

DIAGRAMAÇÃO DE CARTILHA DE INGLÊS PARA TRABALHADORES DO SETOR DE TURISMO

MASCARENHAS, José Pedro Oliveira¹

Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Artes,
jose.pedro@aluno.ufca.edu.br

ARAÚJO, Manoel Deisson Xenofonte²

Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Artes,
deisson.araujo@ufca.edu.br

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo apresentar o relato de experiência do desenvolvimento da cartilha de introdução à língua inglesa voltada para trabalhadores do setor de turismo na região do Cariri cearense. O foco aqui apresentado é na área de diagramação, envolvendo todo o processo desde a busca de referências até a apresentação do produto final. A cartilha é fruto de uma parceria entre o Geopark Araripe e o Programa de Educação Tutorial do curso de Design da Universidade Federal do Cariri e é intitulada: MY CARIRI: Inglês para Turismo Receptivo no território do Geopark Araripe.

Palavras-chave: Diagramação. Editoração. Inglês. Turismo. Cartilha.

1 INTRODUÇÃO

Este é o relato de experiência em relação ao projeto da cartilha “My Cariri: Inglês para Turismo Receptivo no território do Geopark Araripe”, realizado por bolsistas do Programa de Educação Tutorial do curso de Design da Universidade Federal do Cariri (Cambada PET Design), com foco na etapa de pesquisa de campo e no processo de diagramação. Esta cartilha foi desenvolvida a partir de uma demanda trazida pelo Michel Macêdo, Professor de Literatura Inglesa do curso de Letras da Universidade Regional do Cariri (URCA) e Coordenador do Setor de Comunicação do Geopark Araripe, que estava concluindo seu Mestrado Profissional em Educação e tinha como objeto de estudo a cartilha.

A cartilha consiste em acompanhar a história de alguns personagens: uma família de quatro pessoas negras originárias dos Estados Unidos da América, um casal composto por um alemão e um indiano cego, acompanhados de um guia de turismo local. A escolha destes personagens tem o objetivo de representar diversidade de pessoas. Ao decorrer das visitas e atividades dos turistas são apresentados conceitos, vocábulos e expressões juntamente com ilustrações e esquemas para ajudar a prender a atenção do leitor, tornando assim o aprendizado mais dinâmico e eficiente.

O projeto foi desenvolvido pelos petianos a partir da divisão de alguns elementos de pesquisa e design gráfico: Ana Giselly dos Santos ficou responsável pelas cores e ícones; Isadora Silva pelos ícones; Kalígia Siqueira na curadoria, ícones e mapa; Letícia Lima na pesquisa; Sávio Araújo no design e criação de personagens, arte, rascunhos e capa; e José Pedro, autor deste trabalho, na pesquisa, diagramação e letreiramento. Todo o processo foi coordenado pelos tutores Clécio de Lacerda e Isaac Brito.

1 Apoiado financeiramente com uma bolsa da UFCA no Programa de Educação Tutorial/PROGRAD.

2 Professor orientador

O objetivo geral do trabalho foi desenvolver um projeto editorial que contribuísse para a melhoria do setor de turismo caririense. Os objetivos específicos consistiam em continuar a parceria entre o Cambada PET Design e Geopark Araripe, colocar em prática os conhecimentos adquiridos no curso, aprender e exercitar softwares de design gráfico e simular a divisão de trabalho em um projeto editorial profissional. Dessa maneira, o presente trabalho visa apresentar o trabalho realizado pelo autor na referida demanda, que consistia em colocar em prática os conhecimentos das áreas de design da informação, editoração e tipografia, aprender a utilizar os recursos do software Adobe InDesign e o trabalho em equipe.

2 DESENVOLVIMENTO

O início do projeto deu-se com uma reunião realizada em Dezembro de 2019 para realizar o briefing, resumo de tudo o que estava sendo requisitado e de informações básicas que são colocados em um documento para guiar a progressão das atividades, junto ao responsável pela demanda, o Professor Michel Macêdo. Depois foi realizada uma reunião interna no PET para revisar o briefing, expressar as primeiras impressões e ideias para o projeto e dividir a equipe em suas atribuições.

Foram marcadas visitas aos Geossítios do Geopark Araripe nos dias 15 e 16 de janeiro de 2020, guiadas pelo Professor Michel Macêdo e com a participação dos bolsistas Letícia Lima e José Pedro, com o objetivo de fotografar e analisar os locais que seriam retratados no enredo dos quadrinhos ilustrativos presentes na cartilha. O intuito é que, ao ver um local conhecido, fazendo com que a imersividade do leitor na história possa aumentar, ajudando a manter o aprendizado da nova língua mais interessante.

Com os registros fotográficos dos Geossítios, a parte da equipe responsável pelo desenvolvimento da história em quadrinhos poderia começar a trabalhar os cenários e o enredo. Já para a parte de diagramação começa um processo diferente.

