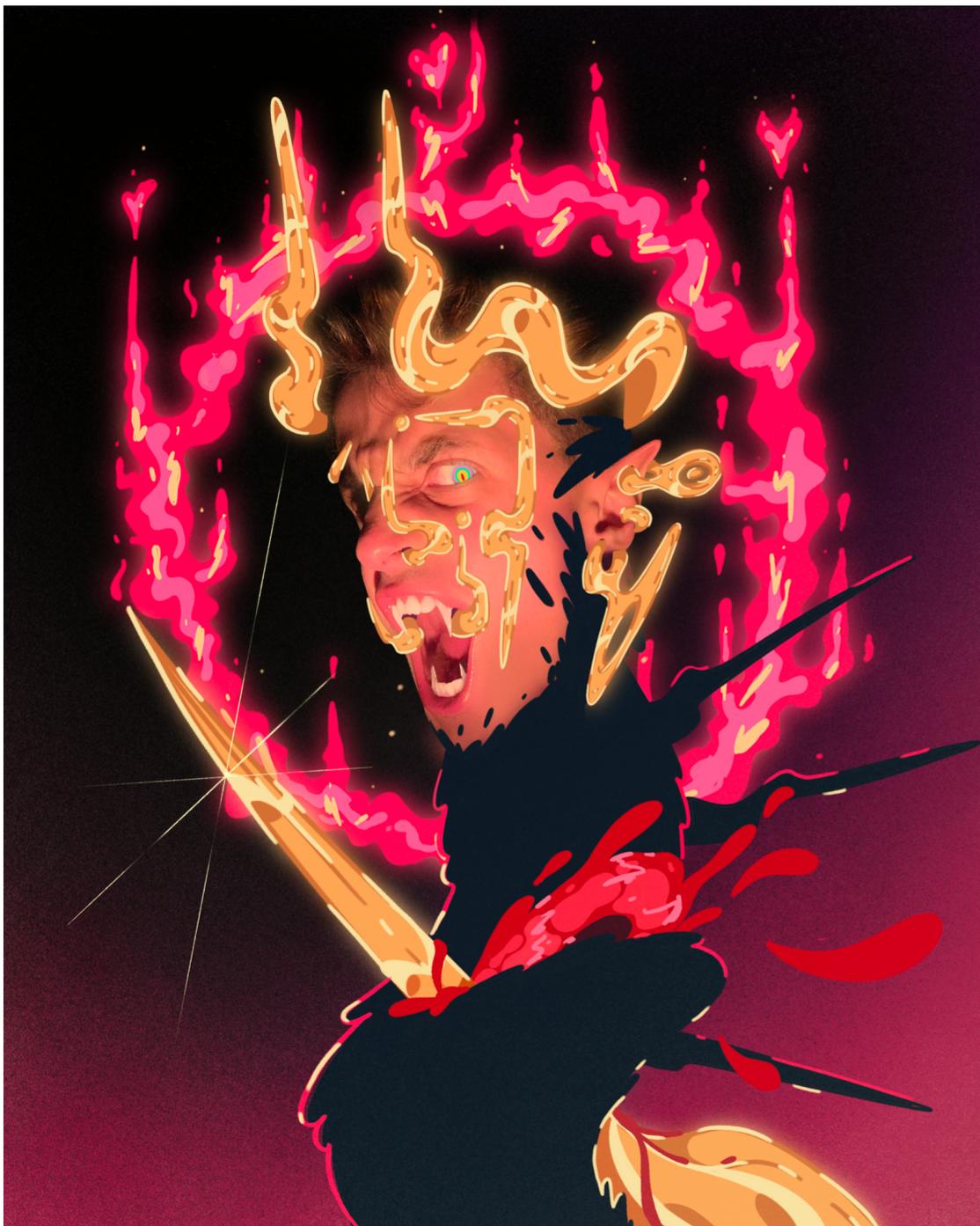


Figura 46: Ilustração finalizada.

Foram criados também alguns desdobramentos em cima da estética das ilustrações acima, com o intuito de completar as técnicas exploradas, como mostra a figura 48.



Figura 47: Desdobramentos dos elementos ilustrativos.

5.2 Ilustrações para o Lado B

Para o Lado B, foi desenvolvida uma ilustração com referência nos spreads do "Codex Seraphinianus" (1981) de Luigi Seraphini, livro citado anteriormente neste PCC.



Figuras 48 e 49: Imagens de spreads do Codex Seraphinianus.

Se utilizando da estética de ilustração científica que o livro traz, o pôster foi montado de forma a lembrar um estudo de anatomia, tendo os textos puxados das partes principais do corpo e uma figura central, representando o corpo que está sendo estudado.

