

CRIANDO CARTAZ: OFICINA PARA DESIGNERS INICIANTES

ISABEL GALLI ROMAGNOLI¹; LUIZA DE HOLANDA MACEDO²; PROF.^a Dr.^a
HELENA DE ARAUJO NEVES³; PROF.^a Dr.^a PATRÍCIA LOPES DAMASCENO⁴

¹Universidade Federal de Pelotas - romagnoliisabel@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas - deholandaluiza@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas - profhelenaneves@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas - pldamasceno@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo proporcionar uma visão detalhada do processo de planejamento e criação do material instrucional elaborado para uma futura oficina de construção de cartazes que será promovida pela Empresa Júnior dos cursos de Design da UFPel: a Designeria. Tal oficina, que ocorrerá junto ao evento SulDesign, promovido pelos cursos de Design da UFPel, terá enfoque no desenvolvimento criativo e técnico dos alunos que se encontram nos primeiros semestres dos cursos de Design. O foco nesse público ocorre em função de não terem cursado ainda disciplinas projetuais, podendo estimular e propiciar que se aproximem do campo para o qual iniciaram sua formação. Além disso, a intenção será fornecer noções sobre fundamentos para criação de cartazes e ferramentas presentes em um *software* que os auxiliem futuramente.

A oficina será ministrada por duas estudantes que estão em semestres mais avançados no curso de Design Gráfico da UFPel, e ocorrerá em um laboratório do prédio dois do Centro de Artes, proporcionando um ambiente com acesso aos recursos necessários, como computadores e *software*, para a criação de cartazes. O *software* utilizado será o *Adobe Illustrator*.

Ao longo deste artigo serão destacados previamente os principais aspectos do processo que envolveram a criação e produção do material; as estratégias adotadas; as ferramentas utilizadas e as metodologias empregadas no acompanhamento da elaboração da *Oficina de Cartaz*.

2. METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa com caráter exploratório e revisão bibliográfica que abrangeu os conceitos de Design da Informação, fundamentos para a criação de cartaz, além de levantamento documental das obras do designer e artista multimídia Ismael Monticelli, que também atua com criação de cartazes.

Além disso, na oficina pretende-se explorar uma metodologia projetual adaptada de Rodolfo Fuentes (2009), que prevê três grandes fases — problema, criatividade e solução. Nessas, Fuentes (2009) define algumas etapas a serem seguidas, contudo não será focado o percurso completo dessas etapas, em função do tempo e do objetivo da oficina. Pretende-se seguir apenas alguns

passos, que serão apresentados aos participantes por meio de *slides*, quais sejam: 1ª etapa — *Definição do problema*, será a tarefa de criar um cartaz; 2ª etapa — *Compilação e análise de dados*, nesta será abordada uma compilação e análise de referências e, por fim, a 3ª etapa intitulada *Materiais e tecnologias, experimentação e desenhos construtivos*, na qual será proposto a criação do cartaz utilizando o *software* vetorial *Adobe Illustrator*. Nesta fase será exposto aos participantes desde a criação do arquivo até a sua finalização.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A oficina compreenderá dois momentos distintos: um teórico e outro prático. Na primeira fase será abordada a justificativa da peça a ser produzida, o fato de ser um cartaz. Na sequência serão explorados os conceitos que podem ser empregados na criação, trabalhando os seguintes princípios: *Eye Tracking* (mapeamento do caminho do olhar); *Grid* (organização e alinhamento) e Hierarquia (valor e importância). Esses princípios em acordo com os ideais de Ellen Lupton (2008) presentes no livro *Novos Fundamentos do Design* e também de Jennifer Visocky e Ken Visocky (2008) no livro *The Information Design Handbook*.

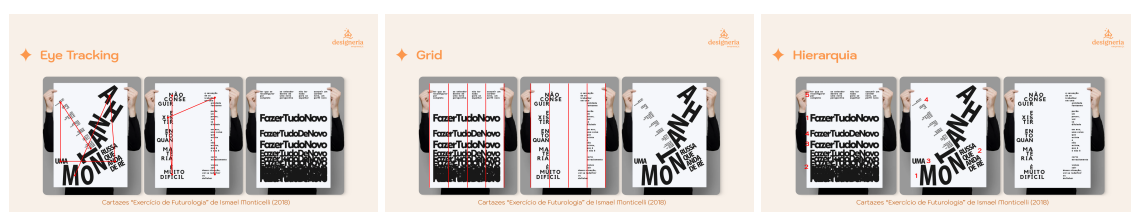
Essas definições também são apresentadas aos acadêmicos em disciplinas como Fundamentos da Linguagem Visual I e Design da Informação, primeiro e terceiro semestre respectivamente, sob enfoques diferentes e tendo por base bibliografia distintas.



Figuras 1 e 2 - Prancha 2 e 3 da apresentação da Oficina

Fonte: Dados da pesquisa

Os primeiros *slides da Oficina* serão ilustrados com cartazes criados para a exposição "Exercício de Futurologia" de Ismael Monticelli (2018), objetivando evidenciar os conceitos trabalhados em aplicações reais. Como pode-se observar, na terceira, quarta e quinta pranchas serão estudados o modo como olhar rastreia o layout (*Eye Tracking*) e apresentados os conceitos de *Grid* e Hierarquia, respectivamente, a partir de uma análise dos cartazes de Ismael Monticelli (2018).



