

RELATO DE UM PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO: INLUSTRAÇÕES DA CARTILHA DA INDÚSTRIA

SANTOS, Cícera Dark Silva dos¹

Curso Bacharelado em Design,
Universidade Federal do Cariri
Dark_siilva@hotmail.com

ARAÚJO, Manoel Deisson Xenofonte²

Curso Bacharelado em Design,
Universidade Federal do Cariri
Deisson.araujo@ufca.edu.br

Resumo

O presente trabalho tem como finalidade retratar de forma breve a criação e o desenvolvimento de ilustrações para uma cartilha que visa instruir as pessoas que trabalham em indústria na região do Cariri acerca do contexto da covid-19. Nesse contexto, o foco é apresentar o processo de criação e aprendizagem dos alunos a partir da elaboração de ilustrações supervisionada no âmbito do Programa de Educação Tutorial - PET Design do curso de design da Universidade Federal do Cariri, e, por sua vez, o resultado final obtido mediante estudos e orientação dos tutores.

Palavras-chave: Ilustrações; Imagem; Esboço; Covid 19.

1 INTRODUÇÃO

Diante de inúmeros desafios encontrados durante o período pandêmico da Covid-19, destaca-se a necessidade de informar, conscientizar e engajar a população sobre a gravidade da doença e sobre medidas preventivas de contágio. Existem ainda outras necessidades relacionadas à adaptação das atividades comerciais e industriais neste contexto, pois diversos ramos industriais continuaram suas ações mesmo em condições restritivas.

Nesse sentido, conscientizar e engajar os funcionários do local torna-se uma tarefa que demanda muita atenção à função comunicativa da peça gráfica, sendo necessário recorrer por vezes a ilustrações que complementam a informação verbal e atraem a atenção do observador de uma maneira por vezes mais eficiente.

Assim, o presente trabalho visa apresentar o desenvolvimento de ilustrações para uma cartilha voltada ao setor industrial com informações relevantes sobre as precauções necessárias ao ambiente de trabalho diante do contexto pandêmico. Tal ação parte de uma demanda solicitada ao PET (Programa de Educação Tutorial) do curso de design da Universidade Federal

do Cariri, que conta com várias etapas diversas até a finalização do projeto final, o qual até o momento da escrita deste projeto ainda se encontra em andamento. Descreveremos a seguir o processo criativo realizado acerca das ilustrações utilizadas na referida cartilha.

2 DESENVOLVIMENTO

O processo de desenvolvimento das ilustrações da cartilha da indústria originou-se da necessidade de orientar as pessoas que trabalham na indústria sobre medidas de prevenção ao covid-19. Nessa perspectiva, tivemos várias reuniões para discutir o assunto, reuniões estas que foram realizadas através de videochamadas pelo *Google Meet*. Na primeira reunião, que chamamos de *briefing*, fomos informados da necessidade das imagens que seriam criadas, a intenção por trás delas e o público alvo. Com o *briefing* em mãos partimos para as pesquisas de imagens e referências que nos auxiliariam na criação das ilustrações, mas também nos atentamos a pesquisar sobre marketing, mercado exterior, mix de produtos, inovação e vendas para entender melhor como funciona esse universo e fazer uma melhor representação deles nas ilustrações.