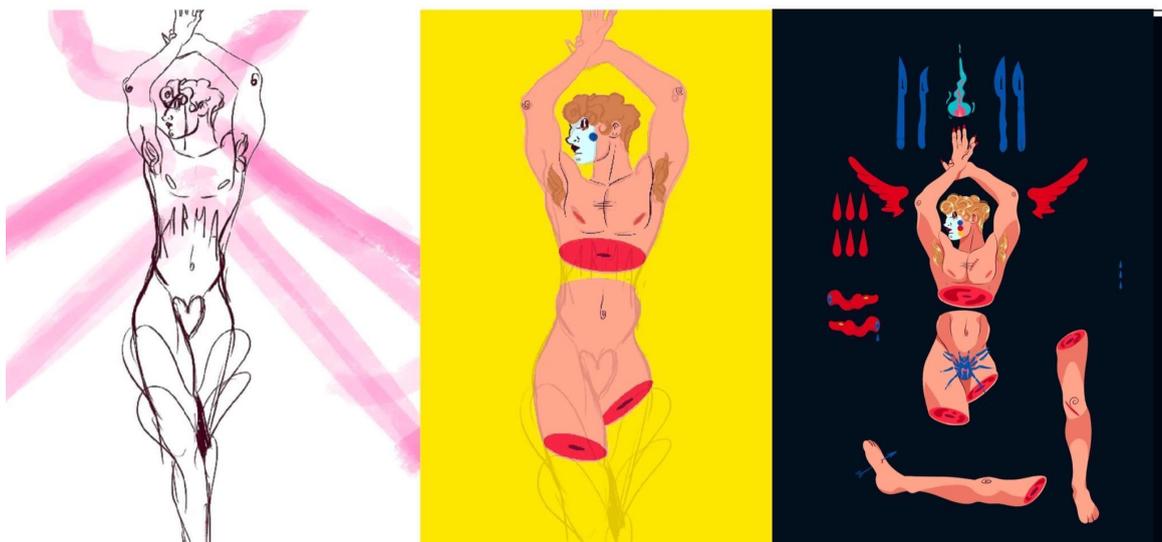


Figura 50: Etapas de desenvolvimento.

- Resultado:

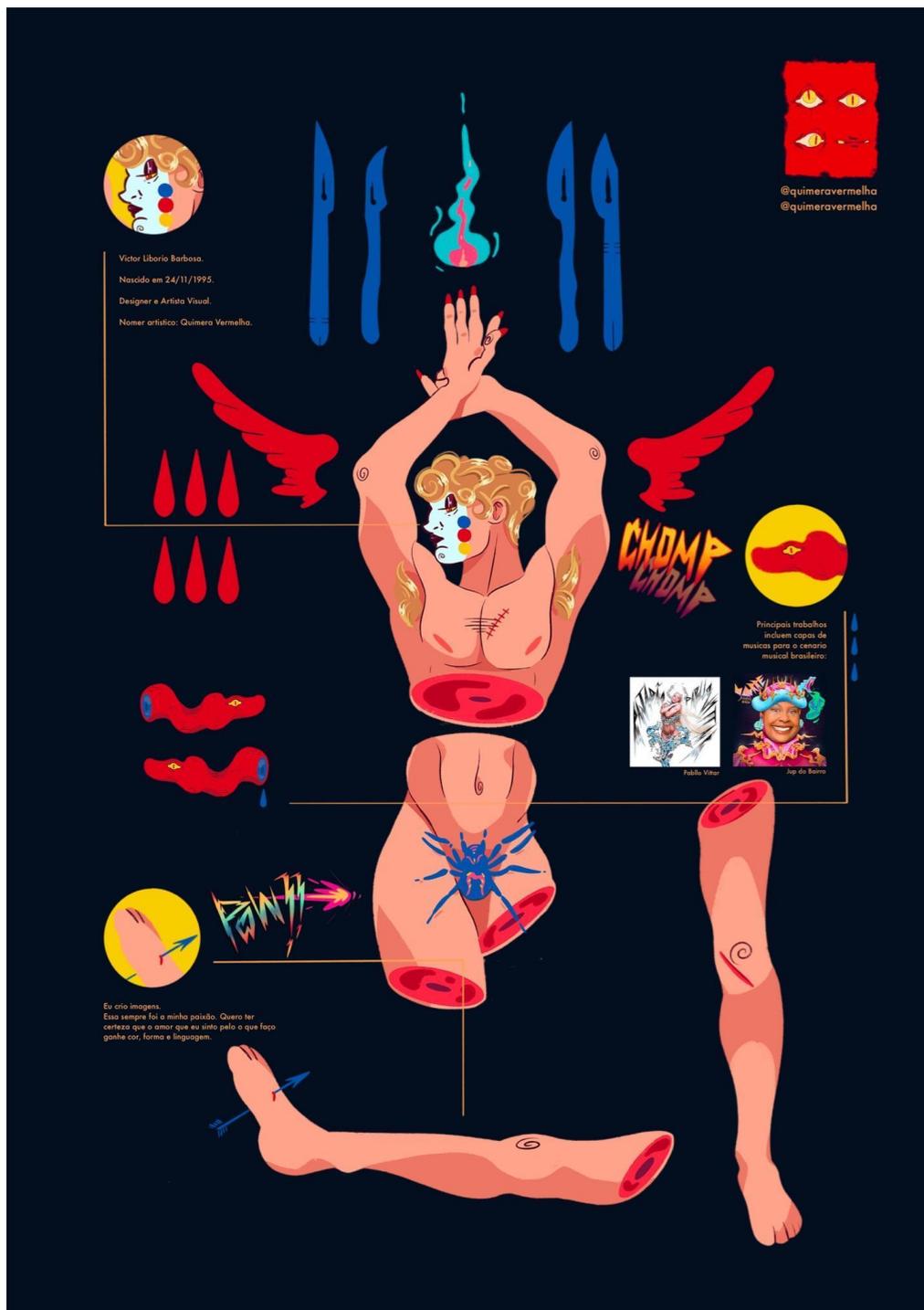


Figura 51: Ilustração finalizada.

Para os textos contidos foi utilizado a tipografia Futura, definida por um processo de escolha tipográfica como descrito anteriormente neste PCC, em tamanho 14.

O conteúdo destes textos devem ser objetivos, devido a característica de anatomia da ilustração, foi decidido colocar alguns dados mais concretos como nome, data de nascimento e profissão, lembrando uma ficha de identificação, junto de um breve testemunho pessoal sobre sua relação com ilustração e alguns dos principais trabalhos no mercado.