A diagramação serve para estruturar a informação em uma página, imprescindível para garantir a transmissão da mensagem de forma eficiente e adequada. Por trás de toda página bem diagramada existe uma grade de linhas que garantem os devidos espaçamentos entre os elementos, sejam textos ou imagens. Mas, antes de elaborar essa grade é necessário saber da natureza do projeto, público-alvo, formato do produto final, materiais e orçamento disponíveis, entre outros fatores. Dessa forma, a etapa de diagramação se inicia com a análise do briefing, levando em consideração esses fatores.

A natureza do projeto seria resultar em um material educativo, com o público-alvo de trabalhadores do setor de turismo do Cariri cearense (e potencialmente para todo o setor de serviços), em formato de uma cartilha colorida com as páginas de tamanho A5 (metade de uma folha de ofício, aproximadamente), com materiais comuns para esse tipo de impressão, mas dependendo do orçamento a ser confirmado após a liberação de verba para a impressão por parte do Geopark Araripe. Estes recortes já são suficientes para dar início à próxima etapa.

Nesta etapa do desenvolvimento do projeto, por conta das medidas de isolamento social em decorrência da pandemia da Covid-19, o trabalho teve que ser adaptado para reuniões remotas. Nesse sentido, outro ponto muito impactado foi a busca por referências, visto que os livros da biblioteca não estavam mais disponíveis para consulta, sendo a pesquisa sobre o tema adaptadas para orientação com os tutores e pesquisas na internet.

Sobre os estudos necessários para a realização deste trabalho, as principais fontes foram vídeos sobre Editoração com conceitos e ferramentas, e tutoriais do software profissional Adobe InDesign utilizado desde os testes até a finalização do projeto.

É sempre importante ver o que já foi feito no estilo do trabalho em desenvolvimento, ou seja, buscar referências. Para isso, foi feita uma pesquisa na plataforma Behance sobre materiais didáticos para língua inglesa e outros que utilizassem ilustrações como ferramenta. No entanto, durante as buscas a maioria dos materiais que mais atendiam esses requisitos eram voltados para crianças. Então outro tipo de material que ajudou muito foram guias de turismo ilustrados, porque estavam próximos da temática e eram voltados para o público adulto. Para cada material foram separadas as partes que melhor serviriam de base para o projeto. Com essas partes foi elaborado um painel com as seguintes seções: quadrinhos e ilustrações, abertura de capítulos, tipografia, elementos esquemáticos e capa.

Figura 2 – Painel de referências - Tipografia.



Agora as decisões e os testes em relação à diagramação começaram. Os primeiros elementos a serem decididos eram as tipografias, presentes na capa, nos balões de fala dos quadrinhos, nos títulos, corpo de texto e nas legendas das imagens. Pelo que foi possível perceber nas referências para os quadrinhos, vimos que seria interessante manter uma estética de um formato de letra em estilo manuscrito com muitas formas circulares, algo já comum no universo dos quadrinhos; já para o restante do texto o que mais se adequaria era uma fonte serifada, sem formas muito finas e pontudas, que também conseguisse manter uma relação com a fonte usada nos balões de fala.

Para fim de fazer um estudo de tipografias, foi elaborado um teste de tipografias. Primeiro foi feita uma busca no site Google Fonts, onde as fontes possuem licença livre e gratuita, ideais para o respeito dos direitos autorais, de fontes que se adequassem aos requisitos citados anteriormente. Com essas opções foi montado uma simulação de uma página da cartilha com diferentes tamanhos e pesos para as diferentes aplicações necessárias. Este teste foi impresso para analisar os tamanhos e pesos, e posteriormente compartilhado com toda a equipe para relatarem suas impressões sobre os tipos selecionados. As tipografias selecionadas foram a Inika, a Solway e a Banlsamiq Sans.

Figura 3 – Teste de tipografia.



Com o principal elemento da editoração selecionado, se deu início à construção da grade, para guiar todas as posições e espaçamentos. Para fazer isso é necessário saber o que seria inserido na cartilha, todas as imagens e todos os textos. O Professor Michel Macêdo elaborou um roteiro das lições a serem produzidas, foi realizada uma decupagem no que é

conhecida no Design Editorial como boneca, basicamente um rascunho no qual são feitas caixas em uma folha para começar a dividir o espaço para cada elemento. Ele naturalmente não tem muitos detalhes com o intuito de ser mais rápido de ser feito, dessa forma ajuda a dar uma primeira noção de quantas páginas serão necessárias, qual o espaço disponível em cada uma delas, a ordem dos elementos e seus espaçamentos, sempre pensando nas necessidades do usuário e do projeto.