Figuras 3, 4 e 5 - Pranchas 4, 5 e 6 da apresentação da Oficina

Fonte: Dados da pesquisa

Na segunda fase da oficina, será apresentado ao grupo o *briefing*, ou seja, a solicitação para a confecção dos cartazes. Esta fase terá início com a 1ª etapa da metodologia a *Definição do problema*. A proposta foi pensada entendendo que boa parte dos alunos que compõem o corpo estudantil da UFPel é natural de cidades vizinhas de Pelotas e até mesmo de outros Estados do Brasil. Dessa maneira, tendo como inspiração a música “Meu Lugar”, composta e interpretada pelo sambista brasileiro Arlindo Cruz, o tema da oficina estimulará que os alunos criem cartazes tipográficos, com ou sem elementos de apoio¹, utilizando frases ou palavras que respondam a seguinte pergunta: o que faz do meu lugar ser o meu lugar? A partir dessa pergunta, pretende-se estimular a criatividade e o sentimento de regionalidade e pertencimento — bem como a valorização do local de onde o participante é natural.



Figuras 6 e 7 - Pranchas 7 e 8 da apresentação da Oficina

Fonte: Acervo nosso

Após explicar o *briefing*, os participantes avançarão para a 2ª etapa, *Compilação e análise de referências*. Nesta, criarão uma nuvem de palavras contendo definições sobre sua cidade natal, estimulando que eles busquem por referências visuais em outros cartazes para a definição e criação da própria peça.

Por fim, na 3ª e última etapa, os alunos terão a oportunidade de aplicar os conhecimentos desenvolvidos na oficina. Nesta fase serão estimulados a utilizar o *software Adobe Illustrator* (Figuras 8 e 9). Este foi definido por se tratar de um programa amplamente utilizado ao longo do curso e também no campo de atuação profissional do design, permitindo que os participantes compreendam o passo a passo da criação de um novo arquivo à finalização do cartaz.

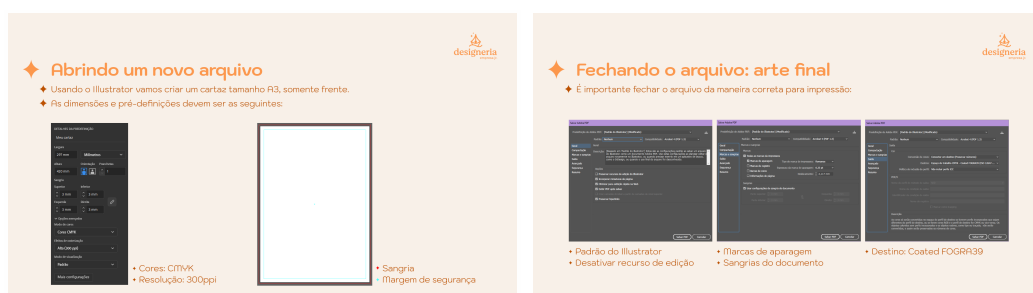


Figura 8 e 9 - Prancha 9 e 10 da apresentação da Oficina

¹ Componente visual secundário, usado para complementar o conteúdo principal e melhorar a estética geral do projeto. Ajudam a direcionar a atenção e a transmitir informações adicionais.

Fonte: Acervo nosso

Importa destacar que, especialmente durante a segunda etapa, as ministrantes da oficina, integrantes da Designeria, estarão presentes para oferecer orientações e direcionamentos, auxiliando os participantes em seu processo criativo e no uso da ferramenta.

4. CONCLUSÕES

Almeja-se que a Oficina de Cartaz proposta pela Designeria se destaque por sua abordagem unificada e com o foco no ensino, oferecendo a oportunidade para o desenvolvimento dessa competência por parte de sua equipe. Desse modo, ao elaborar tal proposta, a Empresa Júnior oportuniza que membros mais experientes de sua equipe possam compartilhar conhecimentos com alunos ingressantes, como uma forma de acolhimento no ambiente acadêmico, inclusive fomentando essa cultura didático-pedagógica entre os estudantes do curso.

Com um enfoque prático, acredita-se que a Oficina será um ótimo ensejo para que os alunos, que recém ingressaram nos cursos de design, tenham um complemento em sua formação para a construção futura não apenas de cartazes, mas das demais peças solicitadas em disciplinas, uma vez que ela abordará conceitos que são explorados em estágios posteriores do curso. Por isso, acredita-se que se tornará uma experiência valiosa, proporcionando aos participantes uma introdução antecipada e aplicação de princípios essenciais no Design. Por fim, resta informar que se pretende coletar dados dessa experiência, avaliando-a junto aos participantes e à equipe da Designeria, bem como socializando seus resultados por meio de um artigo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FUENTES, R.F. **A Prática do Design Gráfico: uma Metodologia Criativa**. São Paulo: Rosari, 2009.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, J. C. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MONTICELLI, Ismael. **Exercício de futurologia**. Ismael Monticelli. Acessado em 10 set. 2023. Online. Disponível em:
<<https://www.ismaelmonticelli.com/exerciciodefuturologia>>.

O'GRADY, Jenn+Ken. **The information design handbook**. Cincinnati, Ohio: HOW Books, 2008.