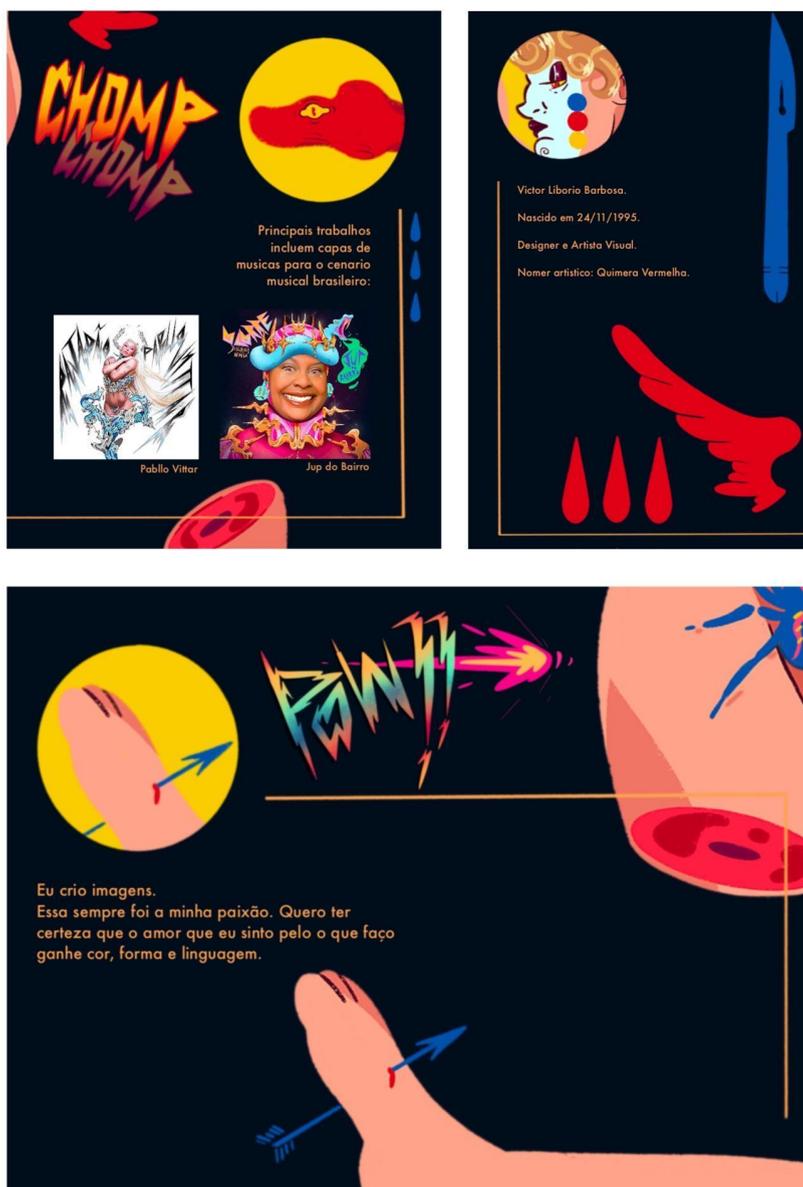


Figura 52: Isolamento das áreas de texto do layout B.

5.3 Desenho Planificado da Caixa

Este capítulo também pretende contemplar o desenho da caixa, feita pensada para armazenar e contemplar visualmente os materiais desenvolvidos. Assim, foi gerada a seguinte imagem planificada para esta, dando continuidade ao seu desenvolvimento do capítulo 4 e finalizada após as etapas de prototipagens, no capítulo 6:

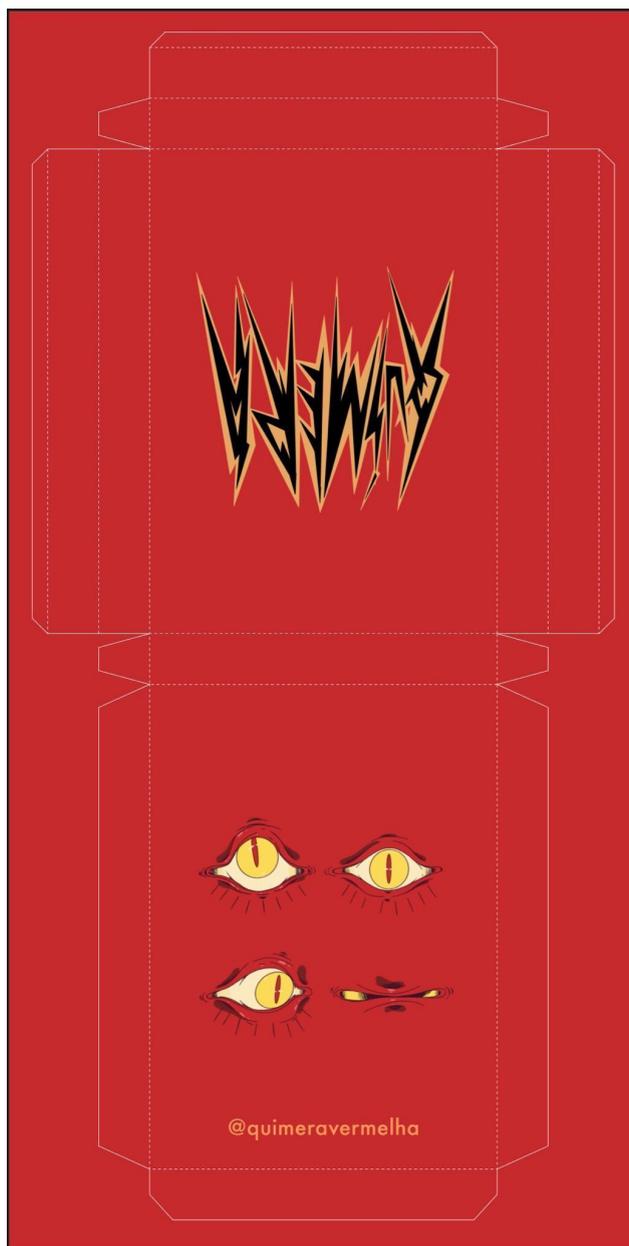


Figura 53: Imagem planificada da Caixa.