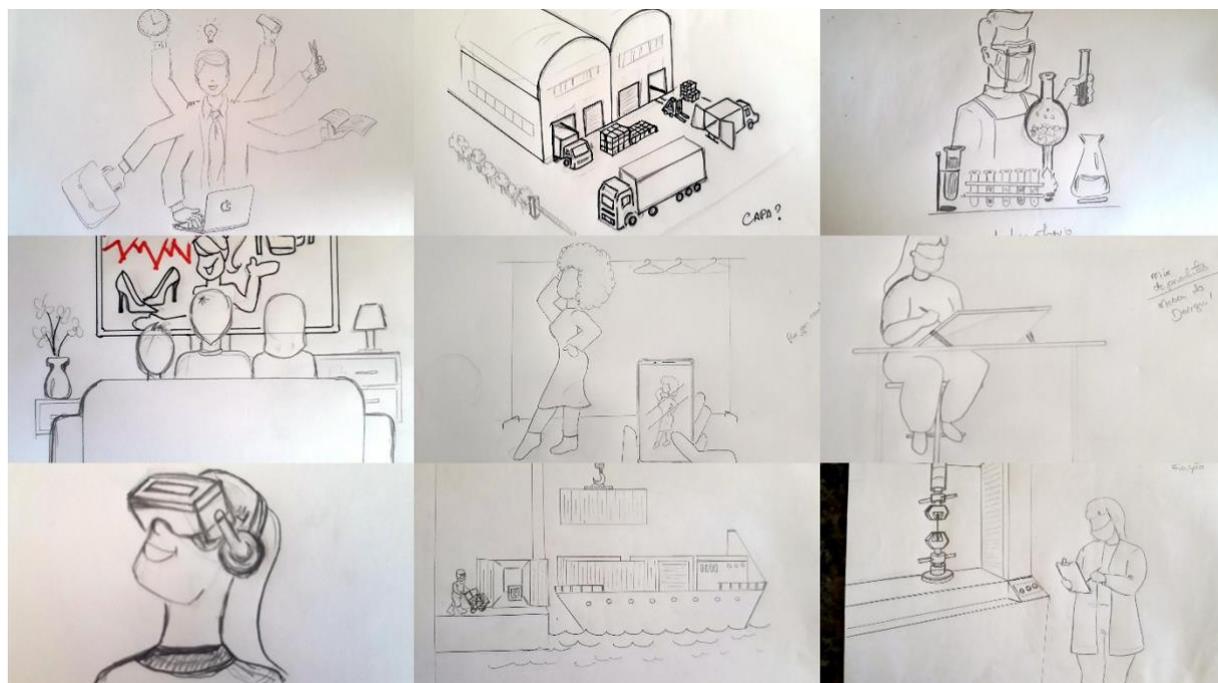
A partir dessa fase inspiradora, começamos a rabiscar nossas ideias, fazendo os traçados iniciais. Essa fase foi muito importante por que foi aqui que definimos os esboços das ilustrações que se tornariam o produto final do trabalho apresentado. É válido salientar que os rabiscos no papel também são de importância porque nos permitem visualizar melhor o desenho e a composição antes de levá-lo para o computador.

Uma vez definido os esboços, chega a hora de renderizar as imagens. O Dicio, dicionário online de Português define renderizar como “tornar permanente um trabalho de processamento digital”. Esse processamento acontece de forma mais rápida quando se dispõe de uma mesa digitalizadora. Contudo, como não era o nosso caso, passamos os esboços em meio tradicional para o digital com o auxílio do celular, tirando fotos dos esboços feitos à mão e transferindo por meio de um cabo para o computador.

O software escolhido para manipulação das imagens foi o *Adobe Illustrator*, esse foi o software que se adaptou melhor aos petianos (participantes bolsistas do Programa de Educação Tutorial - PET Design) envolvidos na demanda, ou melhor, para alguns mais e outros menos. Entretanto, nesse sentido, houve muita parceria entre o grupo, pois aqueles que dominavam mais o programa *Illustrator* acabaram ajudando aqueles que tinham menos domínio, gerando, assim, um ambiente agregador e disseminador de conhecimento dentro da equipe. Além do mais, foram realizadas também muitas reuniões para a definição de quais esboços ganhariam *line* e posteriormente colorização.