A primeira parte definida foi o tamanho das margens internas e externas, estabelecidas em 10 mm, o ideal seria que fossem um pouco maiores, mas a quantidade de informações e seus tamanhos pesaram nessa decisão. Depois foram separados os espaços em que ficariam os quadrinhos, maior elemento imagético, as quais na maioria das lições ocuparia uma página inteira. Estas duas medidas seriam imprescindíveis para os responsáveis pelos quadrinhos, para que mantivessem as principais informações dentro do espaço delimitado. Para os demais elementos basicamente foram feitos muitos e muitos testes para chegar nos tamanhos e posições finais, que precisavam ser funcionais e se comunicar entre si, para manter uma unidade por toda a cartilha. Assim como os testes de tipografia, estes também eram constantemente apresentados nas reuniões para que a equipe dessem seus feedbacks e também soubessem as dimensões que precisavam seguir. As ilustrações e os quadrinhos eram alocados na cartilha de acordo com que eram finalizados e os devidos ajustes eram feitos.

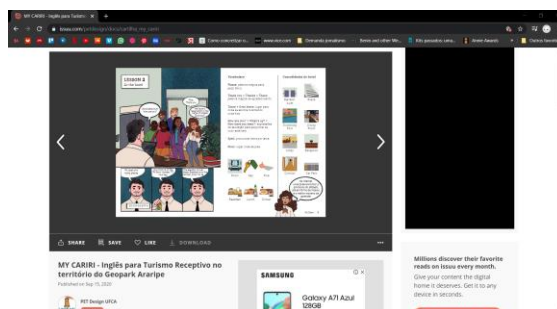
Figura 4 – Screenshot do Adobe InDesign registrado em 12 de janeiro de 2020.



Com as histórias em quadrinhos finalizadas era preciso colocar cada fala nos seus respectivos balões e quadros, de acordo com o que estava no roteiro.

Ao longo do processo o Professor Michel Macêdo esteve presente em alguns momentos para avaliar o andamento do projeto e indicar se estava sendo desenvolvido da maneira correta. Finalmente a cartilha estava finalizada e foi feita uma reunião para apresentar ao Professor. Com tudo aprovado, apenas alguns adendos que não estavam no roteiro foram indicados e posteriormente adicionados. Com isso, se deu início ao processo de registro do ISBN da cartilha, o que aconteceu sem problemas e foi também adicionado na contracapa. A publicação foi feita na plataforma digital ISSUU. A impressão será feita quando o Geopark Araripe liberar a verba, o que está dependendo não só de trâmites burocráticos normais, mas também do andamento da pandemia. Mas quando for acontecer a impressão, estaremos em contato com a gráfica para resolver possíveis problemas e garantir que o produto final saia como planejado.

Figura 4 – Screenshot do site ISSUU registrado em 12 de janeiro de 2020.



3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto deu muito trabalho para ser finalizado, mas foi um processo muito enriquecedor e satisfatório, principalmente porque o resultado final ficou ótimo. A disciplina de Design Editorial do curso de design da UFCA iniciou-se de maneira remota no semestre de 2021.1, contribuindo assim para o desenrolar da demanda. Os objetivos do projeto foram alcançados, apesar dos problemas ocasionados pelo distanciamento social, que afetaram muito o fluxo de trabalho, mas conseguimos contornar da melhor forma possível.

A pandemia trouxe muitos infortúnios para o projeto, mas o aprendizado forçado de como lidar com um trabalho multidisciplinar e com uma equipe separada geograficamente foi um bom treino para o que está sendo uma realidade de trabalho global, o trabalho remoto. Ademais, a cartilha vai chegar ao público em um momento de recuperação, no qual todo diferencial positivo para o setor de serviços será muito bem-vindo.

REFERÊNCIAS

GCFLEARNFREE.ORG. **Beginning Graphic Design: Layout & Composition**. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=a5KYIHNKQB8&list=PLOIwkOd-sT3x3rqRsXsa9kxbQRHV1hMrt&index=18>>. Acesso em: 12 jan. 2021.

ACADEMY, The Futur. **How to Create Design Systems in InDesign Tutorial**. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gYpPh1jTjmk>>. Acesso em: 12 jan. 2021.

MATTOS, WALTER. **Os segredos da harmonia no design de páginas**. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eVf3BAnneJQ&list=PL3KpIn6tI6Tk0Az7-c5V1xvjK17CkTQC2&index=2>>. Acesso em: 12 jan. 2021.

GOOGLE. **Google Fonts**: Browse Fonts, 2021. Página Inicial. Disponível em: <<https://fonts.google.com/>>. Acesso: 12 jan. 2021

BEHANCE. **Cartilha Turismo on Behance**, 2020. Página do painel semântico intitulado Cartilha Turismo do perfil José Pedro. Disponível em: <<https://www.behance.net/collection/177100971/Cartilha-Turismo>>. Acesso: 12 jan. de 2021.

ISSUU. **MY CARIRI**: Inglês para Turismo Receptivo no território do Geopark Araripe, 2021. Página de visualização do documento. Disponível em: <https://issuu.com/petdesign/docs/cartilha_my_cariri>. Acesso: 12 jan. de 2021.