6. PROTOTIPAÇÃO

A prototipação foi considerada uma etapa essencial para se testar os layouts e sua relação com o material impresso antes da impressão final.

6.1 Protótipos Lado A e B

Após as etapas de desenvolvimento e desenvolvimento de ilustrações inéditas, foi gerado um primeiro protótipo para o lado A, já com as ilustrações inseridas no *layout*, impresso em folha A4 em uma impressora caseira:



Figura 54: Protótipo para o lado A.

Em seguida foi impresso um protótipo nos mesmos moldes do anterior para o lado B, e documentado então os dois:



Figura 55: Protótipo do lado B.

6.2 Protótipos posters A4

Como este portfólio não pretende alcançar um cliente específico, neste protótipo foram impressas ilustrações que, após pesquisa com profissionais da área e com o autor deste PCC, foram selecionadas para ganhar maior destaque. O critério para selecionar as ilustrações dos pôsteres avulsos deve ser baseado na área específica do cliente que está sendo prospectado.



Figura 56: Protótipo dos pôsteres A4.

6.3 Protótipo da Caixa

Para a construção da caixa foram feitos dois protótipos do modelo dela planejado e impresso nas mesmas condições dos demais protótipos.

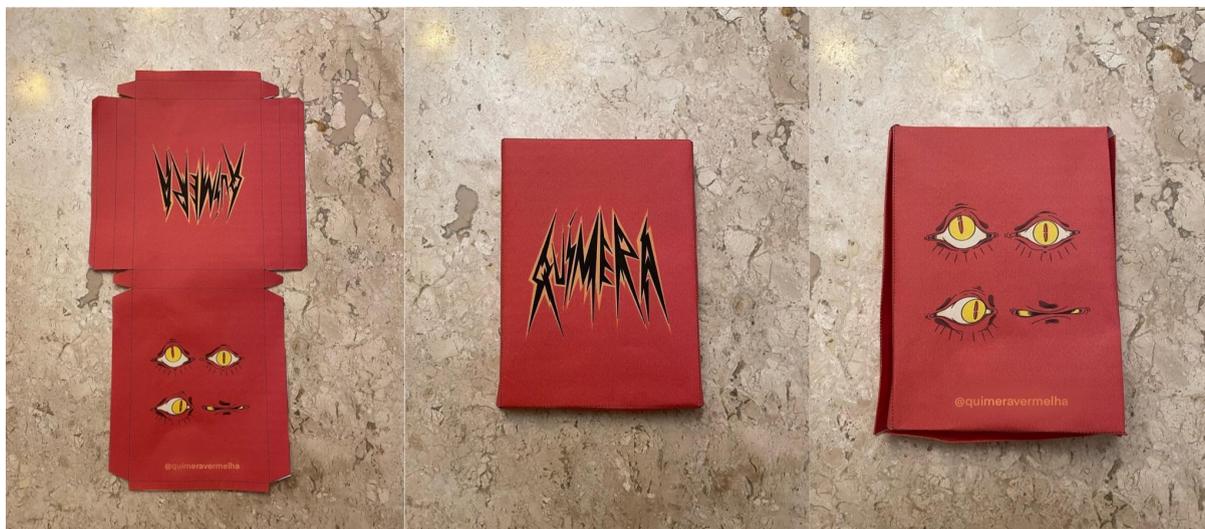


Figura 57: Protótipo da caixa em folha A4.

6.4 Protótipo em escala real

Para a documentação deste protótipo em tamanho real foi impresso, em uma gráfica rápida, os pôsteres avulsos impressos em papel couchê semi brilho de gramatura 210, e a caixa e o Poster A1 em papel fotográfico, em uma impressora plotter, como mostra os resultados das figuras abaixo:



Figura 58: Protótipo em escala real ao projeto.

Após então, a impressão do protótipo em escala real, foram feitas algumas observações:

1. O papel fotográfico se mostrou eficiente para a caixa, mas para o poster A1 recomenda-se um papel sulfite de gramatura 120 que permite as dobras e a colagem manual dos dois lados do poster A1. Os pôsteres A4 funcionam no papel couchê semi-brilho de gramatura maior que 120.
2. É importante documentar que em gráficas rápidas não se encontra com facilidade a impressão de posters A1 frente e verso com ambos os lados coloridos, apenas um. Então deve-se procurar imprimir os lados separados e colar de forma manual formando um único poster.

7. RESULTADO FINAL

7.1 Arquivos Digitais

Após as etapas descritas neste PCC, obteve-se os materiais finalizados, nas imagens abaixo estão representados os arquivos digitais finalizados de cada layout e ilustrações.