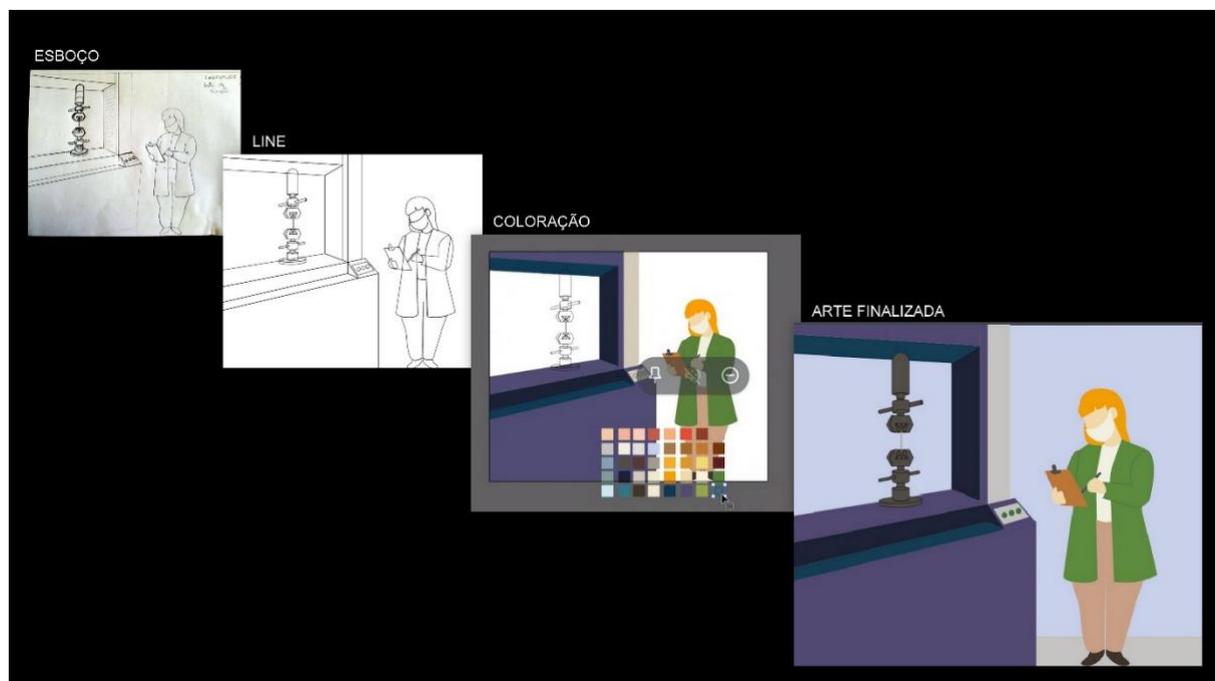
No que diz respeito a colorização tivemos todos os cuidados possíveis, analisando a intenção e o público-alvo, de modo que as cores fossem harmoniosas e marcantes. Sempre tivemos muito cuidado em todas as escolhas pois sabemos da importância de uma boa ilustração. Como explica Bruno Porto (2001, p. 47) a boa ilustração representa o visual e também dialoga com o texto, questiona, reformula, sintetiza e acrescenta ao que já foi escrito, possibilitando ao leitor uma leitura rica e completa.

Figura 1 Esboços iniciais



Fonte 1 A autora

Figura 2 Desenvolvimento das ilustrações.



Fonte 2 Equipe Pet

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto em si se justifica pela necessidade de informações palatáveis para o público em questão. Nessa perspectiva, mesmo que a demanda não tenha sido concluída, considero que tivemos nosso resultado alcançado partindo do princípio que tivemos a somatória de vários aprendizados por meio dessa demanda até o presente momento. Aprendizados esses que vão desde a criação das imagens por meio de rascunhos e rabiscos ao desenvolvimento e melhor desenvoltura em trabalhar imagens com o software Adobe Illustrator. Além disso, adquirimos maiores conhecimentos sobre proteção e prevenção a covid-19.

Após todo o processo e desenvolvimento das ilustrações chegamos ao resultado da figura 3, resultado esse de muita pesquisa e empenho para entender como funcionava todo o universo que envolve a indústria, e assim fazer uma legítima representação do que os textos contidos na cartilha queriam passar para o público alvo. Tudo isso, levando em consideração que a ilustração é uma porta de contato com as artes e oferece ao leitor uma rica bagagem de informações que instiga a imaginação e estimula ao conhecimento. Em suma, a experiência de desenvolver as ilustrações foi bastante enriquecedora, considerando todos os conhecimentos adquiridos pelos bolsistas envolvidos no projeto.

Figura 3 Ilustrações finalizadas.



Fonte 3 Equipe Pet

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o estudo feito sobre ilustrações e todo o universo que envolve a indústria foi de grande importância para o aprendizado e capacitação dos petianos envolvidos ainda que não tenha havido a conclusão da demanda. Ressalto ainda que essa experiência nos mostrou o importante papel do design frente ao contexto pandêmico, com diversas demandas, de vários setores. Há de se perceber que diante do contexto em que passamos, o esmero no tratamento da informação apresentada é fundamental para conscientizar o leitor e contribuir para o enfrentamento da pandemia. Espero que esse projeto seja útil para orientar projetos futuros.

REFERÊNCIAS

DICIO, **dicionário de língua portuguesa** (on-line), disponível em: <https://www.dicio.com.br/renderizar/>. Acesso em 09/02/2021.

PORTO, Bruno. **Quando a ilustração faz a ponte entre desenho e design**. Revista Design Gráfico, ano 6, nº 54, 2001, p. 46-47.