- Caixa



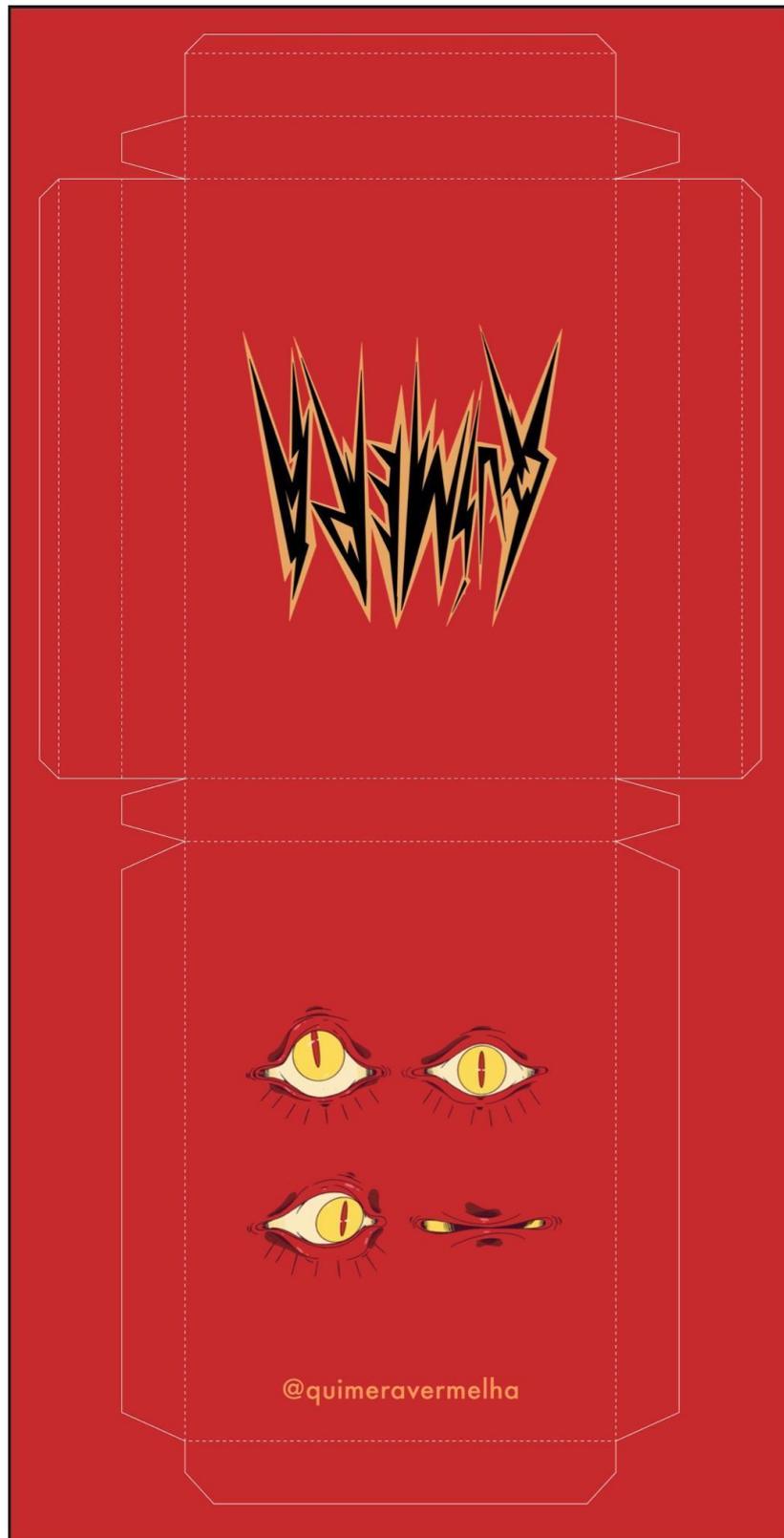


Figura 59 e 60: Arquivos finais para CAIXA.

- Pôsteres - A4

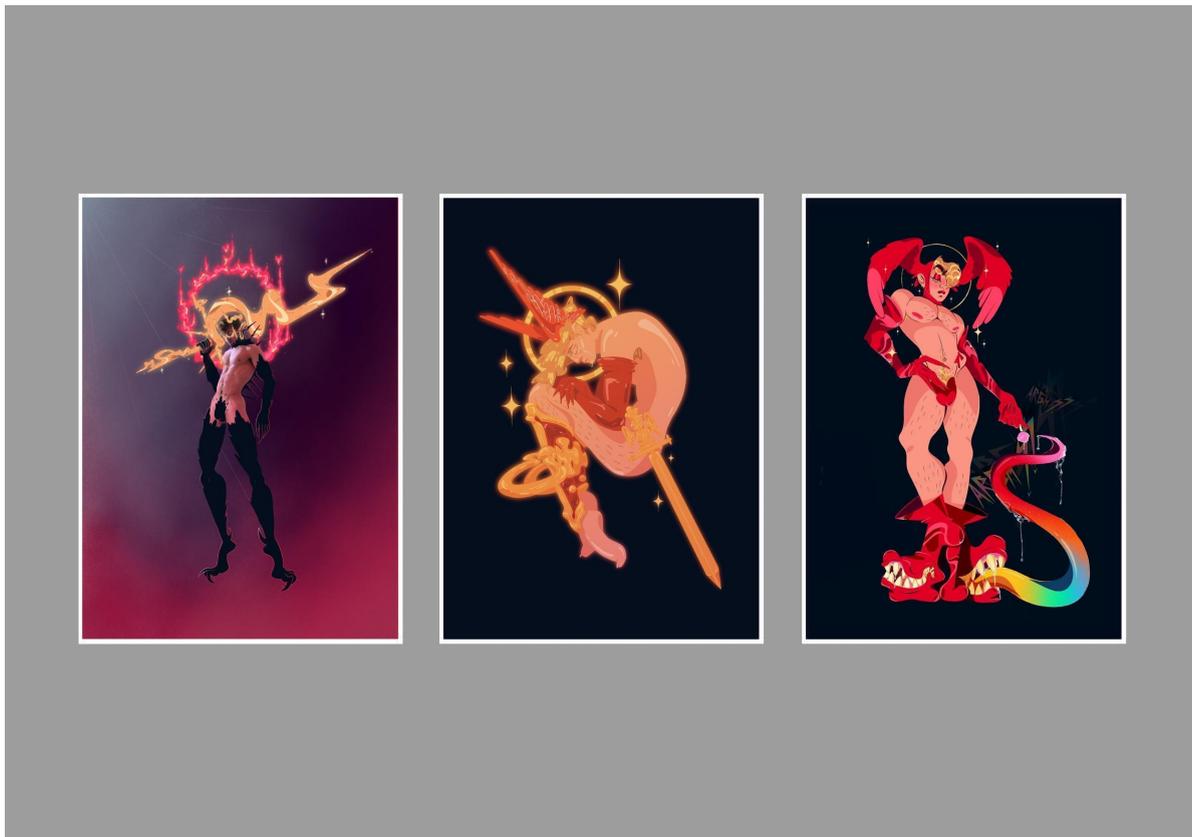


Figura 61: Arquivos finais para os posteres A4.

- Lado A

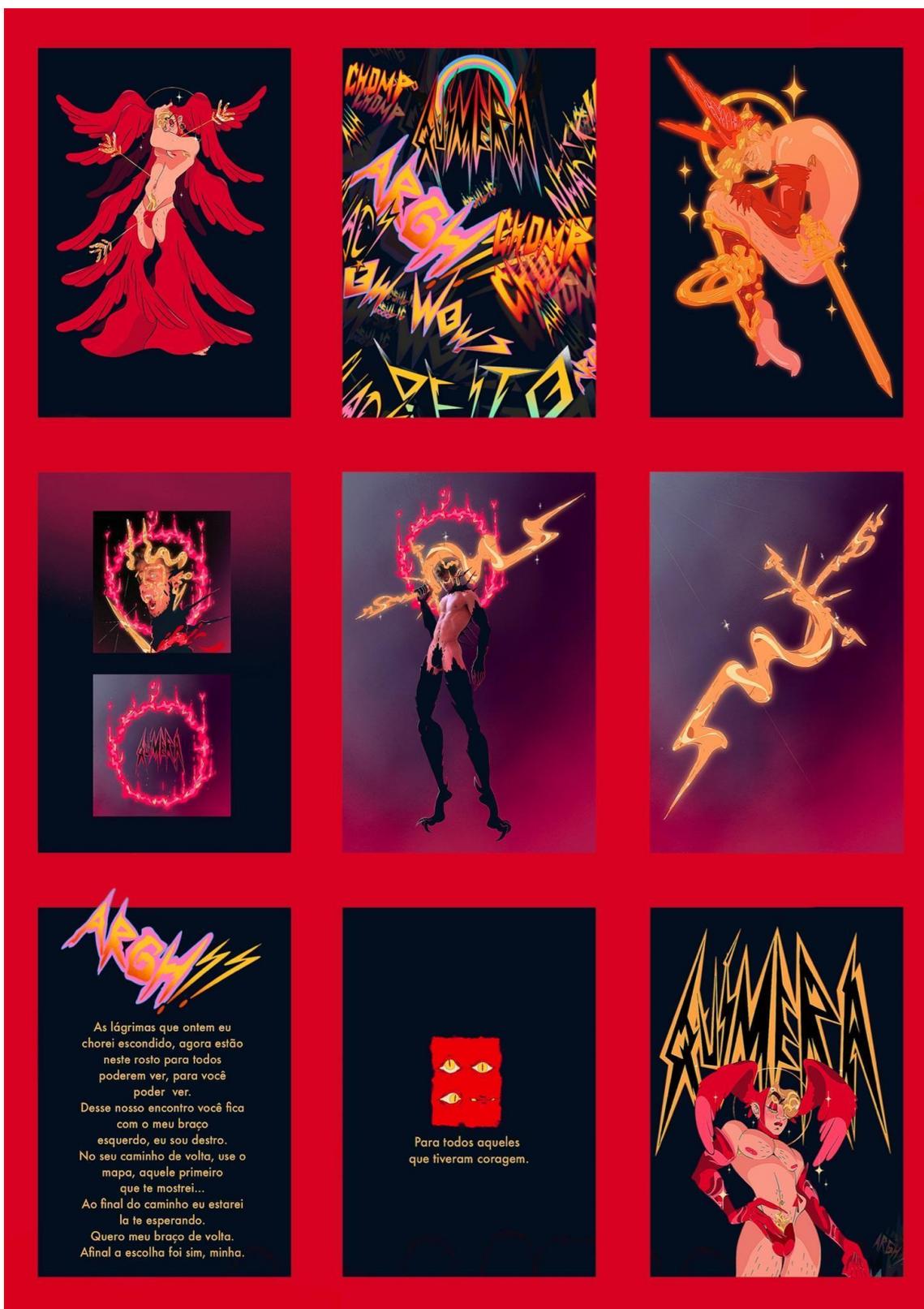


Figura 62: Arquivo final para o Lado A.

- Lado B

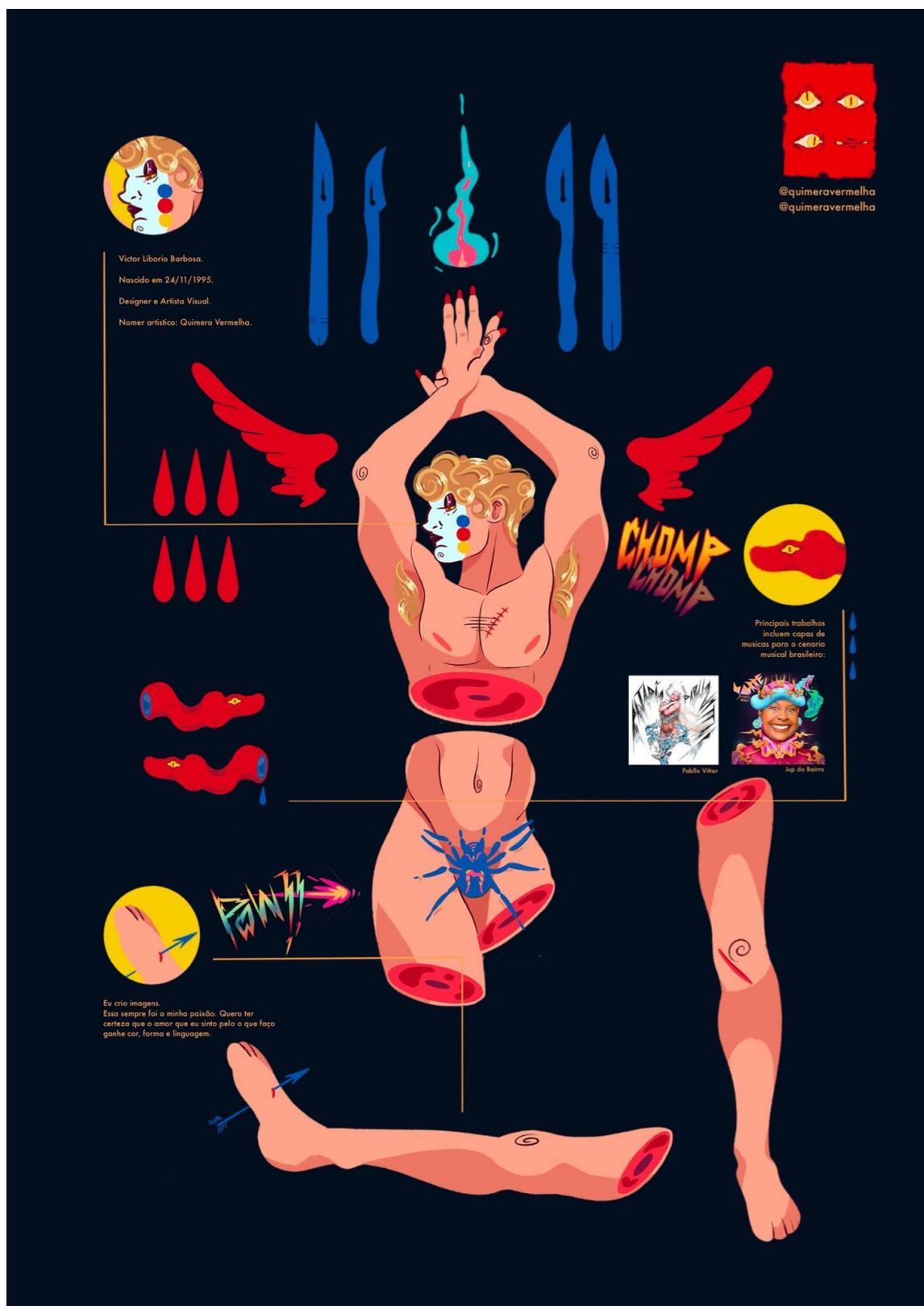


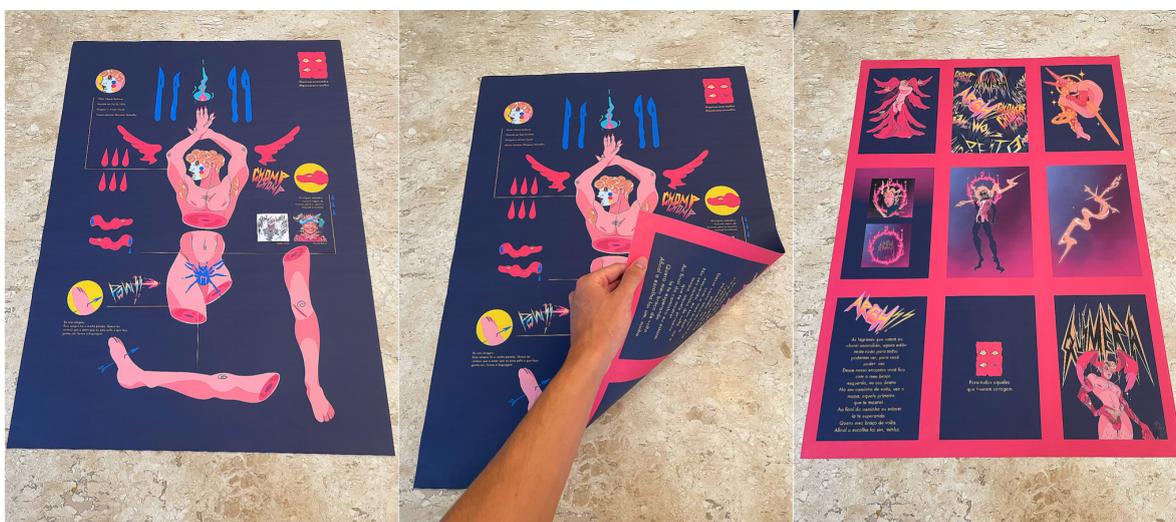
Figura 63: Arquivo final para o Lado B.

7.2 Portfólio impresso e especificações para impressão

Para documentar neste PCC os materiais foram impressos em uma única tiragem, mas o projeto pode e deve ser impresso em maiores tiragens de acordo com a demanda.

- **Poster A1**

Os lados foram impressos em uma folha de sulfite de gramatura 120, tamanho A1. Depois foram colados um ao outro manualmente documentado a seguir o seu resultado:



Figuras 64: Pôster A1, lados A e B, unidos de forma manual.

O resultado da colagem manual também se mostrou eficiente para as dobras, permitindo o material de alcançar o resultado proposto, como mostra a figura abaixo:



Figura 65: Pôster A1 dobrado.

- Pôster A4

Impressos em papel couchê 170g/m² fosco.



Figura 66: Posters A4 impressos.

- **Caixa**

A caixa foi impressa em um papel fotográfico e sua faca em uma papel sulfite de 120g/m², da mesma forma que o pôster A1 ambas as partes foram coladas manualmente e depois montadas. O material se mostrou eficiente para a construção da caixa e para o resultado final.



Figura 67: Caixa final impressa e montada.

- **Material Completo**

Para concluir os registros, o material completo contendo todos os itens idealizados nesse projeto foram impressos. Todos os resultados foram bem resolvidos e cumprem com o que lhes foi projetado.



Figura 68: Foto de todos os componentes do portfólio.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o modelo pronto e finalizado, vale ressaltar que o projeto pode ser aplicado por outros profissionais de ilustração, alterando as seguintes etapas em vermelho para que elas possam condizer com o corpo de trabalho deste profissional. Para isso foi pensado o seguinte fluxograma, indicando as etapas gerais desenvolvidas fixas (amarelo) e quais devem ser adaptadas(vermelho):

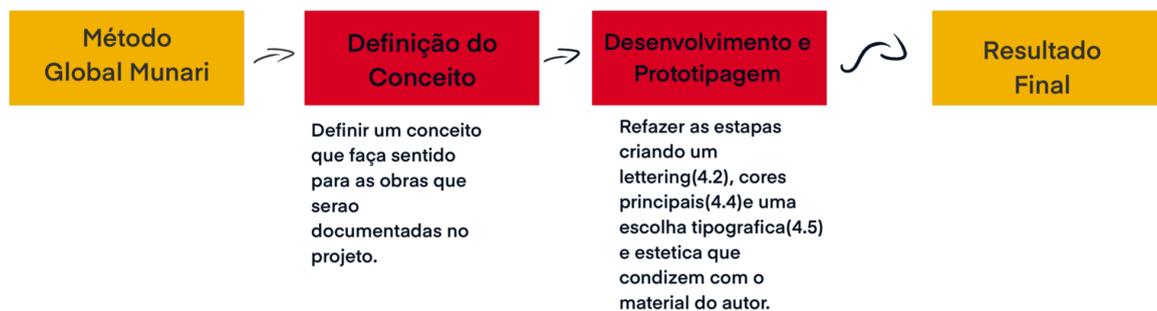


Figura 69: Fluxograma.

O material também permite que os textos sejam feitos em outros idiomas, cabendo então ao autor traduzir seus conteúdos para o idioma correspondente. Mas recomenda-se não ter mais de um simultaneamente para não gerar muito texto, atrapalhando a documentação das ilustrações.

Acredita-se que ao final deste estudo foi alcançado um modelo de portfólio para ilustradores que respeita os objetivos e referências iniciais podendo ser aplicado por outros profissionais da área que quiserem um portfólio criativo, tangível e que não é efêmero, já que pode ser utilizado como uma peça decorativa de alto impacto. Assim, este portfólio apresenta aspectos que o tornam exclusivo e o destacam de portfólios apenas digitais e, portanto, pode causar melhores impressões profissionais para a prospecção de clientes em um mercado competitivo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PANEK, Bernadette: **O LIVRO DE ARTISTA E O ESPAÇO DA ARTE**. Paraná, 2005.

SILVEIRA, Paulo: **O LIVRO DE ARTISTA COMO ASSUNTO ACADÊMICO**. Lisboa, SECTION, 2012.

MONTOZA, Georgrafia; ARAUJO, Zilda: **PORTFOLIO: CONCEITOS BÁSICOS E INDICAÇÕES PARA UTILIZAÇÃO**. Londrina, Estudos em avaliação educacional, 2006.

WATERMAN, M. A: *Teaching portfólios for summative and peer evaluation*. In: **AMERICAN ASSOCIATION FOR HIGHER EDUCATION CONFERENCE ON ASSESSMENT FOR HIGHER EDUCATION**. San Francisco, 1991. Paper presented.

MUNARI, Bruno: **DAS COISAS NASCEM AS COISAS**. Martins Fontes, 2002.

MELLO, Willyams: **Proposta de um método aberto de projeto de produto - três alternativas de criação**. São Paulo, 2011.

MEÜRER, Mary; GONÇALVES, Berenice: **Modelo de apoio à seleção tipográfica no contexto do design editorial**. Revista Design e Tecnologia, 2019.

FRASER, Tom; BANKS Adam: **O GUIA COMPLETO DA COR**. São Paulo, SENAC, 2007.

BONETTE, Luzia; VOSGERAU Dilmeire: **O plágio por meio da internet: uma questão ética presente desde o ensino médio**. Marília, Educação em revista, 2010.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. 2. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

APÊNDICE A - ARQUIVOS PDF